

# VENTURA

Cronache di un mondo passato



MANUALE DELLE REGOLE BASE



## TEAM DI SVILUPPO DELLE REGOLE DI VENTURA

ANDREA CAPORALE E LORENZO IANNONE

### SVILUPPO DEL MANUALE DELLE REGOLE BASE

ANDREA CAPORALE

### COPERTINA

YASUSHI MASUDA

### DISEGNATORI DELLE TAVOLE INTERNE

LARC MUCKENMULLER RAINER PETTER  
KARINE KIRAKOSYAN ANDRES S. BLANCO  
ANNE MARIE SANTILLANA

### PLAYTESTERS

LUCA BELLINI STEFANO ESPOSITO MOCERINO  
LORENZO PACI FRANCESCO PIZZINI  
MARCO CARPENTIERI ALESSIO GASPERETTI

### RINGRAZIAMENTI

ERNESTO POZZONI

PIER PAOLO DOMINICI E TUTTA LA COMUNITÀ DI ZENDRA

### DEDICATO

ALLA MIA MUSA, ANTONELLA, PER LA PAZIENZA E  
LA DOLCEZZA CON CUI HA SEMPRE SUPPORTATO E  
SOPPORTATO LA MIA PASSIONE PER I GIOCHI DI RUOLO

### SITO INTERNET ED EMAIL

[WWW.GIOCODIRUOLO.COM](http://WWW.GIOCODIRUOLO.COM)

VENTURA@GIOCODIRUOLO.COM



### NOTA SUL COPYRIGHT DELLE ILLUSTRAZIONI

TUTTE LE ILLUSTRAZIONI PRESENTI IN QUESTO MANUALE SONO STATE REALIZZATE APPOSITAMENTE PER ESSO DAI RISPETTIVI AUTORI CHE NE DETENGONO I DIRITTI. NESSUNA ILLUSTRAZIONE PUÒ ESSERE UTILIZZATA AL DI FUORI DEL PRESENTE MANUALE SENZA UNA ESPLICITA AUTORIZZAZIONE SCRITTA DEGLI STESSI.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

# INDICE

<b>Lo scopo di questo manuale</b> .....4	►Metamorfosi.....26
<b>Capitolo I: Meccaniche di base</b> .....4	►Morte o disintegrazione....27
T20 e d20i.....4	Alterazioni dello
Caratteristiche.....4	stato mentale.....27
Test: prove e conflitti.....5	►Paura e terrore.....27
Esperienza e livelli.....7	►Dolore.....28
Discipline.....8	►Torpore e assopimento.....28
<b>Capitolo II: Il combattimento</b> .....9	►Stordimento e confusione...28
Calcolo del danno.....9	►Ammaliamento e seduzione...28
Riduzione del danno.....10	►Possessione.....29
Ferite e critici.....11	<b>Capitolo V: Divinità e miracoli</b> ...30
Tempistica.....11	Favore e benevolenza.....30
Mischia.....12	►Punti favore.....30
Combattimento a distanza...12	►Punti benevolenza.....30
Opzioni di combattimento...13	Divinità e miracoli.....31
►Attacco prolungato.....13	Forme di magia divina.....31
►Combattere con più di un	►Benedizioni.....31
arma.....14	►Voti e giuramenti.....31
►Avanzare attaccando.....14	►Preghiere e invocazioni...32
►Schivata normale e	►Riti e cerimonie.....32
prolungata.....14	<b>Appendice A: Tempificazione</b>
►Colpo mirato.....15	<b>delle azioni di combattimento</b> ..33
►Difesa mirata.....15	<b>Appendice B: Effetti dei colpi</b>
►Scudo e parata migliorata..15	<b>critici</b> .....35
►Combattere in difesa.....16	Legenda degli effetti dei
►Arretrare combattendo.....16	colpi critici.....40
►Disimpegno.....16	<b>Appendice C: Tecniche di</b>
►Tecniche di combattimento	<b>combattimento</b> .....42
e basilari.....16	►Occhi del lupo.....42
Stili di combattimento.....17	►Spinta spiccatesta.....42
Agonia e morte.....18	►Danza del rasoio.....43
►Morte di un PG.....19	►Parata mortale.....44
<b>Capitolo III: La magia</b> .....20	
Potenziale magico.....20	
Tempistica.....20	
►Magie parzializzate.....20	
►Tempo di mantenimento.....21	
►Magia e giri di	
combattimento.....21	
Livello di padronanza.....22	
Descrizione delle magie e	
loro effetti.....22	
<b>Capitolo IV: Stato fisico e</b>	
<b>mentale e loro alterazioni</b> .....24	
Stato fisico e mentale.....24	
►Variazione pilotata di una	
o più caratteristiche	
fisiche.....24	
Alterazioni dello	
stato fisico.....24	
►Compromissione del	
controllo muscolare.....24	
►Avvelenamento.....25	
►Malattia.....25	
►Compromissione di un senso.25	
►Paralisi e immobilità	
forzata.....26	

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## LO SCOPO DI QUESTO MANUALE

Questo breve volumetto serve soltanto a presentare la meccanica delle regole di Ventura, mirando a farlo nel modo più breve e chiaro possibile.

Vari argomenti come tecniche, stili e magie hanno qui una trattazione breve e

semplificata volta a dare una infarinatura generale senza scendere in dettagli o dilungarsi troppo in esempi.

Per informazioni approfondite saranno presto disponibili altri volumi più specifici.

## CAPITOLO I Meccaniche di base

Capire le regole fondamentali del sistema di Ventura è piuttosto semplice in quanto queste sono facilmente riassumibili nella dinamica di un paio di tiri di dado che potremmo dire speciali, nella descrizione di tutti i numeri che definiscono le capacità dei personaggi e in un pratico sistema che permette di verificare se detti numeri sono stati sufficienti a superare la difficoltà di determinate situazioni in cui le capacità stesse sono messe alla prova.

### T20 E d20i

In ventura esistono due particolari tiri di dado, il **T20** o **test**, e il **d20i** o  **tiro importanza**.

IL **T20** si esegue tirando un d20. Se esce un punteggio tra 2 e 19 compresi questo è il risultato, ma se esce un 20 o un 1 lo si tiene presente e si ritira.

Se è uscito 20 si somma a questo il valore del secondo lancio. Se dovesse uscire nuovamente 20 si continua a ritirare e sommare finché esce un risultato diverso da 20.

Se è uscito 1 si ritira segnando il nuovo valore. Se esce un 20 lo si segna e si ritira sommando il valore che si ottiene. Se dovesse uscire nuovamente 20 si continua a ritirare e sommare finché esce un risultato diverso da 20. Una volta calcolato il punteggio finale però questo va considerato come se fosse un numero negativo.

### ESEMPI

primo tiro=13: T20=13

primo tiro=20, ritiro, secondo tiro=7:  
T20=27

primo tiro=20, ritiro, secondo tiro=20,  
ritiro, terzo tiro=1: T20=41

primo tiro=1, ritiro, secondo tiro=16: T20=-16

primo tiro=1, ritiro, secondo tiro=20, ritiro,  
terzo tiro=5: T20=-25

Il **d20i** si esegue tirando un d20 e se il valore che ne risulta è pari a 16 o maggiore si ritira e si sommano tutti i punteggi ottenuti fino a che non si ottiene come risultato del tiro un valore pari a 15 o inferiore.

### ESEMPI

primo tiro=14: d20i=14

primo tiro=16, ritiro, secondo tiro=15:  
d20i=31

primo tiro=18, ritiro, secondo tiro=16, ritiro,  
terzo tiro=13: d20i=47.

### CARATTERISTICHE

Ogni PG o creatura controllata dal Master è in Ventura caratterizzata da un certo numero di punteggi numerici che servono a misurare le sue capacità fisiche, mentali e quanto riesce bene in determinate attività. Tutti questi punteggi sono dette **caratteristiche** del PG.

Alcune di queste saranno caratteristiche

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

intrinseche del PG, come la sua forza fisica, la vista o la prontezza di riflessi. Altre invece dipenderanno da i suoi studi o addestramenti, come la capacità di leggere o scrivere, di maneggiare una spada, o di formulare un incantesimo.

Le prime sono dette **attributi** mentre le altre sono chiamate **abilità**.

Il valore di ogni caratteristica del personaggio, sia questa un attributo o una abilità è pari alla somma di due punteggi: il **coefficiente di base**(detto **cdb**) e il **livello di esperienza** o addestramento(usualmente chiamato semplicemente **livello**).



Per gli **attributi** il **cdb** viene determinato lanciando un certo numero di dadi a cui viene sommato o sottratto un certo valore. Il numero di dadi e il valore dipendono di solito solo dalla razza del PG.

Per le abilità invece il **cdb** è pari a un decimo della somma di un certo numero di attributi, usualmente cinque, che possono essere contati anche due o tre volte ciascuno.

La somma di **cdb** e **livello** è detta **coefficiente di abilità** o più brevemente **cda** che viene utilizzato in tutti i test.

Ogni caratteristica ha un costo di apprendimento, con valore tra 0 e 5, che indica la difficoltà di apprendere o migliorare il livello della stessa. Le caratteristiche con costo di apprendimento pari a 0 sono dette caratteristiche fondamentali e sono usualmente dodici. Sei sono caratteristiche fisiche: Forza, Abilità, Agilità, Riflessi, Resistenza e Percezione. Quattro sono caratteristiche mentali: Intelligenza, Saggezza, Freddezza, Volontà. Due infine sono caratteristiche di relazione e sono Bellezza e Carisma.

## TEST: PROVE E CONFLITTI

Capita spesso durante una sessione di gioco che il successo o meno di una azione dichiarata dipenda dal valore di una caratteristica: sollevare un oggetto pesante, afferrare qualcosa al volo, a anche solo ricordarsi una nozione od un nome appresi in passato ne sono esempi banali. Per sapere se il PG è riuscito o meno a fare quanto ha dichiarato è necessario eseguire un test sulla caratteristica che viene messa alla prova da quell'azione.

Esistono due tipi di test, la **prova** e il **conflitto**.

Nella **prova** il PG si misura con la difficoltà oggettiva di una azione, come scalare una parete di roccia o pronunciare correttamente una formula magica. Nel **conflitto** invece una caratteristica del PG è

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

contrapposta ad una in qualche modo collegata di una creatura avversaria. Una sfida a braccio di ferro o cercare di muoversi senza farsi vedere e sentire da una sentinella ne sono esempi.

Per superare la prova o vincere il conflitto si effettua un tiro **test(T20)**. Vediamo ora come ottenere il valore minimo, detto **Soglia**, da ottenere con il tiro affinché il test abbia successo: si parte dalla difficoltà se si tratta di una prova o dal punteggio della caratteristica della creatura contro cui si sta facendo il test in caso di conflitto. La si aumenta di 10, poi si sottrae il punteggio della caratteristica su cui il PG deve effettuare il test.

In caso di successo del test la differenza tra la Soglia e il valore ottenuto tirando il **T20** viene detto **plus**.

### ESEMPI

Arrampicarsi su una parete rocciosa con numerosi appigli di solida pietra ha una difficoltà oggettiva\* di 16.

Se un PG ha una cda nell'abilità di Arrampicarsi pari a 14, per riuscire a salire lungo la parete dovrà eseguire un test la cui soglia sarà:

$$16(\text{difficoltà})+10(\text{fisso})-14(\text{cda PG})=12$$

Quindi per avere successo dovrà ottenere almeno 12.

(\*) **Nota Bene:** Questo non vuol dire che tutte le pareti di quel tipo abbiano una difficoltà pari a quel valore: la difficoltà delle azioni è decisa dal Master.

Colpire con una freccia scagliata da un arco lungo un orco in movimento a 30 passi di distanza ha una difficoltà pari a 10.

Un arciere di professione ha di solito un cda nell'abilità Tirare con l'arco almeno pari a 17. Mettiamo che questo sia il caso del nostro PG: la soglia stavolta sarà:

$$10(\text{difficoltà})+10(\text{fisso})-17(\text{cda PG})=3$$

Un tiro piuttosto facile, visto che il tiro test

si fa con un d20. Mettiamo che il risultato del tiro sia un 13: il plus sarà  $13-3(\text{soglia})=10$ .

Una sfida a braccio di ferro invece può essere un chiaro esempio di conflitto tra due avversari in cui la caratteristica messa a confronto è la forza per entrambi i contendenti.

Mettiamo che un PG con un cda di Forza pari a 21 sia sfidato da un energumeno con un punteggio di Forza di 27.

Il punteggio dell'energumeno prenderà il posto che aveva la difficoltà negli esempi precedenti, quindi la soglia si calcolerà così:  $27(\text{FO energumeno})+10(\text{fisso})-21(\text{FO PG})=16$ . Cosa succederebbe se a misurarsi con l'energumeno fosse un PG più debole, magari con un cda di Forza di 15? La soglia sarebbe:  $27(\text{FO energumeno})+10(\text{fisso})-15(\text{FO PG})=22$ . In questo caso il PG deboluccio potrà vincere solo a seguito di un impegno eccezionale che si concretizzerebbe solo in caso questi ottenga prima un 20 e poi almeno un 2 nel **test**.

Nel caso di un conflitto il Master può decidere di aggiungere per il test un valore arbitrario, detto **modificatore** che può essere sia positivo che negativo, alla caratteristica di uno dei due avversari, per tenere presente situazioni di disparità o svantaggio dovute a fattori esterni.

Nella Tabella 1 vengono associati ad alcuni indicativi valori della difficoltà e dei **modificatori** di un **test** degli aggettivi che ne descrivono la complessità.

Non si tratta però di valori assoluti, ma solo di punti di riferimento. Il Master può infatti richiedere test contro qualunque difficoltà o assegnando un qualsivoglia modificatore.

A valori intermedi tra due indicati nella tabella si può fare riferimento indicando la differenza tra il valore e quello corrispondente della precedente difficoltà o **modificatore**.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Livello di difficoltà	Difficoltà	Modificatore
banale	3	-15
molto semplice	5	-12
semplice	10	-6
fattibile	16	0
gestibile	22	5
problematica	28	11
intricata	35	18
complicata	41	24
difficile	48	31
molto difficile	59	42
assurda	79	62

**Tabella 1:** livelli di difficoltà per prove e modificatori per conflitti

### ESEMPI

Un esempio pratico può riguardare proprio la graziosa guitta della pagina precedente: per far volteggiare sei coltelli ella deve superare una prova *problematica* (sei coltelli) aggravata da un **modificatore problematico** in quanto deve fare attenzione a come maneggia la lama. Quindi la difficoltà contro cui misurarsi nella prova sarà 28+11=39 (difficoltà+modificatore).

un valore di difficoltà di 37 può essere intricata+2 se si tratta di una prova o difficile+6 se parliamo di un modificatore.

### ESPERIENZA E LIVELLI

Ogni qualvolta si riesce a superare un test si ricevono punti esperienza(PX) come indicato nella colonna successo della tabella 2. Se la difficoltà del test richiedeva di ottenere almeno 10 col T20 allora anche in caso lo si fallisca di 4 punti o meno si ottengono dei punti esperienza, come indicato nella colonna fallimento della tabella 2.

Una volta accumulati abbastanza punti esperienza è possibile incrementare il **livello**

della caratteristica in cui questi sono stati ricevuti di 1.

Soglia	Successo	Fallimento
20 o più	10	5
19	9	4
18	8	3
17	7	3
16	6	2
14-15	5	2
12-13	4	1
8-11	3	0
5-7	2	0
3-4	1	0
2 o meno	0	0

**Tabella 2:** Punti esperienza

Il numero di **PX** necessari a questo incremento di livello varia a seconda del livello attuale della caratteristica e di se questa è un attributo o una abilità, secondo come è indicato nelle tabelle 3 e 4. Nella tabella 4, se il livello attuale di esperienza è minore del cdb dell'attributo si deve usare la colonna I, se invece è uguale o maggiore del cdb la colonna II e se il valore è ancora più elevato, pari al doppio del cdb o ancora maggiore, la colonna III.

Costo di apprendimento	Livello attuale			
	1-3	4-12	13-20	21-30
1	10	20	40	60
2-4	20	40	60	80
5-11	25	50	70	90
12-16	30	60	90	120
17-20	40	80	120	160

**Tabella 3:** Numero di PX necessari a progredire di un livello in una abilità o disciplina in base al livello attuale di esperienza e al costo di apprendimento

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

**ESEMPIO**

L'abilità Schivare ha un costo di apprendimento di 3. Se noi già l'abbiamo appresa e ne siamo esperti a livello 6, per poter arrivare a livello 7 dovremo ottenere 40 PX, mentre se fossimo più esperti, diciamo a livello 12, per avanzare al livello 13 avremmo invece bisogno di accumulare 60 PX.

Colonna	Livello attuale			
	1-3	4-12	13-20	21-30
I	10	20	40	60
II	20	40	60	80
III	25	50	70	90

Tabella 4: Numero di PX necessari a progredire di un livello in una attributo in base al rapporto tra il livello attuale di esperienza il cdb dello stesso.

**ESEMPIO**

Avendo all'attributo Forza un cdb pari a 14 dovremo usare la colonna I per determinare il valore dei PX per raggiungere il livello successivo fino al livello 13, poi la colonna II fino al livello 27 e la colonna III dal livello 28 in poi.

**NOTA IMPORTANTE**

L'assegnazione dell'esperienza è appannaggio esclusivo del Master, in quanto solo i test che siano eseguiti in particolari condizioni (combattimento, stress, pericolo, tempo limitato) fruttano PX, mentre tutti quelli tirati in condizioni assimilabili a quelle di allenamento vengono conteggiati in modo diverso.

E' conveniente quindi, chiedere al Master se il test che si sta per eseguire darà PX o meno e quando questi potranno essere eventualmente aggiunti, onde evitare spiacevoli malintesi.

**DISCIPLINE**

Vedendo i PG come degli esseri umani e non come un insieme di numeri è più naturale pensare che l'apprendimento di varie delle loro abilità sia stato collegato, come ad esempio Combattere con la spada e Colpire punti vitali o Schivare.

Quando questo collegamento è evidente o giustificabile le abilità possono venir raggruppate in una disciplina, che non è null'altro che un contenitore di abilità. I PX di tutti i test eseguiti su abilità che fanno parte della disciplina vanno assegnati alla disciplina e quando diventano sufficienti ad un passaggio di livello al giocatore sono assegnati tanti livelli da distribuire tra tutte le abilità presenti nella disciplina, rispettando come unico vincolo che il livello della disciplina, pari in ogni momento a quello dell'abilità con livello maggiore all'interno di essa, non può mai aumentare di più di uno per ogni passaggio di livello.

Il numero di PX necessari a passare al livello successivo in una disciplina si possono determinare usando la tabella 3, usando come valore di riferimento per il costo di apprendimento la somma dei costi di apprendimento delle singole abilità che fanno parte della disciplina.

## CAPITOLO II

### Il combattimento

Il sistema di Ventura brilla per le sue soluzioni il più possibili semplici e univoche ma con un particolare riguardo al realismo, quindi il combattimento viene risolto tramite un semplice test di **conflitto** tra i due combattenti, basato sulle rispettive abilità di combattimento. Vediamo nel dettaglio come funziona.

Si comincia col risolvere un **conflitto** tra le due abilità di combattimento usando le cui conoscenze i due antagonisti stanno combattendo. Se il PG succede ma ha un plus pari a 0, allora tutti i suoi attacchi vengono parati o schivati ma anche quelli del suo avversario subiscono la stessa sorte.

Se invece il plus è diverso da 0 allora il PG infligge un danno al suo avversario, proporzionale all'arma che il PG sta impiegando.

Se poi il test di **conflitto** viene fallito è il PG a subire danno dall'avversario, in modo proporzionale al valore per cui ha fallito il test di conflitto.

#### CALCOLO DEL DANNO

Come si può intuire da quanto appena detto, il successo o meno del test di conflitto non deve essere considerato la risoluzione di una semplice azione di attacco del personaggio, ma un tiro che risolve lo scontro tra due antagonisti per il giro di combattimento (si veda Tempistica più avanti) a cui il test si riferisce.

Quindi il danno di cui si parla non è quello di un solo colpo, ma il danno globale che è stato inflitto in quel giro. Esso potrebbe provenire tanto da un singolo colpo andato a segno quanto da una serie, inferti anche in parti diverse del corpo del perdente.

Per questo tutti i valori relativi al danno o alla protezione tengono conto di questo sistema non si riferiscono al danno che è

inflitto sferrando un colpo con l'arma, ma a tutti quelli che sono possibile fare usando l'arma per attaccare per un certo numero di secondi (tempo di attacco sv Tempistica).

Il danno di ogni arma è espresso come somma di un certo numero di d6 detto **danno fisso(df)** più un valore numerico detto **danno variabile(dv)**.

Ad esempio una spada ha un valore del danno pari a  $4d6+3$ .

Il danno che l'arma infligge è pari alla somma tra quanto si ottiene lanciando tutti i dadi e della moltiplicazione tra il valore numerico del danno moltiplicato per il plus ottenuto nel test di conflitto.  $4d6$  è il **danno fisso** e 3 il **danno variabile**.

#### ESEMPIO

dal test di conflitto si ottiene un plus pari a 5. Usando una spada il danno inflitto sarebbe quindi  $4d6+5 \times 3$ .

Supponendo che il lancio dei dadi dia come risultati 3,5,2 e 5 per un totale di 13, il danno totale sarà  $13+5 \times 3=15+15=30$ .

In alcune armi, molte delle quali da tiro, esiste un plus massimo oltre il quale il danno non si incrementa oltre. In questo caso dopo il **danno variabile** da moltiplicare per il **plus** sarà presente la dicitura **MAX+** seguita da un numero che indicherà il valore massimo del **plus** a cui l'arma può arrivare. Qualora si ottenesse un **plus** superiore a detto valore il danno dovrà essere comunque calcolato in base a quello massimo possibile.

#### ESEMPIO

consideriamo il danno che può infliggere un arco da  $6d6+4MAX+12$ . Se dovessimo ottenere un plus superiore a 12, ad esempio 15, il danno inflitto sarebbe sempre pari alla somma tra il risultato dei  $3d12$  e della moltiplicazione  $4 \times 12$  in quanto 12 è il

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

massimo valore di plus per l'arco.

## RIDUZIONE DEL DANNO

Non sempre un'arma che colpisce arriva a ferire realmente: schivate, scudi e armature intervengono spesso ad ridurre o azzerare il danno inflitto. Vediamo come.

Come l'arma, scudi e armature hanno un valore di protezione espresso come somma di due valori, ma a differenza delle armi questi sono sempre entrambi numerici.

Analogamente alle armi il primo viene detto **protezione fissa(pf)** e il secondo **protezione variabile(pv)**.

In modo simile al funzionamento delle armi un'armatura proteggerà per un valore pari alla somma tra la **protezione fissa** e la **protezione variabile** moltiplicata per il plus subito.

A differenza delle armi però l'armatura di un PG può essere composta da vari pezzi fatti di materiale diverso tra loro e quindi con differenti valori di protezione.

Questo fa sì che ogni parte di un'armatura che si differenzia dalle altre sia caratterizzata da due coppie di valori, il contributo alla protezione totale e la protezione effettiva del pezzo.

Per esempio la notazione di un elmo di acciaio con gorgiera sarà

$31+6 \times \text{MAX}75/21+4 \times \text{MAX}50$ .

Potrà sembrare forviante avere due diverse coppie di valori di protezione, ma entrambi questi valori hanno il loro significato e contribuiscono a rendere la risoluzione del combattimento semplice, ma comunque realistica.

Per ottenere la protezione di cui un PG o altra creatura gode basta infatti sommare il contributo alla protezione di tutti i pezzi di armatura che questo indossa dividendo poi per 10 ciascuno dei valori ottenuti.

Il secondo valore invece, è utile qualora si elegga a bersaglio una specifica parte del corpo e quindi si sappia con certezza che

tutti gli eventuali colpi saranno concentrati su quella.

Per fare un esempio maggiormente indicativo supponiamo che un PG indossi oltre all'elmo di cui sopra, anche una cotta di maglia d'acciaio con le seguenti caratteristiche:  $39+11 \times \text{MAX}105/11+3 \times \text{MAX}30$  e un paio di schinieri da:  $20+4 \times \text{MAX}50/10+2 \times \text{MAX}25$ . La protezione di cui il PG potrà beneficiare sarà:  $(31+39+20)+(6+11+4) \times \text{MAX}(75+105+50)$  quindi  $90+21 \times \text{MAX}230$  che andrà poi divisa per 10 risultando  $9+2 \times \text{MAX}23$  che sarà il punteggio di protezione dal danno del PG. La dicitura MAX23 sta a indicare che in nessun caso l'armatura indicata può dare una protezione superiore a 23 punti, anche se il plus è alto abbastanza da far risultare un valore di protezione maggiore.

Quindi con un plus pari a 9 il valore di protezione del PG non sarà  $9+2 \times 9=9+18=27$  ma solo 23.

## ESEMPIO

Immaginiamo che il **plus** sia pari a 5 come quello dell'esempio fatto nel calcolo del danno e che il danno sia quello ivi calcolato di 28.

La protezione fornita dai pezzi di armatura indossati dal PG sarà  $9+2 \times 5$  danni, cioè  $9+10=19$ .

## NOTA IMPORTANTE

Un semplice confronto dei valori potrebbe far sembrare che i pezzi di armatura forniscano un contributo alla protezione molto modesto rispetto al valore della loro protezione effettiva, ma questo perché forse si ha ancora in mente un ragionamento legato all'attacco come singolo colpo. Rileggendo attentamente quanto scritto nel calcolo del danno si noterà che non viene stabilito in alcun modo in che parte del corpo questo viene inflitto visto che teoricamente potrebbe concretizzarsi in varie ferite o contusioni a parti diverse.

Quindi la protezione offerta dalle parti

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

indossate, non è ristretta ai soli colpi che impattano nelle zone da esse protette ma viene sottratta da ogni danno inflitto a chi la indossa.

Se un PG o una creatura ha sia uno scudo che un'armatura si applica prima la protezione del primo e poi, se il danno è ancora superiore a 0 anche quella dell'armatura. Qualora il PG abbia l'abilità Schivare, può sottrarre al danno subito il cda di detta abilità prima che vengano considerate tutte le altre protezioni.

## FERITE E CRITICI

Se il danno non viene annullato dalle protezioni, ciò che resta va sottratto dai punti vita di chi lo ha subito, che, a piena forma, sono pari a 5 volte il punteggio dell'attributo Resistenza.

Oltre al danno e al tempo di attacco (che viene trattato più avanti, in tempistica) ogni arma ha una **soglia critica** che è il numero di danni realmente inflitti (calcolati quindi dopo che sono state conteggiate le protezioni) oltre il quale l'arma infligge un danno critico a chi ne viene ferito. Se si possiede l'abilità colpire punti vitali questa permette abbassare la soglia, sottraendo da questa il proprio cda.

Una spada ad esempio ha come parametri 4d6+3/3/55/po2.

Il terzo valore, cioè 55 è la sua soglia critica. Se si ha l'abilità colpire punti vitali, mettiamo con un cda di 15, la soglia critica della spada viene abbassata da 55 a 40 (55-15=40). Quindi se si fanno 40 o più punti di danno ad un nemico questo oltre a perdere i punti vita subisce anche un colpo critico, la cui gravità si determina sommando al valore per cui si è superata la soglia critica il risultato di un **d20i**.

Se un PG perde, in seguito ad un solo attacco, la metà o più dei suoi PV subisce un colpo critico la cui gravità è pari al risultato di un **d20i**.

La locazione in cui si subisce il colpo critico si può determinare tirando un d20 e consultando la tabella 5 qui sotto.

D20	Locazione colpita
1	Piede: se l'importanza del critico è pari il destro, altrimenti il sinistro.
2-3	Polpaccio destro/sinistro
4-5	Coscia destra/sinistra
6	Inguine
7-8	Basso addome sinistro/destro
9	Sterno
10-11	Torace destro/sinistro
12-13	Braccio destro/sinistro
14-15	Avambraccio destro/sinistro
16-17	Mano destra/sinistra
18	Collo, trapezio e clavicola
19	Faccia: mascella, bocca, naso
20	Testa: occhi, cranio, orecchie e nuca

Tabella 5: determinazione della locazione di un colpo critico tirando un d20

Gli effetti dei colpi critici sono elencati ampiamente nella tabella dell'appendice B. Se un PG si trova in qualsiasi momento con un numero di PV inferiore a 0 a causa del danno subito da una qualsiasi fonte questo entra in agonia. Per maggiori informazioni consultate il paragrafo conclusivo di questo capitolo: **agonia e morte**.

## TEMPISTICA

Dal punto di vista temporale ogni scontro è diviso in **giri di combattimento(gdc)** ognuno della durata di 6 secondi. Ogni turno PG e creature controllate dal Master spendono questi secondi compiendo le loro azioni. Ogni arma ha un suo **tempo di attacco (tda)** che è il numero di secondi necessari ad attaccare un avversario con quell'arma.

La tempistica delle azioni più comuni è

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

riportata nella tabella dell'appendice A. All'inizio di ogni **gdc** il Master chiede a ogni giocatore come vuole impiegare i 6 secondi a disposizione del suo PG, iniziando da quello con un minore punteggio di Riflessi. Alcune azioni, come la preparazione di tecniche di combattimento o la pronuncia di incantesimi possono essere spezzate in più giri ma la maggior parte delle azioni deve essere iniziata e conclusa nello stesso giro. Va menzionato che le armi da tiro o da getto hanno una notazione particolare relativa al **tda**, in quanto questo viene espresso come somma di due numeri e non con un singolo valore. Questo si giustifica perché il primo valore detto **tempo di lancio (tdl)** è il tempo necessario a tirare o scagliare quando si è già pronti (freccia incoccata, giavellotto in pugno, balestra carica) mentre il secondo, detto **tempo di ricarica o recupero (tdr)**, indica il tempo necessario ad essere nuovamente pronti a tirare o scagliare (prendere un nuovo dardo o freccia, ricaricare la balestra o incoccare l'arco od afferrare un nuovo giavellotto ad esempio).

## MISCHIA

Nel combattimento come lo si è illustrato inizialmente si parla solo di due avversari, ma cosa succede quando si combatte contro più nemici? Nulla di molto diverso: si riceve una penalità di 2 al proprio cda di combattimento per ogni nemico oltre il primo che si sta fronteggiando e per ogni nemico che attacca si fa un **conflitto**. A seconda del **tda** della propria arma sarà possibile contrattaccare contro tre, due o un solo avversario, limitandosi a parare o schivare i colpi degli eventuali altri. Il PG può entro questi limiti decidere a quanti avversari rispondere o addirittura se non rispondere e chiudersi in difesa (per approfondire si veda tra le opzioni indicate nel paragrafo più avanti).

## COMBATTIMENTO A DISTANZA

L'uso di un'arma da tiro, come un arco o una balestra, o da getto, come un giavellotto o una daga viene risolto tramite un semplice prova contro una difficoltà proporzionale alla dimensione e distanza del bersaglio. Il calcolo di questa difficoltà è una semplice somma della difficoltà derivante dalla dimensione del bersaglio, come riportata nella tabella 6, e alla distanza a cui si trova il bersaglio, che invece dipende dal rapporto tra la distanza e la **gittata** dell'arma, che è indicata nella notazione sintetica, subito dopo la **soglia critica** nella forma di un valore numerico seguito da una lettera p minuscola. In Ventura le distanze vengono misurate in **passi**, che sono pari a mezzo metro (cioè 50 cm).

Dimensione del bersaglio	Difficoltà se il bersaglio è	
	fermo	in movimento
occhio	25	40
mano	18	28
testa	14	22
braccio	11	18
corpo	9	14
nano	7	10
umano	5	8
orco	2	3
troll	-1	1
gigante	-8	-5
enorme	-15	-9

Tabella 6: Difficoltà in base alla dimensione

Ad esempio se consideriamo la notazione di un arco lungo (7d6+4MAX+13/1+3/65/20p), La classe di tiro di questo è 20. Mettiamo di voler tirare contro un orco che sta fermo a 55 passi di distanza. La difficoltà del tiro sarà 2 per la dimensione del bersaglio (orco,

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

fermo) e visto che 55 diviso 20 da 2 come risultato consultando la tabella 7 dovremo aggiungere 11, per un totale di  $2+11=13$  che sarà la difficoltà della prova.

<i>Distanza/Gittata</i>	<i>Difficoltà</i>
0	4
1	7
2	11
3	16
4	22
5	29
6	37
7	46
8	56
9	67

Tabella 7: Difficoltà in base alla distanza

Le dimensioni riportate nella tabella 6 sono indicative e sta al Master confermare al giocatore la difficoltà della prova del tiro, tenendo conto anche dei possibili bonus o penalità. Ad esempio un umano parzialmente coperto da un muro potrebbe essere giudicato dal Master un bersaglio di difficoltà pari a quella di un nano o anche di un corpo.

## OPZIONI DI COMBATTIMENTO

Se in uno scontro si potesse solo dichiarare un attacco sai che noia e che scarso realismo andremmo a rappresentare! In Ventura non è per nulla così. Ogni combattente ha a disposizione un buon numero di diverse opzioni che possono tornare utili a seconda dei momenti o della necessità.

## ATTACCO PROLUNGATO

Scegliendo di prolungare il proprio attacco oltre il **tda** della propria arma si esegue un attacco più incisivo ed insistente. Questo si



traduce nell'opportunità di infliggere un danno maggiore, se vinceremo il giro. Il danno in più dipende dal **danno variabile** della nostra arma, cioè dal numero dopo il +. Per sapere l'ammontare esatto del danno da aggiungere, basta incrociare nella seguente tabella il danno variabile dell'arma e il/i secondo/i in più che intendiamo dedicare all'attacco.

<i>Numero di secondi di prolungamento</i>	<i>Danno variabile dell'arma o estremità</i>							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	1	2	2	2	2
2	1	1	2	2	3	3	4	4
3	1	2	3	4	5	6	6	7
4	2	3	4	6	7	8	9	11

Tabella 8: Incremento al danno con attacco prolungato

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## COMBATTERE CON PIU' DI UNARMA

Nulla impedisce a un PG quanto a un mostro di utilizzare in combattimento più di un'arma, sia questo effettivamente un oggetto atto ad offendere quanto una sua appendice (pugno, calcio, artiglio, morso, etc), a patto che chi lo fa sia in qualche modo addestrato a tale modo di combattere.

Le armi utilizzate devono però essere tali che il loro tempo di attacco non ecceda il tempo assegnato per giro di combattimento di chi le utilizza (usualmente 6 secondi) e che la somma dei punteggi necessari a maneggiarle sia per ciascuna caratteristica inferiore o al più uguale al punteggio in essa di chi le vorrebbe usare.

Per esempio una Sciabola (4d6+5/3/60/po2) richiede una Forza minima di 11 e una Abilità minima di 12. Utilizzarne due verrebbe ad impiegare un tempo di attacco di 3+3=6 secondi, quindi accettabile, ma richiederebbe anche avere una Forza minima di 11+11=22 e una Abilità minima di 12x12=24.

Relativamente al calcolo del danno, quello fisso viene calcolato per ciascuna delle armi, ma il plus non viene raddoppiato, ma va diviso tra tutte le armi utilizzate, in base a criteri di ripartizione che dipendono dal modo di combattere che il personaggio utilizza.

Inoltre la protezione dell'armatura andrà considerata singolarmente contro ogni arma utilizzata e la protezione variabile verrà calcolata in base al plus assegnato all'arma.

### ESEMPIO

Uno spadaccino utilizza in combattimento la sciabola di cui sopra accoppiata con una Mancina (2d6+3/2/35/po1) che come caratteristiche richieste ha solo un Abilità minima di 8. Per poterla utilizzare insieme alla sciabola lo spadaccino deve avere una Forza di almeno 11 e una Abilità di 20 o più. Mettiamo adesso che detto spadaccino infligga un plus pari a +5 ad un personaggio

dotato della protezione 9+2xMAX23 calcolata a pagina 10 e che tirando i dadi, il giocatore che interpreta lo spadaccino ottenga 15 per i 4d6 della sciabola e 7 per i 2d6 della mancina.

In base al suo stile lo spadaccino divide il +5 assegnando un +3 alla sciabola e un +2 alla mancina. Il danno inflitto dalla sciabola sarà quindi  $15+5 \times 3=30$ , mentre quello della mancina  $7+3 \times 2=13$ .

Calcoliamo la protezione offerta dai pezzi d'armatura: contro il +3 della sciabola sarà  $9+2 \times 3=15$ , mentre contro il +2 della mancina sarà  $9+2 \times 2=13$ .

Lo sconfitto subirà quindi  $30-15=15$  PV di danno dalla sciabola, e  $13-13=0$  nessuno dalla mancina, in quanto il danno è assorbito completamente dall'armatura.

## AVANZARE ATTACCANDO

**Quando si ha a che fare con avv**

Quando si ha Se si vince il **gdc** è possibile, riducendo il **plus** inferto, costringere l'avversario ad arretrare di uno o più passi. Ogni passo che lo si costringe ad arretrare riduce il **plus** di 2, e non è possibile far arretrare il proprio avversario di un numero di passi tale da azzerare completamente il plus.

Se si affrontano più avversari allo stesso tempo per poter avanzare è necessario far arretrare **tutti** i propri avversari e non uno soltanto.

**NB:** usando questa opzione l'avversario non è costretto ad arretrare, ma spinto a farlo. Qualora decidesse di non farlo il **plus** non solo non viene ridotto ma viene invece maggiorato di 3 punti.

## SCHIVATA NORMALE E PROLUNGATA

Qualora si possieda l'abilità **schivare** il **cda** di questa abilità può essere sottratto dal danno subito da attacchi fisici in ogni **gdc**. Se si sta combattendo contro più di un

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

avversario il totale di danni che si possono schivare resta comunque pari al proprio **cda** di schivare e non viene calcolato singolarmente contro ogni avversario. Se poi si decide di spendere uno o più secondi per **migliorare la propria schivata** si parla di schivata prolungata e, per ogni secondo passato a schivare si ha un bonus di +3 al proprio **cda** di Schivare.

In caso si indossino armature o protezioni diverse dalla stoffa imbottita o dal cuoio, si riceve una penalità al **cda** di Schivare pari al peso in libbre delle protezioni indossate. Anche scudi di grandi dimensioni come quello da cavaliere o quello a torre danno un penalità pari al loro peso, ma non quelli di dimensioni minori che possono essere portati ed utilizzati senza problemi.

### COLPO MIRATO

Quando si ha a che fare con avversari dotati di maggiore protezione in determinate aree del corpo, o se per altri motivi si vuole colpire in un punto particolare, prima di risolvere il conflitto col tiro del T20, è possibile dichiarare un colpo mirato.

Dover colpire solo parte di un bersaglio più grande infligge una penalità al **plus**, ma in caso di successo la zona colpita sarà quella dichiarata.

Le penalità sono riportate nella seguente tabella 9.

<i>Bersaglio</i>	<i>Penalità al plus</i>
Testa	-5
Mano	-4
Braccio*	-3
Corpo	-3
Gamba	-2
* se il bersaglio ha uno scudo e si vuole colpire il braccio che lo regge la penalità va maggiorata del valore di <i>protezione fissa</i> dello scudo.	
Tabella 9: malus al cda per colpo mirato	

### DIFESA MIRATA

Se l'armatura che si indossa offre una protezione minore in un punto particolare è stata danneggiata in qualche punto, o se si vuole evitare a tutti i costi di essere colpiti in un punto si può intensificare la difesa a sua protezione a discapito di quella del resto del corpo.

Se la locazione colpita è proprio quella che si è dichiarata essere maggiormente protetta l'avversario avrà una penalità di -5 al suo **plus**, ma se è una qualsiasi altra l'avversario avrà invece un +2 al suo **plus**.

Nel caso in cui l'avversario avesse dichiarato un colpo mirato proprio alla parte del corpo che si sta proteggendo la sua penalità al suo **plus** sarà raddoppiata, ma nel caso in cui la locazione del colpo mirato fosse differente da quella che si sta difendendo maggiormente la penalità al plus dell'avversario per il colpo mirato verrebbe annullato a causa della difesa carente in quella locazione.

### SCUDO E PARATA MIGLIORATA

Saper usare uno scudo può migliorare notevolmente la difesa, specie contro chi cerca di colpire a distanza. Difendersi con uno scudo da un attacco a distanza dà una penalità al **cda** di chi ci attacca pari alla **protezione fissa** dello scudo. Inoltre si può sottrarre la protezione dello scudo per ridurre i danni ricevuti nel corpo a corpo, anche se il tempo necessario a parare va calcolato per ogni singolo avversario contro cui si sta combattendo e di cui si vogliamo parare i colpi.

Se poi si è in grado di spendere ulteriore tempo per **migliorare la parata** possiamo, per ogni secondo speso in parata aumentare di uno il **plus** di parata contro eventuali attacchi. Quindi ricevere un danno da un **plus** pari a +5 avendo speso 3 secondi in parata permette di sottrarre il danno dello scudo come se si avesse ricevuto un +8. Infine per ogni secondo speso in parata chiunque ci stia

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

tirando contro ha un'ulteriore penalità di -1 al tiro per centrarci.

### COMBATTERE IN DIFESA

In caso ci si trovi in difficoltà, mentre si sta combattendo contro un avversario troppo forte o si è in attesa di rinforzi si può decidere di rinunciare ad attaccare e limitarsi a parare o schivare gli attacchi di chi si sta fronteggiando. In questo caso lo si deve dichiarare prima di risolvere il conflitto e si può sottrarre il proprio **cda** di combattimento dall'eventuale danno. Il tempo speso nel combattimento in difesa è pari al **tda** dell'arma che si sta usando. Se si sta combattendo contro più avversari, si può applicare il bonus di difesa contro ciascun avversario oltre il primo, per difenderci da cui si è in grado di spendere un ulteriore secondo.

### ARRETRARE COMBATTENDO

Indietreggiare mentre si combatte può essere utile per vari motivi, specie se non si è da soli, o se si stanno fronteggiando più avversari. E' possibile farlo alla velocità di un **passo al secondo**, per un massimo di due passi senza alcuna penalità, ma se si indietreggia di 3 o più passi in uno stesso giro si ha un -1 al **plus** per ogni passo di cui si arretra.

### DISIMPEGNO

Può capitare che si venga ingaggiati contro la propria volontà mentre si sta cercando di raggiungere un diverso obiettivo o che ci si trovi a combattere contro un avversario più forte o con cui non si vuole combattere. In questi casi e in tutti gli altri in cui ci si vuole liberare da un avversario si può ricorrere ad una manovra di disimpegno. Per portarla a termine con successo è però necessario che durante il giro di combattimento in cui si dichiara di provare a disimpegnarsi il risultato del conflitto sia pari o a favore di colui che si vuole

disimpegnare. Nel momento in cui questo si verifica l'ingaggio è rotto, e chi si è disimpegnato ha a sua disposizione il tempo rimanente in quel giro per allontanarsi da colui che lo teneva ingaggiato.

Ma nel caso in cui chi si è appena liberato dall'impegno non riesca ad allontanarsi entro la fine del giro ad una distanza superiore alla **portata offensiva** di chi lo teneva impegnato questi può impegnarlo nuovamente senza alcuna penalità nel giro successivo.

### TECNICHE DI COMBATTIMENTO E BASILARI

Tutte le opzioni finora descritte (escluse quelle relative alla schivata) possono essere usate da chiunque abbia una abilità di combattimento del tipo **combattere con** senza che sia necessario nessun particolare ulteriore addestramento marziale.

A queste si affianca un universo di altre possibilità ancora più versatile e perfettamente adattabile alla professione del PG che le impiega. Queste sono dette **tecniche di combattimento** o più brevemente **tecniche**.

Se Ventura fosse un picchiaduro, potremmo facilmente dire che le tecniche sono le sue combo, cioè uno stratagemma per superare le difese dell'avversario con la forza, in velocità o con l'inganno ed infliggergli un danno maggiore rispetto a quello di un normale colpo.

Un esempio davvero classico di tecnica è quello del samurai che colpendo il suolo con la katana butta del terreno in faccia al suo avversario prima di colpirlo.

La temporizzazione delle tecniche è piuttosto rigida e si divide in tre fasi: una di preparazione la cui durata è pari al **tempo di preparazione (tdp)** che può essere diviso anche tra diversi **gdc**, una di esecuzione che dura l'equivalente del **tda** dell'arma con cui si esegue la tecnica ed infine una di recupero, contraddistinta da un **tempo di recupero (tdr)** durante il quale si riassume

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

una posizione stabile e ci si rimette in guardia.

A differenza delle altre opzioni di combattimento le tecniche sono utilizzabili solo se sono rispettate particolari condizioni, dette **vincoli** (si immagina il samurai che prova a usare la tecnica detta sopra su un pavimento di roccia, sarebbe impossibile) e a meno che non si combatta contro animali o creature stupide non si possono ripetere più di una volta contro lo stesso avversario senza rischiare che questi ne capisca il funzionamento, vanificandone i vantaggi o addirittura trasformandoli in svantaggi per chi la esegue.

L'efficacia della tecnica dipende molto da quanto la stessa è eseguita bene e dalla pratica che il suo utente ha acquisito nell'utilizzarla. Questo si misura grazie al **livello di padronanza della tecnica**.

Più è elevato il **livello di padronanza** raggiunto maggiori saranno gli effetti della **tecnica**.

Ogni tecnica ha però i suoi segreti e per quanto si possa aver raggiunto con essa un certo livello di padronanza è possibile che non se ne abbia ancora una comprensione reale, ma solo scolastica. La maggior parte delle tecniche che non si basano soltanto sulla velocità di esecuzione o sulla forza bruta ma sono composte da una serie di azioni o da una consapevolezza dell'avversario o dell'ambiente che possono migliorare fino a essere rese ottimali solo a seguito di un lungo e ponderato studio.

Questo processo, che richiede tempo e applicazione, è detto evoluzione della tecnica e permette di raggiungere livelli di padronanza che sarebbe stato impossibile ottenere senza affinare la tecnica al proprio corpo e adattandone in modo rigoroso tempi e mosse.

Una trattazione più dettagliata sul funzionamento e la progettazione delle tecniche esula dagli obiettivi di questo

manuale, ma nell'appendice C potrete trovarne alcuni esempi commentati.

## **TECNICHE BASILARI**

Pur rientrando nell'ambito delle tecniche, quelle basilari non sono delle vere e proprie mosse o stratagemmi ma piuttosto possono essere considerate delle competenze che permettono al personaggio di compiere a ragion veduta determinate azioni, come lanciare pugnali invece di usarli solo per combattere corpo a corpo, utilizzare uno scudo di una certa dimensione senza esserne intralciato o di maneggiare due armi contemporaneamente.

## **STILI DI COMBATTIMENTO**

Sarebbe riduttivo pensare che tutti coloro che usano armi o combattono a mani nude lo facciano nello stesso modo.

Per questo in Ventura vengono prese in considerazione, oltre alle abilità del tipo 'combattere con' che si intendono essere un'infarinatura generale sul modo di combattere con una certa arma, anche abilità di combattimento più complesse che vanno sotto il nome di stili.

Come dice la parola stessa gli stili rappresentano un certo modo di combattere e sono pensati per essere usati con determinate armi, contro determinati avversari in determinate condizioni esterne o ambientali.

Con uno stile quindi si è più forti contro gli avversari contro cui lo stile è stato studiato e via via meno forti, man man che l'avversario che si vuol fronteggiare si allontana dal tipo per cui lo stile è stato progettato.

In termini di meccanica uno stile non è altro che una abilità, che ha un cdb contenente tra 6 e 10 attributi con ripetizioni, in luogo dei normali 5.

Lo stile è anche tarato però da un certo numero di restrizioni che se non verificate

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

danno un malus al cda dello stile. Così come per le tecniche anche per gli stili si rimanda ad un altro manuale, proponendo solo un esempio di seguito.

STILE DELLO SQUARCIACORAZZE II Classe	
Condizione	Malus
L'avversario non indossa armatura metallica	-3
L'avversario non usa una spada	-2
L'altezza dell'avversario nella media (5 piedi)	-1 per ogni piede di differenza

La dicitura "II Classe" indica che nello stile vengono contati 7 volte anziché 5 gli attributi che compaiono nel cdb dello stesso. Veniamo ora alle condizioni. Mettiamo che il cda dello stile sia pari a 21. Qualora si stia fronteggiando un avversario armato d'ascia e con indosso una armatura di cuoio, si subirà un malus pari a -5 in quanto l'avversario non indossa una armatura metallica (-3) e non usa una spada (-2). Il cda così penalizzato scenderà a 16, ma contro un avversario che indossi una armatura di maglia o piastre e che usi una spada è uno stile piuttosto efficace, perché se l'avversario è anche un umano di altezza media potremo contare sull'intero cda di 21.

## AGONIA E MORTE

Quando un PG od un suo avversario subiscono un danno tale da veder azzerati, o portati in negativo i propri PV entrano in uno stato di **agonia**, che li porterà presto alla morte se loro stessi od un'entità esterna non interverranno riportando i PV a 0 o preferibilmente al di sopra di tale valore. Alla fine di ogni giro in cui ci si trova ad avere meno di 0 PV si deve eseguire un tiro di **agonia**, che consiste nel tirare un d20 ed ottenere un risultato più alto della gravità della propria agonia.

La gravità della **agonia** può essere determinata dividendo il numero di PV di cui si è sotto 0 per il **fattore di scala dell'agonia** e arrotondando per eccesso il risultato. Il **fattore di scala** è un numero proporzionale al cda di **Resistenza** secondo la tabella seguente.

RE	Fattore	RE	Fattore	RE	Fattore
4	1	15	4	26	6
5	1	16	4	27	7
6	1	17	4	28	7
7	2	18	4	29	7
8	2	19	5	30	7
9	2	20	5	31	8
10	2	21	5	32	8
11	3	22	5	33	8
12	3	23	6	34	8
13	3	24	6	35	9
14	3	25	6		

Tabella 10: determinazione del fattore di scala dell'agonia in base al punteggio di Resistenza

## ESEMPIO

se un PG ha un cda di **Resistenza(RE)** pari a 18 e si trova malridotto a -22 PV. La gravità della sua **agonia** è pari a 22 diviso per 4, il **fattore di scala dell'agonia** collegato al suo cda di RE di 18, che da come risultato 4,5 arrotondato per eccesso a 5. Quindi se il giocatore vuole che il suo PG sopravviva un altro giro deve tirare almeno un 6 col d20.

## REGOLA AVANZATA

Se si preferisce utilizzare un metodo più esatto per i test sull'**agonia**, è possibile farlo, ma è consigliabile avere a portata di mano una calcolatrice. Il metodo consiste infatti nel dividere il numero di PV negativi a cui ci si trova per il numero massimo di PV che si hanno quando si è in perfetta forma, e moltiplicare poi il risultato di questa

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

divisione per 100.

Il numero ottenuto è la gravità della propria **agonia** espressa in percentuale, quindi per superare il test basterà tirare un d100 ed ottenere un risultato superiore al valore ottenuto con il calcolo appena indicato.



### ESEMPIO

Riprendendo l'esempio precedente, se il **PG** di cui sopra ha un **cda** di **Resistenza** pari a 18 e si trova malridotto a -22 **PV**, la gravità della sua **agonia** è data da 22 cioè il numero di **PV** di cui si è al disotto di 0 diviso per 90, che è il numero di **PV** massimo del **PG**, pari appunto a cinque volte il **cda** di **Resistenza**

(infatti  $18 \times 5 = 90$ ) e poi moltiplicato per 100, per avere la gravità di **agonia** espressa in percentuale. In questo caso sarà  $(22/90) \times 100 = 24$ .

Quindi per far sopravvivere il **PG** al tiro di **agonia** il suo giocatore dovrà tirare un D100 ed ottenere un risultato superiore a 24.

### MORTE DI UN PG

In caso di fallimento di un tiro di **agonia**, il **PG** interessato dal tiro dovrebbe morire.

Il giocatore che lo controlla potrebbe però avere a disposizione qualcosa che gli permetta di evitare o quantomeno posporre questo spiacevole evento. A questo proposito si consulti il paragrafo del **capitolo V** intitolato *Favore e benevolenza*.

## CAPITOLO III

### La magia

Quando si dice per magia, ci si riferisce ad una cosa fatta in modo semplice e rapido ed è proprio così che la meccanica della magia funziona in Ventura.

Tutte le professioni che hanno abilità magiche appropriate (mago, animista, elementalista, illusionista, bardo, negromante, evocatore, etc...) sono in grado di formulare magie. Per lanciarne una basta semplicemente avere a disposizione un tempo pari al tempo di lancio dello stesso e superare una prova contro la difficoltà della magia stessa.

D'ora in poi, per semplicità utilizzeremo d'ora in poi il termine **utente di magia (udm)** per indicare un qualunque personaggio in grado di lanciare magie di qualsiasi tipo. Si sceglie questo termine in quanto il termine mago indica già un tipo specifico di **utente di magia**.

#### POTENZIALE MAGICO

La produzione di un qualsivoglia effetto magico richiede da parte di un **udm** la pronuncia di una formula magica o rituale. Alcune arti magiche prevedono che la magia possa assorbire parte delle risorse magiche dell'**utente di magia** che la lancia. La totalità di queste risorse magiche è detta **potenziale magico (pm)** ed il suo valore massimo è pari a **5 volte** il cda dell'attributo **Saggezza** o **Volontà**, a seconda di a quale arte magica ci stiamo riferendo.

La maggior parte delle magie che abbiano un effetto istantaneo, non intacca il potenziale magico dell'**udm** ma tutte quelle magie che abbiano una durata temporale prolungata lo intaccano in modo più o meno significativo in base all'effetto e al potere della magia che si è lanciata.

Il numero di punti di cui il **pm** è ridotto ad ogni unità di tempo è detto in questo caso

**costo di mantenimento(cdm)** della magia.

Ogni qualvolta un **udm** fallisce il test per formulare una magia il suo **pm** si riduce di 1. In alcune arti utilizzando 5 punti del **pm** è possibile ridurre la difficoltà di una magia di 1 punto. E' possibile ridurre la difficoltà di massimo un numero di punti pari al proprio **livello di padronanza(q.v.)** della magia che si sta lanciando.

L'uso di alcune magie, dette **brucia-potere**, oltre a richiedere il superamento della prova riduce anche il **pm** di un certo numero di punti indipendentemente dal risultato della prova.

#### TEMPISTICA

La formulazione di ogni magia richiede un certo tempo prima che questa sia completata e quindi abbia effetto. Questo tempo è usualmente misurato in secondi, ma formule particolarmente complesse possono richiedere vari giri e perfino minuti o turni per essere completate.

#### MAGIE PARZIALIZZATE

Specialmente quando si tratta di rituali, evocazioni o formule di attacco composite l'**udm** che le sta formulando ha la possibilità di ridurre la complessità della magia pronunciandone una parte per volta. Ogni parte della formula in cui la magia viene scomposta magia deve avere un effetto ben definito perché ciò sia possibile.

La magia così scomposta è detta **magia parzializzata** e viene divisa quindi in più magie più semplici dette **parti**, ognuna con una sua difficoltà e **tempo di lancio**. Questo sistema è abbastanza vantaggioso in quanto se l'**udm** sbaglia a formulare una delle **parti** in cui la magia è stata scomposta può ricominciare da capo senza perdere ulteriore tempo con quelle successive. Di contro la parzializzazione di una magia ha un **costo di**

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

**mantenimento** che permette di mantenere in essere le prime **parti** della magia e che va a intaccare il **pm** dell'**udm**.

Purtroppo, visto che ogni **parte** della magia viene costruita su quelle precedenti sbagliare anche una sola delle **parti** inficia anche tutte quelle precedentemente formulate.

#### TEMPO DI MANTENIMENTO

Non tutte le arti magiche possono sfruttare un **potenziale magico** che permetta il prolungarsi nel tempo delle magie, e gli **udm** che praticano dette arti sono costretti, se vogliono che la loro magia continui ad avere effetto, a pronunciare periodicamente delle **formule di mantenimento** che mantengano in essere la formula magica pronunciata in precedenza.

#### MAGIA E GIRI DI COMBATTIMENTO

Durante un combattimento il tempo è scandito a giri e visto che per formulare una magia è necessario del tempo è necessario illustrare come sia disciplinato il lancio delle magie nel corso di un combattimento.

Come tutti gli altri personaggi anche l'**udm** ha a disposizione (usualmente) 6 secondi di tempo che di solito dedica alla pronuncia e al lancio di magie contro i nemici o di supporto a compagni o alleati.

Se una magia ha un tempo di lancio (tdl) tale da richiedere un numero di secondi maggiore di quelli che l'**udm** le può dedicarle in un certo giro, questo può continuarne la formulazione nel giro successivo e qualora nemmeno questo fosse sufficiente anche in quello dopo, fino a che non completa la formula. Solo nel giro in cui però l'**udm** finisce di pronunciare la magia si esegue la prova contro la difficoltà della stessa. Ogni **udm** può lanciare in un qualsiasi giro di combattimento tutte le magie riesce a completare con i secondi a disposizione quel giro. Visto che però si tratta di intervalli di tempo molto modesti, la difficoltà di tutte le

magie successive alla prima che vengono completate nello stesso giro viene aumentata di un certo valore, a seconda che sia la seconda, la terza o la quarta, come riportato nella tabella 10.

<i>Azione</i>	<i>Malus alla difficoltà della magia</i>
Lanciare o iniziare una seconda magia in un giro	+2
Lanciare o iniziare una terza magia in un giro	+5
Lanciare o iniziare una quarta magia in un giro	+9
Difendersi da uno o più avversari mentre si lancia una magia	+2 per ogni avversario compreso il primo
Essere colpiti mentre si pronuncia una magia	+plus (malus pari al plus subito)

Tabella 10: malus alla difficoltà di una magia in base alle circostanze in cui avviene il lancio o in seguito al lancio di più magie

Quanto detto finora lasciava supporre che l'**udm**, seppur coinvolto nel combattimento potesse formulare le sue magie senza essere coinvolto. Se invece è costretto a pronunciare una magia cercando nel contempo di difendersi da un avversario che lo ha ingaggiato in un corpo a corpo, oltre a dover necessariamente destinare alcuni secondi tra quelli a sua disposizione per la difesa (a questo proposito si vedano del capitolo II il paragrafo tempistica e l'opzione di combattimento combattere in difesa) si vedrà anche la difficoltà della magia gravata da un malus pari a +2 e direttamente proporzionale al numero di avversari che lo stanno aggredendo. Infine se un **udm** è colpito mentre sta formulando una magia la difficoltà di questa viene incrementata di un valore pari al plus subito dallo sfortunato **udm**

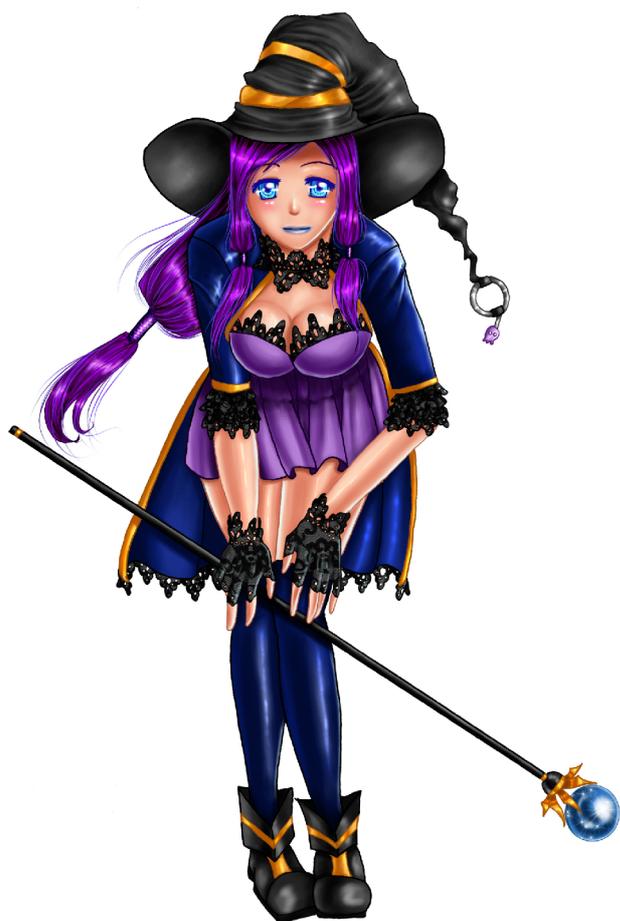
Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

indipendentemente dal fatto che questo abbia subito o meno danno dall'attacco e che il colpo sia stato sferrato in corpo a corpo o a distanza.

## LIVELLO DI PADRONANZA

La familiarità che ogni **utente di magia** ha con ciascuna delle magie che conosce viene detto **livello di padronanza**. Nel momento in cui una magia viene appresa chi la apprende ha un **livello di padronanza** pari a 0 con essa. Ogni abilità magica permette, in seguito all'addestramento o all'acquisizione di un nuovo livello, di distribuire un certo numero di punti per incrementare il proprio **livello di padronanza** con le magie che è possibile lanciare con la stessa.

Per ogni **livello di padronanza** che si possiede con una certa magia la difficoltà di questa è ridotta di 1.



Conoscere quindi un incantesimo di difficoltà 23 a **livello di padronanza** 5 significa che la difficoltà effettiva contro cui ci si dovrà misurare nella prova se si desidera formularlo sarà  $23-5=18$ .

## DESCRIZIONE DELLE MAGIE E LORO EFFETTI

Così come le tecniche sono disciplinate da tutta una serie di parametri altrettanto le magie. Per semplificare la loro descrizione è bene partire da un esempio concreto di magia.

### TORCIA MAGICA

**Tipo di magia:** Evocativa

**Raggio:** 0 (un oggetto tenuto in mano dal mago)

**Difficoltà assoluta:** come unica magia: 10

**Livello di padronanza:** 2

**Difficoltà effettiva:** come unica magia: 8

**Tempo di lancio:** 4

**Costo di mantenimento:** 1 PM ogni due turni

**Effetto:** Rende luminosa l'altra estremità di un oggetto tenuto in mano dal mago.

**TIPO DI MAGIA:** come già accennato all'inizio del capitolo esistono varie abilità collegate a differenti arti magiche. Questa voce serve a identificare a quale di queste la magia appartiene.

**RAGGIO:** Indica la distanza dall'utente di magia fino a cui la magia è efficace. Nel caso in cui la magia abbia effetto sul solo utente di magia o su un bersaglio da lui toccato il raggio viene considerato nullo (come nella magia d'esempio).

**DIFFICOLTÀ ASSOLUTA:** Indica la difficoltà teorica della magia, cioè il punteggio contro cui si deve effettuare la prova per lanciarla.

**LIVELLO DI PADRONANZA:** Si veda il paragrafo apposito.

**DIFFICOLTÀ EFFETTIVA:** Indica la reale difficoltà della magia ed è pari alla difficoltà assoluta meno il livello di padronanza raggiunto in quella magia.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

**TEMPO DI LANCIO:** Anche indicato come **TdL**, è la quantità di tempo necessaria a pronunciare correttamente la formula della magia. Usualmente è espresso in secondi, ma alcune magie potrebbero richiedere anche giri, minuti, turni o anche ore per essere completate.

**COSTO DI MANTENIMENTO:** Indica di quanto deve essere ridotto il PM dell'utente di magia per ogni unità di tempo in cui la magia viene mantenuta attiva. Nel caso della magia in esempio il PM viene ridotto di 1 ogni 2 turni.

**EFFETTO:** Ogni magia ha un certo effetto. Tentare di elencarli in modo anche non estensivo sarebbe ben al di fuori di un volume come questo il cui scopo è presentare solo le regole fondamentali del gioco. Basti sapere che, potendo consultare il successivo capitolo IV e avendo a disposizione il testo riportato nella dicitura dell'effetto in questione è quasi sempre possibile comprendere e gestire le conseguenze dell'effetto stesso.

**TEMPO DI MANTENIMENTO:** Non tutte le arti magiche possono sfruttare il **potenziale magico** per mantenere efficaci effetti che siano prolungati nel tempo. In questo caso alla formula vera e propria vengono affiancate delle brevi formule di mantenimento che vanno pronunciate ad un certo ritmo affinché la magia continui ad avere effetto. Dette formule non richiedono alcuna prova per avere successo, ma impegnano l'utente di magia per un certo tempo. Ad esempio una magia che richieda come tempo di mantenimento 1 giro ogni minuto impegnerà l'utente di magia che la sta mantenendo per un giro ogni sei (visto che 6 giri=1 minuto).

**COSTO DI LANCIO:** Alcune magie, tra cui quelle brucia-potere richiedono, per essere lanciate che l'utente di magia che le lancia impieghi parte del suo **potenziale magico**. Il **costo di lancio** è appunto la quantità di **PM**

che deve essere impiegata.

## CAPITOLO IV

### Stato fisico e mentale e loro alterazioni

Così come nella vita reale è possibile soffrire di malanni e acciacchi anche nel mondo fantastico in cui i PG vivono è altrettanto possibile che le loro condizioni non siano sempre ottimali e che sia il giocatore che il Master debbano tenerne conto.

#### STATO FISICO E MENTALE

Sebbene non si tratti di vere e proprie caratteristiche nel senso numerico e matematico del termine esiste in alcune occasioni la necessità di esprimere le particolari condizioni in cui un PG o una qualsiasi altra creatura versa per differenziarle da quelle in cui si trova in condizioni normali e quali ripercussioni ha questa differenza in termini di meccanica di gioco e nei peggiori di casi per la stessa sopravvivenza del PG.

La presenza della magia e di conseguenza di tutti gli effetti che è possibile con essa produrre rendono l'alterazione degli stati normali piuttosto ampia e variegata. Sebbene la divisione possa sembrare in alcuni casi artificiosa parleremo di stato fisico e di alterazione dello stesso qualora vi sia una modificazione del cda di una caratteristica fisica o si subiscano le conseguenze di un effetto per resistere al quale era richiesta una prova su una caratteristica fisica. Qualora non ci si trovi in nessuno dei due casi di cui sopra parleremo di stato mentale o di una sua alterazione.

#### VARIAZIONE PILOTATA DI UNA O PIU' CARATTERISTICHE FISICHE

Uno degli effetti più comuni delle alterazioni a cui un PG può essere sottoposto è la modificazione temporanea o permanente di una o più sue caratteristiche fisiche o mentali. Questa ha come effetto primario

l'applicazione al cda di un malus in caso di riduzione o un bonus in caso di incremento alla/e caratteristica/che in questione fintanto che l'effetto persiste. L'effetto secondario è la modificazione, altrettanto temporanea di tutti i cda di abilità nel cui cdb compaia la caratteristica in questione. La variazione di quest'ultimi può essere determinata calcolando nuovamente il cdb in base al nuovo cda della/e caratteristica/che che si sono modificate o tramite l'attribuzione di un bonus/malus forfettario da parte del Master.

#### ESEMPIO

Un PG ha un cda di Forza pari a 22. Gli viene lanciato contro un incantesimo di indebolimento. Il giocatore fallisce la prova su Resistenza e subisce un malus al cda di 6 punti, che porta il suo punteggio temporaneamente a 16 ( $22-6=16$ ). Qualora il PG fosse un combattente che usa la spada il malus si ripercuoterebbe anche sulla sua abilità Combattere con la spada, nel cui cdb c'è FOx2. Il cdb si riduce quindi di 1,2 punti che potrebbe voler dire tanto 1 punto in meno al cda quanto 2, qualora il cdb fosse pari o appena superiore ad una unità. Infatti se il PG avesse un cdb di combattere con la spada di 10,1 (considerato come 10) questo sarebbe ridotto a 8,9 a causa del malus e quindi considerato come 8.

#### ALTERAZIONI DELLO STATO FISICO

#### COMPROMISSIONE DEL CONTROLLO MUSCOLARE

Queste alterazioni causano nella maggior parte dei casi una variazione di una o più caratteristiche fisiche come Agilità, Abilità, Forza o Riflessi.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Rientrano inoltre in questo campo un numero di disturbi, tutti piuttosto fastidiosi, come vomito, diarrea, incontinenza, nausea le quali infliggo ugualmente dei malus, anche se di natura maggiormente transitoria. Per conoscerli nel dettaglio basta consultare la descrizione della magia o potere che li hanno causati.

## AVVELENAMENTO

Gli effetti del veleno sono molteplici e profondamente differenti a seconda del veleno che è stato assunto. Usualmente l'effetto primario è una debilitazione o danneggiamento del fisico che viene tradotto in danni per unità di tempo. Alcuni veleni restano efficaci solo per un periodo limitato e se l'organismo non ne viene sopraffatto chi è stato avvelenato sopravvive. La maggior parte però continua in modo incessante la sua azione degenerativa fino alla morte del soggetto.

Qualora si abbia a che fare con un veleno che abbia come effetto collaterale o primario paralisi, compromissione di un senso (cecità, sordità, perdita dell'olfatto) o del controllo muscolare, dolore lancinante, torpore, sonnolenza o stordimento si consulti il paragrafo relativo per conoscerne gli effetti aggiuntivi.

## ESEMPI

### CICUTA

Unità di tempo di riferimento: minuto  
Tempo di latenza: 2  
Danno iniziale: 17  
Decremento: 3  
Danno minimo: 2  
Notazione sintetica: Cicuta(min/lat2/17-3min2)

Un avvelenamento da cicuta avrà i suoi primi effetti dopo due minuti. Nel terzo minuto chi è stato avvelenato subirà 17 punti di danno. Nel quarto minuto 14, nel quinto 11, nel sesto 8, nel settimo 5 e dall'ottavo in poi

### VELENO D'ASPIDE

Unità di tempo di riferimento: giro  
Tempo di latenza: 3  
Danno iniziale: 24  
Decremento: 8  
Danno minimo: 8  
Notazione sintetica:  
Veleno d'aspide(giro/lat3/24-8min8)

Il veleno d'aspide ha effetto dopo appena 3 giri al morso. Nel quarto giro la vittima subisce 24 punti di danno, nel successivo quinto giro 16 e nel sesto e nei seguenti 8.

### MALATTIA

Il fatto che le malattie non siano in grado di uccidere o debilitare nel brevissimo periodo spinge spesso a sottovalutarne la pericolosità, ma queste se non adeguatamente curate o prevenute possono essere tanto letali quanto il veleno di serpente e portano spesso un cospicuo numero di sgradevoli debilitazioni collaterali. Il tempo di recupero poi anche se si è in possesso di una cura è comunque abbastanza lungo nella maggior parte dei casi e alcune malattie possono lasciare anche dei danni permanenti, riducendo il cdb di qualche caratteristica.

### COMPROMISSIONE DI UN SENSO

Vista, udito, olfatto e tatto sono fonti di informazioni primarie e preziose per chi vive pericolosamente e non poterne improvvisamente disporre può essere facilmente letale.

### CECITA'

Il venir meno della vista è probabilmente la peggiore delle compromissioni dei sensi. Il cda di Percezione subisce un malus pari al 60%, cioè a fronte di un precedente punteggio di Percezione di 10 questo viene ridotto a 4 in caso di cecità. Nel malaugurato caso in cui il PG affetto da questa grave menomazione sia costretto a partecipare a

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

un combattimento questi non potrà fare molto altro che menare colpi a caso in giro se vuole provare ad attaccare o stare fermo e cercare di fare affidamento sui suoi sensi se vuole (come è naturalmente più saggio) limitarsi a difendere. In ogni caso il suo cda sarà ridotto del 60% o subirà una penalità di -8 a seconda di quale delle due è peggiore.

### **SORDITA'**

Sebbene le penalità non siano gravi come quelle della cecità e circoscritte al solo cda di Percezione, che viene ridotto del 30%, bisogna tener conto che un PG sordo non sente quello che gli altri dicono così come non avverte alcun altro rumore, cosa che fa di lui una sentinella piuttosto inefficace.

### **OLFATTO, TATTO O GUSTO COMPROMESSO**

Il cda di Percezione è ridotto di appena il 10% in caso dell'olfatto e del 5% in caso di altri sensi, con un minimo di 1 punto di riduzione.

Nel caso del tatto viene ridotto anche il cda della caratteristica Abilità del 10%, sempre con un minimo di 1 punto di riduzione.

### **EFFETTI DELLA COMPROMISSIONE DI UN SENSO SULLE ABILITA'**

Il Master può decidere di assegnare ulteriori arbitrarie riduzioni al cda di determinate abilità qualora chi le utilizza sia stato privato di uno dei sensi che viene ritenuto prioritario nell'utilizzo.

### **NOTA IMPORTANTE**

A dispetto di quanto riportato in questo paragrafo l'assegnazione dei malus è appannaggio esclusivo del Master e i valori riportati si riferiscono alle penalità che verrebbe a subire un personaggio di razza umana. PG di altre razze o dotati di particolari sistemi sensori non qui indicati potrebbero subire riduzioni di differente entità.

### **PARALISI E IMMOBILITA' FORZATA**

Un PG colpito da una paralisi o costretto all'immobilità diviene (istantaneamente o gradualmente) incapace di articolare la parte del corpo sottoposta a questo effetto o, qualora l'effetto fosse globale, l'intero corpo. Vari diversi effetti possono provocare questo genere di alterazione e a seconda dei casi gli arti interessati possono giacere inerti (quindi facendo facilmente cadere al suolo se sono interessate le gambe) o essere bloccati nella posizione in cui si trovavano.

In ogni caso le penalità a cui è soggetto chi è colpito da paralisi o immobilità (parziali o totali) vanno da un malus alle caratteristiche Abilità e Agilità (e quindi anche alle abilità in cui esse compaiono nel cdb) fino all'impossibilità di compiere qualsiasi azione rimanendo quindi eventualmente alla mercé di chi ha indotto l'effetto.

Dettagli più precisi possono essere trovati ove è descritta la magia o il potere che genera la paralisi o impone l'immobilità.

### **METAMORFOSI**

E' la trasformazione soprannaturale di una creatura (o di una sua parte) in un'altra di natura diversa.

Come si comprende leggendo quanto scritto sopra è una alterazione particolarmente potente che comporta modificazioni radicali dei cda delle caratteristiche fisiche e in alcuni casi anche di quelle mentali. E' addirittura possibile che il PG in seguito ad una metamorfosi non sia più utilizzabile dal giocatore e che il suo controllo debba passare al Master.

Alcune forme di metamorfosi, come ad esempio la licanthropia permettono di mutare dalla forma precedente a quella attuale e viceversa, con tutta una serie di appropriate limitazioni. In questo caso viene aggiunto un altro set di caratteristiche, solo fisiche o anche mentali, che serve a gestire il personaggio da un punto di vista di

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

meccanica di gioco nei momenti in cui assume la sua nuova forma.

### MORTE O DISINTEGRAZIONE

Probabilmente le più autoesplicative tra le alterazioni. Un PG si può considerare morto in seguito al fallimento di un tiro di agonia o perché le circostanze in cui si è venuto a trovare possono portare come effetto solo a questa soluzione come appunto l'essere disintegrati, la caduta da grandi altezze o la costrizione sott'acqua o in assenza d'aria per tempi irragionevoli. Ma il PG sarà effettivamente morto solo se decide di non usufruire dei punti fato (si veda il capitolo V) a sua disposizione, non ne ha più o non gliene sono rimasti a sufficienza e nessun altro PG o PNG è in grado o disponibile a intercedere per lui (si veda nuovamente il capitolo V).

### ALTERAZIONI DELLO STATO MENTALE

Quando si ha a che fare con dei mutamenti che coinvolgono il comportamento di un PG, alterano o disturbano la sua percezione di ciò e chi lo circonda e di quali siano i suoi reali sentimenti nei loro confronti si deve sempre ricordare che i personaggi non sono macchine e che il fallimento di un test non è un interruttore acceso spento. I personaggi soffrono, sono disorientati, sconcertati, tentati o persuasi proprio come lo sono i protagonisti dei film e lo siamo noi stessi nel mondo reale. Non ci si deve illudere quindi che delle regole possano dettare con precisione millimetrica "cosa fare quando...", tutto sta al nostro buon senso e al rispetto delle decisioni che il Master prende quando è necessario interpretare le regole o supplirne le deficienze.

### PAURA E TERRORE

Creature di aspetto orribile, profondamente disumano o di dimensioni tali da far sentire un uomo insignificante come lo è per noi una

formica possono suscitare emozioni violente di rifiuto o sgomento.

### PAURA

è una percezione di pericolo che si può avere quando si ha di fronte un nemico dalla fama sinistra o una creatura che abbiamo la consapevolezza che difficilmente potremmo sconfiggere. Questo provoca un senso di riluttanza a intraprendere azioni offensive o impegnarsi in uno scontro diretto quando altre opzioni (fuga, ritirata, negoziato) sarebbero possibili. In caso si arrivi allo scontro e comunque per tutta il tempo in cui la minaccia di cui si ha paura rimane in vista o comunque percettibile ai sensi del PG questi ha un malus a tutte le azioni compiute allo scopo di affrontarla che varia tra 1 e 4 e dipende oltre da quanto gravemente si è fallito il test anche dal genere e dalla gravità di minaccia, nemico o creatura che si ha davanti.

E' inoltre possibile che anche un luogo specifico o un particolare evento possa suscitare paura ad un PG. In questo caso il malus sarà applicato a tutte le prove e i conflitti che saranno effettuati finché si resta nel luogo di cui si ha paura o fintanto che l'evento che si teme non si compie.

### TERRORE

potremmo dire che è una forte paura, provocata solo dalle minacce più terribili tra quelle che suscitano paura. Un drago lungo 100 passi, una valanga, un'eclissi, una stanza in cui è stata compiuta una tremenda carneficina di donne e bambini sono tutti esempi di creature, minacce, eventi e luoghi che possono facilmente suscitare terrore. Chi è terrorizzato si comporta in modo del tutto irrazionale e se è possibile fugge istantaneamente da ciò che lo sta terrorizzando. Se questo non è invece possibile è soggetto ad un effetto analogo a quello della paralisi.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## DOLORE

Sono numerosissime le volte in cui i PG provano dolore, ma quello a cui ci riferiamo in questo paragrafo ne è la forma meno sopportabile, indotta tramite la magia o causata da danni critici come distorsioni, fratture o tumefazioni. Se si prova dolore ma si vuole egualmente utilizzare un arto o una estremità che è dolorante si deve prima di tutto superare una prova su Resistenza o Volontà per resistervi o sopportarlo. Qualora ci si riuscisse si è comunque soggetti, nel caso si dovessero eseguire delle prove o dei conflitti a sopportare un malus proporzionale all'intensità del dolore.

## TORPORE E ASSOPIMENTO

L'incoscienza è l'anticamera della morte perché è un momento in cui si è alla assoluta mercé di chi ci circonda.

Il torpore è una sensazione di sonnolenza che può portare ad addormentarsi e che comunque riduce le capacità di vigilanza di chi ne è soggetto, conferendogli un malus temporaneo alla Percezione fintanto che il torpore persiste.

Se ci si addormenta o se il sonno viene indotto con la magia c'è ben poco che possa salvarci dagli eventuali nemici a meno che non si abbia un compagno vicino che possa avere il tempo di riscuoterci e svegliarci.

## STORDIMENTO E CONFUSIONE

Quando si subisce uno shock a seguito di un colpo alla testa, del brutale passaggio tra incoscienza e coscienza o a seguito di un evento incredibile, ma non orribile (che quindi non suscita terrore) si può essere storditi o confusi.

Lo stordimento infligge un malus variabile, fino a un massimo usuale di 4 a tutte le prove o conflitti e dimezza il numero di secondi a normalmente a nostra disposizione in un giro se si sta combattendo o usando questo conteggio di tempo per altro motivo. Ogni giro successivo a quello in cui si è stati

storditi il malus si dimezza, arrotondando per eccesso (quindi un malus di 3 il giro successivo diventa 2). Il giro successivo a quello in cui il malus era pari a 1 gli effetti dello stordimento cessano.

Il malus dovuto allo stordimento è raddoppiato per tutte quelle prove o conflitti che si possono dover eseguire su abilità implicanti conoscenze o arti magiche o caratteristiche mentali.

La confusione è invece una condizione più complessa in cui il PG non è temporaneamente in grado di distinguere tra nemici o alleati. Fintanto che si è in questo stato ci si deve limitare alla sola difesa, fintanto che lo stato di confusione non cessa.

Usualmente un personaggio confuso sta fermo e si guarda intorno, o osserva ciò che lo ha confuso come se fosse in uno stato catatonico mentre la sua mente cerca di elaborare ciò che sta accedendo per superare quello stato di enpasse.

## AMMALIAMENTO E SEDUZIONE

Quando un PG o PNG ha di fronte un interlocutore questo è suo malgrado schedato e ha un certo grado di considerazione, che suggerirà come stimare e giudicare le sue affermazioni e offerte e determina quale sarà il modo di comportarsi che il PG o PNG sarà portato a seguire.

Tanti sono i poteri, le magie e le astuzie che possono alterare la percezione che si può avere di una persona. Non staremo qui ad elencare tutti i sistemi disponibili ma nella maggior parte dei casi è la parola a far scalare i gradi di considerazione. Può essere resa melliflua dalla magia, credibile dalla millantata conoscenza di un segreto o fatto noto solo a pochi intimi o avvalorata da una disponibilità a concedere favori o informazioni.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

<i>Grado di considerazione</i>	<i>Figura esemplificativa collegata al grado</i>
1	odiato
2	avversario
3	nemico
4	ladro
5	straniero
6	concorrente
7	inferiore
8	sconosciuto
9	compaesano
10	vicino
11	conoscente
12	alleato
13	compagno
14	parente
15	amico
16	benefattore
17	mentore
18	superiore
19	genitore
20	amante

**Tabella 11:** gradi di considerazione e figure canoniche ad essi collegati

Quale che sia il modo, l'ammaliatore o seduttore che sia sarà considerato da chi è ammaliato o sedotto come se avesse un grado di considerazione maggiore di quanto non sembrerebbe a prima vista. Tanto più potente od efficace è il sistema usato tanto maggiore sarà il grado e la credibilità che si potrà arrivare ad acquisire.

Va detto che i valori riportati in scala sono generali e alcuni PNG o creature di razze diversa dall'umana potrebbero considerarli differentemente.

Inoltre qualora un ammaliatore o seduttore

volesse convincere un PG o PNG a compiere un'azione che invece altri PG o PNG che beneficiano del suo stesso grado di considerazione vogliono impedire colui che è stato ammaliato o sedotto può effettuare un'ulteriore prova o conflitto per liberarsi dalla malia. Questa è altresì spezzata se l'ammaliatore compie azioni inadeguate alla considerazione che si è guadagnato o viene contrastato da una persona verso cui chi è ammaliato ha un grado di considerazione di almeno due punti superiore.

### POSSESSIONE

Se la paralisi può rendere un PG inerte la possessione può addirittura trasformarlo in un nemico per i suoi compagni. L'entità che possiede il corpo (ed eventualmente parte della mente) di chi subisce la possessione ne prende il controllo e può utilizzarlo come meglio le aggrada fintanto che è in grado di controllarlo. Il posseduto può cercare di opporsi o di contrastare il dominio a cui è sottoposto secondo i modi e i tempi che il genere di possessione a cui è sottoposto prevedono. Generalmente ogni volta che chi è posseduto subisce una ferita o un danno di altro genere o viene a trovarsi in uno stato di stordimento o confusione ci può essere per lui una occasione di liberarsi dalla possessione.

Viste le particolarità di questa alterazione il controllo del PG potrebbe essere temporaneamente acquisito dal Master o qualora questi lo ritenga può istruire il giocatore che controlla il PG posseduto e permettergli di continuare a giocare interpretando il conflitto interiore facendo sia (come al solito) la parte del suo PG posseduto sia quella del PNG che lo possiede. Bisogna essere consci però che, vista la segretezza di molte delle informazioni che i PNG potenti abbastanza da possedere un PG hanno, questa seconda opzione spesso non è attuabile.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## CAPITOLO V

### Divinità e miracoli

La magia è ben lungi dall'essere l'unico modo di praticare prodigi: numerose entità più o meno immortali e onnipotenti sono disposte a fornire potere e conoscenza ai mortali che le venerano e ne diffondono la credenza o i dettami.

#### FAVORE E BENEVOLENZA

I PG non sono persone qualsiasi. Sono destinati a intraprendere viaggi e compiere azioni che i più considererebbero troppo pericolose e che i meno coraggiosi bollerebbero come follia o suicidio. Questo fa sì che le divinità tengano il loro destino in considerazione ben maggiore di quello di un qualsiasi altro essere vivente e intervengano seppur in modo velato e impercettibile ad aiutarli in momenti di estremo bisogno, anche se il loro aiuto non è stato esplicitamente richiesto.

#### PUNTI FAVORE

Ogni PG, indifferentemente dal suo credo e dalla sua religiosità ha a disposizione un certo numero di punti favore (PF, il numero preciso dipende dalla razza) che possono essere spesi per diminuire i danni, ridurre gli effetti di colpi critici o evitare la morte. Il giocatore che controlla il PG deve semplicemente comunicare al Master che intende farne uso e per quale motivo, sarà compito di questi tenerne conto in modo appropriato. E' importante spendere i punti favore con oculatezza, in quanto questi sono stati concessi per permettere al PG di superare momenti particolarmente drammatici o attenuare l'effetto di tiri decisamente sfortunati, quindi usarli in circostanze inappropriate o con eccessiva leggerezza può portare ad una giusta penalizzazione da parte del Master o (visto che è molto difficile ottenere altri punti favore oltre

quelli iniziali) a una prematura dipartita del PG.

Va specificato inoltre molto chiaramente che il riferimento fatto riguardo l'uso dei PF sia una scelta del giocatore e non del PG che questo controlla non è casuale: il personaggio non potrebbe essere infatti in nessun modo a conoscenza dell'ammontare dei suoi PF e nella maggior parte dei casi nemmeno potrebbe arrivare ad immaginare che vi è un intervento divino dietro un improvviso mutamento di un evento mortale o quantomeno molto sfavorevole.

Quindi giustificare azioni sconsideratamente rischiose o quasi suicide con la presenza sulla scheda di un buon numero di PF ancora da spendere è quantomeno una dimostrazione di cattiva interpretazione del personaggio.

#### PUNTI BENEVOLENZA

Tutti i PG che possiedono abilità che permettono loro di pregare, invocare l'aiuto o i prodigi una divinità o di officiarne riti religiosi possiedono in luogo dei punti favore un punteggio per alcuni versi analogo che prende il nome di punti benevolenza (pb). Usando 10 pb si può ottenere un effetto analogo all'uso di un punto favore, con la sola differenza che il giocatore può utilizzarlo sia a vantaggio del PG da lui controllato sia intercedendo per un altro PG o PNG con la divinità di cui il suo PG è devoto e seguace. Le divinità non sono però tutte uguali e l'effetto ottenuto cambia a seconda della divinità chiamata in questione. Anche se possono essere utilizzati come succedanei dei PF l'uso dei pb è principalmente un altro. Ogni qual volta che un PG o PNG che è ministro di culto di una divinità o un suo fervido credente la invoca tramite un'appropriata preghiera o supplica allo scopo di ottenere un miracolo o il suo favore viene accontentato solo se la

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

benevolenza della divinità nei suoi confronti è ancora tale da giustificare la concessione di un tale prodigio o attenzione. Se non è così non solo il PG non otterrà ciò che vuole, ma potrebbe addirittura far adirare la divinità che venera, con conseguenze decisamente negative.

## DIVINITA' E MIRACOLI

I poteri concessi dalle divinità ai loro adoratori e ministri sono molto variegati e dipendono in buona misura da quanto è potente la divinità e quale è la sua usuale sfera di interesse nell'ambito delle attività umane.

Questo vuol dire che divinità diverse



potrebbero concedere poteri simili con una ben differente facilità.

Prendiamo ad esempio il dio greco Ade: questo sarebbe di certo facilmente propenso a rispondere ad una supplica che richieda maggior forza in battaglia o di concedere maggior saggezza ad uno stratega suo devoto, ma di certo sarebbe molto meno propenso a soddisfare una invocazione che richieda la guarigione miracolosa di un contadino inerme o peggio ancora di un codardo che ha cercato inutilmente di sottrarsi al suo destino disertando una battaglia. Questa stessa preghiera potrebbe essere invece immediatamente concessa da una divinità come Atena, indipendentemente da chi ne dovesse essere il beneficiario, ma da lei sarebbe, di contro, quasi impossibile ottenere qualsivoglia vantaggio in combattimento o in qualunque attività che comporti l'uccisione di un qualche essere umano.

## FORME DI MAGIA DIVINA

Le divinità possono rispondere in vari modi alle richieste dei mortali e per formulare queste stesse richieste esistono diversi sistemi più o meno efficaci.

### BENEDIZIONI

Qualsiasi PG, indipendentemente dal fatto che sia o meno un ministro di culto o semplice credente di una certa divinità può ottenere da essa una benedizione che rientri tra quelle che gli sono accessibili e normalmente concesse dalla divinità. Non è necessaria alcuna prova, ma la richiesta va a elidere il punteggio di benevolenza che il PG possiede. A meno che il numero di pb sia insufficiente la richiesta viene sempre esaudita.

### VOTI E GIURAMENTI

Sono un importante volontario atto di fede che limita la libertà del PG relativamente a determinate azioni o gli impone una certa condotta.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

Non si devono confondere i voti con le restrizioni che le divinità impongono ai propri adepti. Un voto è la rinuncia a qualcosa, tanto materiale quanto astratto, che sarebbe pienamente consentito a chi è devoto a una certa divinità.

Una volta che il PG ha dimostrato di poter mantenere il voto che ha fatto, la divinità potrebbe ricompensare il suo sacrificio con un qualche genere di concessione miracolosa simile a una benedizione, ma del tutto priva di costo in termini di benevolenza.

Un giuramento fatto invocando una divinità è affine a un voto, ma è limitato nel tempo o a uno scopo.

### PREGHIERE E INVOCAZIONI

Supplicano una divinità di soddisfare una richiesta, specificata nella preghiera stessa, o sollecitano il suo intervento in favore di un credente in difficoltà, o che sta per intraprendere un'impresa che potrebbe essere al di sopra delle sue possibilità. Perché la richiesta sia soddisfatta il PG deve essere molto convincente nella sua supplica, il che equivale a superare una prova sull'abilità che usualmente utilizza per pregare o invocare la divinità in cui crede. La soddisfazione di dette richieste può ridurre il numero di pb a disposizione del personaggio qualora queste fossero onerose o anche ritenute inappropriate al momento. Qualora il PG non disponga di un numero sufficiente di pb per richiedere l'intervento della divinità la sua preghiera può, a discrezione del Master, tanto restare semplicemente inascoltata quanto richiedere una prova molto più difficile per ottenere l'attenzione della divinità. Il costo in pb andrà comunque sottratto, portando in negativo il numero di pb. Fintanto che il PG non sarà riuscito a portarli nuovamente ad un valore positivo qualunque delle sue preghiere o invocazioni resterà inascoltata e questi

potrebbe anche incorrere nell'ira della divinità che sta importunando.

### RITI E CERIMONIE

I membri del culto di una divinità oltre a poterla pregare o invocare sono anche investiti dell'autorità per celebrarne i riti. Ogni rito ha un certo numero di condizioni che devono essere rigorosamente rispettate perché lo si possa officiare in modo corretto, ma al termine del rito il celebrante può ottenere effetti prodigiosi ben superiori a quelli che ci si potrebbe procurare con una semplice preghiera.

Detti effetti potrebbero essere tanto immediati, come una guarigione miracolosa, duraturi per un certo periodo di tempo ben determinato, come quando un gran sacerdote benedice un esercito che sta per andare in battaglia, o essere attivati quando si verificano particolari condizioni o eventi, come l'essere feriti, avvelenati o affrontati da una creatura avversa al culto della divinità.

Come si evince dall'esempio dell'esercito durante un rito possono ottenere benefici vari PG e non solo chi officia il rito. Analogamente a quanto avviene con preghiere e invocazioni il ministro del rituale deve fare una prova sulla sua abilità di officiare rituali a cui possono essere assegnati bonus o malus a seconda di quanto appropriatamente il rito è stato organizzato. Qualora questo venga condotto in un modo che la divinità ritiene soddisfacente verranno concessi gli effetti richiesti o qualora non ve ne fossero è possibile che la divinità conceda al suo ministro e/o a qualcuno dei fedeli presenti maggiore benevolenza o qualche sorta di benedizione.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## APPENDICE A

### Tempificazione delle azioni di combattimento

Di seguito è riportata una completa tabella con i tempi delle più comuni azioni che è possibile compiere durante un combattimento. Tutti i tempi sono riportati

in secondi e sono o assoluti (cioè compare un numero) o fanno riferimento ad uno dei tempi utilizzati in gioco (come **tda**, **tdl** o **tdp**).

<i>Azione</i>	<i>Tempo in secondi</i>
Girarsi di 180°	2
Guardarsi intorno	2
Sfoderare un'arma†	2, o 3 se l'arma è a due mani
Montare/Smontare (da cavallo)†	6
Fermare un'emorragia	4 + 2 per ogni punto vita perso per giro
Bere una pozione impugnata <sup>1</sup>	4
Prendere un oggetto a portata di mano	1 + 1 per ogni altro oggetto a portata di mano
Prendere un oggetto dallo zaino	3 + 1 per ogni altro oggetto presente nello zaino
Spegnere i propri vestiti che bruciano	1 per ogni 5 danni da fuoco subiti
Buttarsi a terra	1
Rimettersi in piedi†	5
Lanciare od afferrare un oggetto <sup>2</sup>	2
Parare con uno scudo	1, o 2 se lo scudo è grande
Schivare con maggiore efficacia <sup>3</sup>	1 o più
Parare con maggior efficacia <sup>4</sup>	1 o più
Attaccare usando pugni, colpi a mano aperta o gomitate	1
Attaccare usando calci o mosse di arti marziali	2
Camminare o correre per uno o più passi	a seconda della propria velocità di movimento
Attaccare con un arma	a seconda del <b>tda</b> dell'arma
Pronunciare una formula magica <sup>5</sup>	a seconda del <b>tdl</b> della formula
Pronunciare un'invocazione	a seconda del <b>tdl</b> dell'invocazione
Preparare una tecnica	a seconda del <b>tdp</b> della tecnica
Eeguire una tecnica	a seconda del <b>tda</b> dell'arma
Rimettersi in guardia dopo aver eseguito una tecnica	a seconda del <b>tdr</b> della tecnica
Tirare con un arma dal tiro <sup>6</sup>	a seconda del <b>tdt</b> dell'arma
Scagliare un arma da getto <sup>6</sup>	a seconda del <b>tdt</b> dell'arma
Ricaricare un'arma da tiro	a seconda del <b>tdc</b> dell'arma
Ri-equipaggiarsi con un'altra arma da getto	a seconda del <b>tdc</b> dell'arma

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

<i>Azione</i>	<i>Tempo in secondi</i>
Mirare ad un nuovo avversario dopo aver tirato contro un altro	1 se non ci si deve girare di più di 45°, 2 altrimenti
Attaccare un secondo avversario	a seconda del <b>tda</b> dell'arma (richiede un arma con <b>tda</b> di 3 o meno)
Attaccare un terzo avversario	a seconda del <b>tda</b> dell'arma (richiede un arma con <b>tda</b> di 2 o meno)
Avanzare od arretrare combattendo	1 per ogni passo che si avanza o di cui si arretra
Limitarsi alla difesa <sup>7</sup>	1 per armi con <b>tda</b> fino a 3 incluso, altrimenti 2.
Combattere in difesa <sup>8</sup>	a seconda del <b>tda</b> dell'arma
Combattere in difesa contro più avversari <sup>8</sup>	a seconda del <b>tda</b> dell'arma +1 per ogni avversario oltre il primo

(†) Quello indicato è il tempo normalmente necessario a compiere l'azione, ma esistono tecniche particolari che permettano di compierla in un tempo minore di quello indicato.

<sup>1</sup> Immaginando la situazione si capisce quanto sia delicato il momento, specie se il liquido è in un contenitore di vetro. Il tempo indicato serve a trangugiare dissennatamente l bevanda.

<sup>2</sup> Si intende lanciare allo scopo di permettere a qualcun altro di afferrare l'oggetto che si lancia. Per afferrare invece si intende tanto afferrare un oggetto che è stato deliberatamente lanciato a questo scopo tanto rendere inoffensiva un'arma da lancio scagliata per uccidere. Nel secondo caso è necessario un addestramento e/o un abilità appropriata.

<sup>3</sup> Si faccia riferimento al paragrafo del capitolo II schivata normale e prolungata per maggiori dettagli.

<sup>4</sup> Si faccia riferimento al paragrafo del capitolo II parata normale e migliorata per maggiori dettagli.

<sup>5</sup> Il valore è riferito anche alle formule magiche necessarie al mantenimento di una magia

<sup>6</sup> Il tempo è quello indicato solo se si è già pronti a lanciare/tirare.

<sup>7</sup> Indica la scelta di difendersi solo contro uno o più avversari, ma non che ci si concentra sulla difesa (quindi è cosa diversa dal combattere in difesa e non da adito ad alcun bonus).

<sup>8</sup> Si faccia riferimento al paragrafo del capitolo II combattere in difesa per maggiori dettagli.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## APPENDICE B

### Effetti dei colpi critici

La seguente dettagliata tabella permette di determinare gli effetti di un colpo critico in base alla sua importanza e alla locazione che è stata colpita.

Di seguito alla tabella sono illustrati nei dettagli tutti i possibili effetti dei colpi e le

conseguenze in termini di meccanica di gioco. Si ricordi comunque che la disciplina dei colpi critici è data dal Master ed è quindi questi che decide quale sia la reale importanza e locazione del colpo critico che è stato subito o inflitto.

PIEDE	
Import.	Effetto e conseguenze
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 3. <b>Taglio:</b> Emorragia 1. <b>Punta:</b> Emorragia 1.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 4. <b>Taglio:</b> Emorragia 2. <b>Punta:</b> Emorragia 2.
31-50	<b>Impatto:</b> Frattura D2 dita, Ematoma 6, Riduzione 6 AG e CdA collegati, Uso doloroso 12. <b>Taglio:</b> Emorragia 3. <b>Punta:</b> Emorragia 2, Riduzione 3 AG e CdA collegati.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura del piede, Ematoma 7, Riduzione 9 AG e CdA collegati, Uso doloroso 16. <b>Taglio:</b> Legamenti recisi, Emorragia 4, Riduzione 9 AG e CdA collegati, piede inutilizzabile. <b>Punta:</b> Amputazione di D2 dita, Emorragia 3, Riduzione 6 AG e CdA collegati, Uso doloroso 12.
76-100	<b>Impatto:</b> Spappolamento delle dita, Frattura multipla del piede, Ematoma 7, Emorragia 1, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 26, Riduzione permanente AG 15%. <b>Taglio:</b> Amputazione parziale del piede, Emorragia 6, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20, Riduzione permanente AG 15%. <b>Punta:</b> Frattura del piede, Ematoma 4, Emorragia 3, Riduzione 9 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20.
101+	<b>Impatto:</b> Spappolamento del piede, Frattura della caviglia, Ematoma 7, Emorragia 3, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 35, Riduzione permanente AG 25%. <b>Taglio:</b> Amputazione del piede alla caviglia, Emorragia 8, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30, Riduzione permanente AG 25%. <b>Punta:</b> Frattura della caviglia, Legamenti recisi, Emorragia 6, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 26, piede inutilizzabile.
POLPACCIO	
Import.	Effetto e conseguenze
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 4. <b>Taglio:</b> Emorragia 1. <b>Punta:</b> Emorragia 1.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio:</b> Emorragia 2. <b>Punta:</b> Emorragia 2.
31-50	<b>Impatto:</b> Lesione osso polpaccio, Ematoma 5, Riduzione 4 AG e CdA collegati. <b>Taglio:</b> Emorragia 3, Riduzione 2 AG e CdA collegati. <b>Punta:</b> Lesione osso polpaccio, Emorragia 3, Riduzione 3 AG e CdA collegati.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura osso polpaccio, Ematoma 6, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 16. <b>Taglio:</b> Legamenti recisi, Emorragia 4, Riduzione 12 AG e CdA collegati, gamba inutilizzabile. <b>Punta:</b> Frattura osso polpaccio, Emorragia 4, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 18.
76-100	<b>Impatto:</b> Frattura multipla esposta osso polpaccio, Ematoma 7, Emorragia 2, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30. <b>Taglio/Punta:</b> Reciso osso polpaccio, Emorragia 6, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20.
101+	<b>Impatto:</b> Spappolamento ginocchio, Frattura osso polpaccio, Ematoma 7, Emorragia 3, Riduzione 15 AG, Uso doloroso 35, Riduzione permanente AG 35%. <b>Taglio:</b> Amputazione gamba sotto ginocchio, Emorragia 8, Riduzione 15 AG, Uso doloroso 30, Riduzione permanente AG 40%. <b>Punta:</b> Spappolamento ginocchio, Ematoma 3, Emorragia 7, Riduzione 15 AG, Uso doloroso 30, Riduzione permanente AG 30%.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

<b>COSCIA</b>	
<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio:</b> Emorragia 2. <b>Punta:</b> Emorragia 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6. <b>Taglio:</b> Emorragia 3. <b>Punta:</b> Emorragia 3.
31-50	<b>Impatto:</b> Lesione osso coscia, Ematoma 6, Riduzione 5 AG e CdA collegati. <b>Taglio:</b> Emorragia 4, Riduzione 3 AG e CdA collegati. <b>Punta:</b> Emorragia 4.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura osso coscia, Ematoma 7, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Taglio:</b> Legamenti recisi, Emorragia 6, Riduzione 12 AG e CdA collegati, gamba inutilizzabile. <b>Punta:</b> Lesione osso coscia, Emorragia 6, Riduzione 5 AG e CdA collegati.
76-100	<b>Impatto:</b> Frattura multipla esposta osso coscia, Ematoma 8, Emorragia 4, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 35. <b>Taglio:</b> Reciso osso coscia, Emorragia 6, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 25. <b>Punta:</b> Frattura osso coscia, Emorragia 7, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20.
101+	<b>Impatto:</b> Frattura multipla femore, Ematoma 8, Emorragia 3, Riduzione 20 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30. <b>Taglio:</b> Amputazione gamba sotto il gluteo, Emorragia 11, Riduzione 20 AG e CdA collegati, Uso doloroso 35, Riduzione permanente AG 50%. <b>Punta:</b> Recisa femorale, Emorragia 10, Riduzione 8 a tutto..
<b>INGUINE</b>	
<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 4, Colpo doloroso 4. <b>Taglio:</b> Emorragia 2, Colpo doloroso 3. <b>Punta:</b> Emorragia 3, Colpo doloroso 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6, Colpo doloroso 7. <b>Taglio:</b> Emorragia 4, Colpo doloroso 5. <b>Punta:</b> Emorragia 5, Colpo doloroso 4.
31-50	<b>Impatto:</b> Tumefazione dei genitali, Ematoma 7, Riduzione 5 AG e CdA collegati, Uso doloroso 16. <b>Taglio/Punta:</b> Lesione ai genitali, Emorragia 6, Riduzione 5 AG e CdA collegati, Uso doloroso 12.
51-75	<b>Impatto:</b> Spappolamento genitali, Lesione al femore, Ematoma 8, Emorragia 4, Colpo doloroso 10, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso Doloroso 26. <b>Taglio/Punta:</b> Evirazione, Emorragia 9, Colpo doloroso 10, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso Doloroso 26.
76-100	<b>Impatto:</b> Danno agli organi interni, Frattura del femore, Ematoma 8, Emorragia interna 5xGiro, Riduzione 20 AG e CdA collegati, Uso doloroso 35. <b>Taglio:</b> Danno agli organi interni, Emorragia 7, Emorragia interna 4xGiro, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Punta:</b> Danno agli organi interni, Emorragia 5, Emorragia interna 6xGiro, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 18.
101+	<b>Impatto:</b> Danno grave agli organi interni, Ematoma 10, Emorragia interna 8xGiro, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 26. <b>Taglio:</b> Danno grave agli organi interni, Emorragia 10, Emorragia interna 9xGiro, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 26. <b>Punta:</b> Danno grave agli organi interni, Emorragia 9, Emorragia interna 11xGiro, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 26.
<b>BASSO ADDOME</b>	
<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 4, Colpo doloroso 3. <b>Taglio:</b> Emorragia 2, Colpo doloroso 2. <b>Punta:</b> Emorragia 3.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6, Colpo doloroso 6, Senza fiato 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 4, Colpo doloroso 5.
31-50	<b>Impatto:</b> Ematoma 6, Colpo doloroso 6, Senza fiato 7, Emorragia interna 3xOra. <b>Taglio:</b> Emorragia 6, Emorragia interna 1xTurno. <b>Punta:</b> Emorragia 6, Emorragia interna 1xMinuto.
51-75	<b>Impatto:</b> Lesione agli organi interni, Ematoma 7, Emorragia interna 1xGiro, Colpo doloroso 6, Uso doloroso 16. <b>Taglio:</b> Danno agli organi interni, Emorragia 8, Emorragia interna 2xGiro, Riduzione 8 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Punta:</b> Danno agli organi interni, Emorragia 6, Emorragia interna 4xGiro, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 22.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

<i>Import.</i>	<i>Effetto e conseguenze</i>
76-100	<b>Impatto:</b> Spappolamento di un organo interno, Ematoma 10, Emorragia interna 7xGiro, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30. <b>Taglio/Punta:</b> Danno grave agli organi interni, Emorragia 9, Emorragia interna 7xGiro, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 26.
101+	<b>Impatto:</b> Spappolamento di più organi, Ematoma 15, Emorragia interna 12xGiro, Riduzione 12 AG e CdA collegati, Uso doloroso 40. <b>Taglio/Punta:</b> Spappolamento di un organo interno, Emorragia 9, Emorragia interna 9xGiro, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30.
<b>STERNO E SCHIENA</b>	
<i>Import.</i>	<i>Effetto e conseguenze</i>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 3.
31-50	<b>Impatto:</b> Ematoma 7. <b>Taglio:</b> Emorragia 4. <b>Punta:</b> Lesione a una vertebra, Emorragia 4, Riduzione 5 AG e CdA collegati.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura di una vertebra, Ematoma 6, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 25. <b>Taglio:</b> Lesione a una vertebra, Emorragia 6, Riduzione 5 AG e CdA collegati. <b>Punta:</b> Frattura di una vertebra, Emorragia 7, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 25.
76-100	<b>Impatto:</b> Danno alla spina dorsale, Ematoma 10, Paralizzato dalla vita in giù fino a 90, completamente oltre. <b>Taglio:</b> Danno alla spina dorsale, Emorragia 7, Paralizzato dalla vita in giù fino a 90, completamente oltre. <b>Punta:</b> Danno alla spina dorsale, Emorragia 8, Paralizzato dalla vita in giù fino a 85, completamente oltre.
101+	<b>Impatto:</b> Frattura alla spina dorsale, Morte. <b>Taglio/Punta:</b> Recisa spina dorsale, Morte.
<b>TORACE</b>	
<i>Import.</i>	<i>Effetto e conseguenze</i>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio:</b> Emorragia 2. <b>Punta:</b> Emorragia 3.
16-30	<b>Impatto:</b> Lesione a una costola, Ematoma 6. <b>Taglio:</b> Emorragia 3. <b>Punta:</b> Lesione a una costola, Emorragia 3.
31-50	<b>Impatto:</b> Frattura costola, Ematoma 7, Riduzione 5 AG e CdA collegati, Uso doloroso 12. <b>Taglio:</b> Lesione a una costola, Emorragia 5. <b>Punta:</b> Frattura costola, Emorragia 4, Riduzione 6 AG e CdA collegati, Uso doloroso 16.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura D2+1 costole, Ematoma 10, Riduzione 10 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Taglio:</b> Frattura costola, Emorragia 6, Riduzione 6 AG e CdA collegati, Uso doloroso 16. <b>Taglio:</b> Danno a un polmone, Emorragia 6, Emorragia interna 2xGiro, , Riduzione 6 a tutto, Uso doloroso 16.
76-100	<b>Impatto:</b> Frattura D3+2 costole, Danno a un polmone, Ematoma 14, Emorragia interna 3xGiro, Riduzione 15 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30. <b>Taglio:</b> Danno a un polmone, Emorragia 8, Emorragia interna 4xGiro, Riduzione 10 a tutto, Uso doloroso 20. <b>Punta:</b> Danno grave a un polmone, Emorragia 7, Emorragia interna 7xGiro, Riduzione 12 a tutto, Uso doloroso 20.
101+	<b>Torace destro:</b> <b>Impatto:</b> Frattura D3+2 costole, Spappolamento polmone, Ematoma 15, Emorragia interna 10xGiro, Riduzione 25 AG e CdA collegati, Uso doloroso 50. <b>Taglio:</b> Frattura di D2 costole, Danno grave a un polmone, Emorragia 10, Emorragia interna 7xGiro. <b>Punta:</b> Spappolamento polmone, Emorragia 7, Emorragia interna 10xGiro, Riduzione 16 a tutto, Uso doloroso 30. <b>Torace sinistro:</b> <b>Impatto:</b> Danno al cuore, Morte. <b>Taglio/Punta:</b> Cuore trapassato, Morte.
<b>BRACCIO</b>	
<i>Import.</i>	<i>Effetto e conseguenze</i>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6. <b>Taglio:</b> Emorragia 3. <b>Punta:</b> Emorragia 3, Riduzione 3 AB e CdA collegati.
31-50	<b>Impatto:</b> Distorsione alla spalla, Ematoma 6, Riduzione 10 AB e CdA collegati. <b>Taglio:</b> Emorragia 4, Riduzione 3 AB e CdA collegati. <b>Punta:</b> Legamenti recisi, Emorragia 4, Riduzione 12 AB e CdA collegati, braccio inutilizzabile.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura osso braccio, Ematoma 7, Riduzione 12 AB e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Taglio:</b> Legamenti recisi, Emorragia 6, Riduzione 12 AB e CdA collegati, braccio inutilizzabile. <b>Punta:</b> Lesione osso braccio, Emorragia 5, Riduzione 6 AB e CdA collegati.
76-100	<b>Impatto:</b> Frattura multipla spalla, Ematoma 9, Riduzione 12 AB e CdA collegati, Uso doloroso 30. <b>Taglio:</b> Reciso osso spalla, Emorragia 6, Riduzione 12 AB e CdA collegati, Uso doloroso 25. <b>Punta:</b> Frattura osso braccio, Emorragia 7, Riduzione 15 AB e CdA collegati, Uso doloroso 20.
101+	<b>Impatto:</b> Frantumazione osso spalla, Danno a un polmone, Ematoma 8, Emorragia 3, Emorragia intera 3xGiro, Riduzione 15 AB, 5 AG e CdA collegati, Uso doloroso 35. <b>Taglio:</b> Amputazione del braccio sotto la spalla, Emorragia 10, Riduzione 15 AB e CdA collegati, Uso doloroso 30, Riduzione permanente AB 50%. <b>Punta:</b> Frantumazione osso spalla, Emorragia 8, Riduzione 15 AB, 5 AG e CdA collegati, Uso doloroso 30.

## AVAMBRACCIO

<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 4. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 1.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 2.
31-50	<b>Impatto:</b> Lesione osso avambraccio, Ematoma 5, Riduzione 5 AB e CdA collegati. <b>Taglio:</b> Emorragia 3, Riduzione 3 AB e CdA collegati. <b>Punta:</b> Lesione osso avambraccio, Emorragia 3, Riduzione 5 AB e CdA collegati.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura osso avambraccio Frattura gomito, Ematoma 6, Riduzione 12 AB e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Taglio:</b> Legamenti recisi, Emorragia 4, Riduzione 12 AB e CdA collegati, braccio inutilizzabile. <b>Punta:</b> Frattura gomito, Ematoma 5, Riduzione 12 AB e CdA collegati, braccio inutilizzabile.
76-100	<b>Impatto:</b> Frattura multipla esposta osso avambraccio, Ematoma 7, Emorragia 2, Riduzione 15 AB e CdA collegati, Uso doloroso 30. <b>Taglio/Punta:</b> Reciso osso avambraccio, Emorragia 6, Riduzione 12 AB e CdA collegati, Uso doloroso 20.
101+	<b>Impatto:</b> Spappolamento gomito, Frattura osso avambraccio, Ematoma 7, Emorragia 3, Riduzione 15 AB, Uso doloroso 35, Riduzione permanente AB 30%. <b>Taglio:</b> Amputazione braccio sotto gomito, Emorragia 8, Riduzione 15 AB, Uso doloroso 30, Riduzione permanente AB 40%. <b>Punta:</b> Frantumazione gomito, Emorragia 7, Riduzione 15 AB e CdA collegati, Uso doloroso 26, braccio inutilizzabile.

## MANO

<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 4. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 1.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 5, Riduzione 3 AB e CdA collegati. <b>Taglio:</b> Emorragia 2 Riduzione, 2 AB e CdA collegati. <b>Punta:</b> Emorragia 2 Riduzione, 3 AB e CdA collegati.
31-50	<b>Impatto:</b> Frattura D2 dita, Ematoma 6, Riduzione 6 AG e CdA collegati, Uso doloroso 12 <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 3, Amputazione D2 falangi di D2 dita, Riduzione 3 AB e CdA collegati per falange persa, Uso doloroso 12, Riduzione permanente AB 3% per falange persa..
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura del polso, Ematoma 7, Riduzione 12 AB e CdA collegati, Uso doloroso 20, mano inutilizzabile. <b>Taglio/Punta:</b> Amputazione di D2+1 dita, Emorragia 4, Riduzione 5 AB e CdA collegati per dito perduto, Uso doloroso 20, Riduzione permanente AB 10% per dito perduto.
76-100	<b>Impatto:</b> Frantumazione D12-7 dita, Frattura della mano, Ematoma 10, Riduzione 10 AB e CdA collegati più 2 per ogni dito frantumato, Uso doloroso 30. <b>Taglio:</b> Amputazione parziale della mano, Emorragia 6, Uso doloroso 20, Riduzione permanente AB 40%. <b>Punta:</b> Palmo della mano trapassato. Emorragia 6, mano inutilizzabile, Riduzione permanente AB 20%.
101+	<b>Impatto:</b> Spappolamento dell mano, Frattura del polso, Ematoma 7, Emorragia 3, Riduzione 20 AB e CdA collegati, Uso doloroso 35, Riduzione permanente AB 50%. <b>Taglio:</b> Amputazione della mano al polso, Emorragia 8, Riduzione 15 AB e CdA collegati, Uso doloroso 30, Riduzione permanente AB 50%. <b>Punta:</b> Frattura del polso, Amputazione parziale della mano, Emorragia 7, mano inutilizzabile, Riduzione permanente AB 40%.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

<b>COLLO</b>	
<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 7. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 4.
31-50	<b>Impatto:</b> Lesione alla clavicola, Ematoma 8, Riduzione 3 AG e CdA collegati. <b>Taglio:</b> Emorragia 6. <b>Punta:</b> Lesione alla trachea, Emorragia 6, difficoltà nel parlare, Riduzione 3 a tutto.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura clavicola, Ematoma 10, Riduzione 8 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20. <b>Taglio:</b> Emorragia 8. <b>Punta:</b> Frattura clavicola, Emorragia 6, Riduzione 8 AG e CdA collegati, Uso doloroso 20.
76-100	<b>Impatto:</b> Danno alla spina dorsale, Ematoma 10, Paralizzato dalla vita in giù fino a 90, completamente oltre. <b>Taglio/Punta:</b> Recisa giugulare, Emorragia 15, Riduzione 10 a tutto.
101+	<b>Impatto:</b> Collo spezzato, Morte. <b>Taglio:</b> Amputazione della testa al collo, Morte. <b>Punta:</b> Collo trapassato e spina dorsale recisa, Morte.
<b>FACCIA</b>	
<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6, Stordimento 3. <b>Taglio:</b> Emorragia 2, Stordimento 1. <b>Punta:</b> Emorragia 3.
31-50	<b>Impatto:</b> Frattura naso, Ematoma 7, Stordimento 3, Colpo doloroso 3, Olfatto inutilizzabile. <b>Taglio:</b> Amputazione parziale del naso, Emorragia 5, Colpo doloroso 2, Olfatto inutilizzabile. <b>Punta:</b> Perdita D3-1 denti, Emorragia 4.
51-75	<b>Impatto:</b> Frattura mandibola, Ematoma 8, Stordimento 4, Colpo doloroso 4, Perdita D6-3 denti, Emorragia 2, favella inutilizzabile. <b>Taglio/Punta:</b> Lesione alla mandibola, Perdita D6-2 denti, Emorragia 6.
76-100	<b>Impatto:</b> Frattura dell'arcata mandibolare, Frattura del naso, Ematoma 10, Emorragia 3, Stordimento 6, Colpo doloroso 5, Perdita D10-3 denti, favella e olfatto inutilizzabili. <b>Taglio:</b> Amputazione di labbra e naso, Perdita D6-2 denti, Emorragia 7, Colpo doloroso 4. <b>Punta:</b> Frattura mandibola, Emorragia 6, Stordimento 4, Colpo doloroso 4, Perdita D6-3 denti, favella inutilizzabile.
101+	<b>Impatto:</b> Spappolamento mandibola e setto nasale, Ematoma 12, Emorragia 4, Stordimento 10, Colpo doloroso 8, favella e olfatto inutilizzabili. <b>Punta:</b> Nuca trapassata, Morte. <b>Taglio:</b> Recisa mandibola, Emorragia 9, Stordimento 8, Colpo doloroso 6, favella inutilizzabile.
<b>CRANIO</b>	
<b>Import.</b>	<b>Effetto e conseguenze</b>
1-15	<b>Impatto:</b> Ematoma 5. <b>Taglio/Punta:</b> Emorragia 2.
16-30	<b>Impatto:</b> Ematoma 6, Stordimento 2, Riduzione permanente 10% PE. <b>Taglio:</b> Tumefazione occhio, Emorragia 3, Colpo doloroso 2, Riduzione 7 PE e CdA collegati solo per la vista.
31-50	<b>Impatto:</b> Ematoma 7, Stordimento 4, Perdita di sensi. <b>Taglio:</b> Cuoio capelluto leso, Emorragia 4, Stordimento 2. <b>Punta:</b> Riduzione 3 PE, Emorragia 4, Stordimento 2.
51-75	<b>Impatto:</b> Se pari: Occhio distrutto, se dispari Orecchio fracassato, Ematoma 9, Emorragia 1, Stordimento 12, Colpo doloroso 7, Riduzione 10 PE e CdA collegati solo per vista od udito rispettivamente, Riduzione permanente 35% PE in caso di occhio o Riduzione permanente 20% PE e 10% AG in caso di orecchia. <b>Taglio/Punta:</b> Se pari: Occhio cavato, se dispari Amputazione orecchia, Emorragia 6, Stordimento 10, Colpo doloroso 7, Riduzione 10 PE e CdA collegati solo per vista od udito rispettivamente, Riduzione permanente 35% PE in caso di occhio o Riduzione permanente 15% PE in caso di orecchia.
76-100	<b>Impatto:</b> Occhi distrutti, Frattura del naso, Ematoma 12, Emorragia 3, Stordimento 20, Colpo doloroso 10, Riduzione 20 PE e CdA collegati solo per vista. Riduzione permanente 50% PE, Accecato permanentemente. <b>Taglio:</b> Reciso setto nasale, Occhi distrutti, Emorragia 10, Colpo doloroso 8, Riduzione 20 PE e CdA collegati solo per vista. Riduzione permanente 50% PE, Accecato permanentemente. <b>Punta:</b> Occhio distrutto, danno al cervello, Emorragia 8, Emorragia interna 3xGiro, Riduzione 20 a tutto, Riduzione permanente 35% PE, Riduzione 20% IN, SA e VO.
101+	<b>Impatto:</b> Cranio fracassato, Morte. <b>Taglio:</b> Testa spaccata metà, Morte. <b>Punta:</b> Cranio trapassato, Morte.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## LEGENDA DEGLI EFFETTI DEI COLPI CRITICI

### **Accecato permanentemente:**

perdita completa e permanente della vista, comporta anche una *riduzione permanente* della Percezione.

**Amputazione:** taglio completo di una parte del corpo dal resto, può interessare arti o parte di arti e la testa, può comportare la *riduzione permanente* di uno o più attributi.

**Amputazione parziale:** taglio di parte di un arto non in corrispondenza di articolazioni.

**Collo spezzato:** rottura della spina dorsale al collo, morte istantanea.

**Colpo doloroso:** dà un malus a tutte le attività dovuto al forte dolore che si percepisce nella località colpita. Il numero che segue la dicitura è infatti l'entità del malus. Le creature che non sentono dolore sono immuni a questo effetto.

**Cranio Fracassato:** frattura del cranio con gravi danni al cervello. E' un colpo mortale.

**Cuoio capelluto lesa:** per arginare in modo definitivo l'emorragia è necessario radere la zona interessata dalla stessa.

**Danno agli organi interni/Danno ad un polmone:** danneggiamento degli organi interni/ad un polmone con conseguente emorragia interna.

**Danno grave agli organi interni/Danno grave ad un polmone:** danneggiamento degli organi interni/ad un polmone con conseguente grave emorragia interna.

**Danno alla spina dorsale:** grave lesione che provoca paralisi parziale o totale del soggetto.

**Ematoma:** perdita di sangue sottocutanea dovuta ad un urto violento, ma limitata nel tempo. Il numero seguente l'indicazione di ematoma è il numero di Punti Vita persi nel giro successivo a quello in cui si riceve

l'ematoma, questo numero va ridotto di 1 ogni giro fino a che non arriva a 0.

Ad esempio un *Ematoma 3* farà perdere 3 PV nel giro successivo al danno, 2 PV nel giro successivo, 1 in quello ancora successivo e si

arresterà al giro seguente per un totale di 6 PV persi.

**Emorragia:** perdita di sangue esterna dovuta alla rottura di un vaso sanguigno a causa di un taglio o di una penetrazione. Il numero seguente l'indicazione di emorragia è il numero di punti vita che si perdono ogni giro a partire da quello in cui si è ricevuto il danno.

**Emorragia interna:** come emorragia, ma ha luogo internamente al corpo e quindi arrestarla è molto più difficile.

**Frattura:** rottura di un osso dello scheletro, porta ematomi o anche danni più gravi oltre ad inficiare seriamente l'uso della parte dell'arto in cui si è verificata la frattura.

**Frattura multipla:** rottura di più ossa dello scheletro o di un osso in più parti, con conseguenze paragonabili a quelle della frattura ma più gravi.

**Frattura esposta:** rottura di un osso che viene dislocato lacerando la pelle causando ematomi ed emorragie. Ha conseguenze analoghe a quelle della frattura, ma è più difficile da curare.

**Legamenti recisi:** danno alla struttura di controllo del movimento della parte interessata che diventa inutilizzabile.

**Lesione:** incrinatura di un osso o di un organo. Ogni colpo successivo anche non critico che viene a provocare un danno in quella stessa area ha una percentuale pari al danno inflitto di provocare una *frattura* od un *danno ad organo interno*.

**Morte:** effetto molto spiacevole ma piuttosto autoesplicativo. Si consulti a riguardo il paragrafo apposito alla fine del capitolo III.

**Occhio distrutto, Occhi distrutti, Occhio cavato:** danno grave alla cavità oculare che compromette in modo permanente la vista tramite l'occhio stesso.

**Orecchia fracassata:** danno all'apparenza esterna dell'orecchio e interno, con

conseguente riduzione dell'udito o sordità parziale.

**Paralizzato:** impossibilità di muovere gli arti inferiori o in tutto il corpo in seguito ad un danno subito alla spina dorsale.

**Perdita (denti):** estrazione brutale a causa di impatto o recisione della radice per colpo da taglio di un certo numero di denti.

**Perdita dei sensi:** perdita di coscienza derivata da un colpo alla testa o alla perdita di molto sangue.

**Reciso:** danno alla struttura ossea o vascolare che comporta il taglio netto di una o più parti.

**Riduzione:** è la penalità assegnata a tutti i test che si può dover eseguire a causa di un danno serio inflitto da un colpo critico. Il numero seguente l'indicazione di riduzione è il malus da applicare a tutti i test. In caso sia specificato un attributo la penalità è ristretta al solo attributo e a quelli con *cda* in cui l'attributo compare o che a giudizio del Master richiedano l'uso della parte lesa. La maggior parte di queste penalità sono temporanee e il valore originario può usualmente essere ripristinato grazie a cure o al semplice passare del tempo.

**Riduzione permanente:** è seguito da un valore espresso in percentuale che indica di quanto va ridotto un certo attributo in seguito ad una menomazione non curabile. Va applicata al punteggio attuale dell'attributo e si arrotonda sempre per difetto. Ad esempio un Riduzione permanente 25% AG indica che il punteggio attuale di AG del malcapitato fruitore del critico va ridotto del 25% quindi se il suo punteggio era un buon 22 questo viene ridotto a 16,5 che poi viene arrotondato per difetto a 16.

**Spappolamento:** danno gravissimo e permanente ad una parte del corpo o ad organo interno che ne causa la completa distruzione e sbriciolamento delle ossa, riducendola ad una poltiglia sanguinante.

**Stordimento:** il numero seguente indica il

numero di giri per cui si è storditi.

**Testa spaccata a metà:** il colpo ricevuto divide il cranio ed il suo contenuto in due metà quasi uguali, provocando morte istantanea.

**Tumefazione:** gonfiore provocato da un ematoma in locazioni particolarmente delicate.

**Uso doloroso:** a causa dei danni subiti, l'utilizzo della parte interessata dagli stessi è rischioso e molto doloroso: il numero seguente la dicitura è la difficoltà del test sulla RE da eseguire per poter muovere la parte lesa nel modo desiderato. In caso di fallimento il movimento non potrà essere compiuto e il soggetto subirà tanti punti vita di danno pari a 1/5 della difficoltà del test arrotondato per difetto. Questo vuol dire che aver fallito un test dovuto a *Uso doloroso* 16 infliggerà  $16/5=3,2$  approssimato a 3 punti vita di danno ulteriore. Le creature immuni al dolore non risentono di questo effetto.

## APPENDICE C

### Tecniche di combattimento

Potrebbe sembrare strano che si rinvii a questo appendice per illustrare degli esempi di tecniche, mentre si sono inseriti quelli degli stili nel capitolo del combattimento. La motivazione è esclusivamente di carattere logistico. Le tecniche hanno tra i loro parametri i livelli di padronanza che sono facilmente nell'ordine della ventina e quindi inserire questi esempi nella trattazione del combattimento avrebbe allungato a dismisura ed inutilmente quel capitolo, rendendone così più scomoda la consultazione.

#### OCCHI DEL LUPO

##### **Tecnica di livello 4**

##### **Vincoli:**

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore a due passi rispetto alla propria.

Si deve usare una spada.

##### **Descrizione:**

E' una tecnica che studia l'avversario per un po' di tempo ed appena l'avversario tenta di attaccare l'utilizzatore della tecnica e quindi si scopre questo riesce ad affondare un colpo contro le difese abbassate dell'avversario.

**Tempo di Preparazione(TdP):** 8 secondi

**Tempo di Recupero(TdR):** 2 secondi

**Nota:** la tecnica richiede in condizioni normali tre giri di combattimento per essere preparata ed eseguita.

##### **Evoluzioni**

base, massimo livello 12.

migliorata + 2 livelli, massimo livello 14.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 17.

impeccabile + 3 livelli, massimo livello 20.

perfetta + 4 livelli, massimo livello 24.

##### **Bonus**

Livello di padronanza	Bonus
1	+5 al plus, -8 alla soglia critica
2	+5 al plus, -10 alla soglia critica
3	+6 al plus, -8 alla soglia critica
4	+6 al plus, -10 alla soglia critica
5	+6 al plus, -11 alla soglia critica
6	+7 al plus, -8 alla soglia critica
7	+7 al plus, -10 alla soglia critica
8	+7 al plus, -11 alla soglia critica
9	+7 al plus, -12 alla soglia critica
10	+7 al plus, -14 alla soglia critica
11	+8 al plus, -11 alla soglia critica
12	+8 al plus, -12 alla soglia critica
13	+8 al plus, -14 alla soglia critica
14	+9 al plus, -11 alla soglia critica
15	+9 al plus, -13 alla soglia critica
16	+9 al plus, -14 alla soglia critica
17	+9 al plus, -15 alla soglia critica
18	+10 al plus, -13 alla soglia critica
19	+10 al plus, -14 alla soglia critica
20	+10 al plus, -15 alla soglia critica
21	+10 al plus, -16 alla soglia critica
22	+10 al plus, -17 alla soglia critica
23	+11 al plus, -14 alla soglia critica
24	+11 al plus, -16 alla soglia critica

#### SPINTA SPICCATESTA

##### **Tecnica di livello 7**

##### **Vincoli:**

Non utilizzabile contro avversari con armi di portata superiore rispetto alla propria.

Si deve usare un'arma a due mani da taglio

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

**Descrizione:**

L'utente della tecnica sferra un colpo terribile dall'alto verso il basso contro il suo avversario, costringendolo a parare o schivare. In caso di parata la tecnica si risolve con una prova di forza tra i due combattenti che, se termina a favore dell'utente della tecnica, permette di respingere l'avversario e di sferrargli un violento colpo di taglio al collo. In caso di schivata, se questa non riesce il primo colpo non è che l'apertura per il secondo, sferrato in modo analogo al precedente caso. Qualora l'avversario riesca a schivare o vinca il confronto di forza o il giro di combattimento il suo colpo troverà l'utente della tecnica in posizione esposta.

**Tempo di Preparazione(TdP):** 2 secondi

**Tempo di Recupero(TdR):** 3 secondi

**Conflitto:** Forza contro Forza o Agilità a +5

**Bonus all'avversario:** +3 ai dadi

**Speciale:** qualora vi sia un colpo critico questo va considerato come locazione al collo.

**Nota:** Qualora l'arma abbia un TdA superiore a 3 nel giro di recupero potrebbe non essere possibile attaccare.

**Evoluzioni**

base, massimo livello 12.

migliorata + 2 livelli, massimo livello 14.

perfezionata + 2 livelli, massimo livello 16.

impeccabile + 3 livelli, massimo livello 19.

perfetta + 3 livelli, massimo livello 22.

**Bonus**

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+2 ai dadi, -7 alla soglia critica	12	+5 ai dadi, -9 alla soglia critica
2	+3 ai dadi, -3 alla soglia critica	13	+5 ai dadi, -11 alla soglia critica
3	+3 ai dadi, -5 alla soglia critica	14	+6 ai dadi, -8 alla soglia critica
4	+3 ai dadi, -7 alla soglia critica	15	+6 ai dadi, -9 alla soglia critica
5	+3 ai dadi, -8 alla soglia critica	16	+6 ai dadi, -11 alla soglia critica
6	+4 ai dadi, -5 alla soglia critica	17	+6 ai dadi, -12 alla soglia critica
7	+4 ai dadi, -6 alla soglia critica	18	+6 ai dadi, -13 alla soglia critica
8	+4 ai dadi, -8 alla soglia critica	19	+7 ai dadi, -9 alla soglia critica
9	+4 ai dadi, -10 alla soglia critica	20	+7 ai dadi, -11 alla soglia critica
10	+5 ai dadi, -7 alla soglia critica	21	+7 ai dadi, -12 alla soglia critica
11	+5 ai dadi, -8 alla soglia critica	22	+8 ai dadi, -8 alla soglia critica

**DANZA DEL RASOIO**

**Tecnica di livello 8**

**Vincoli:**

Non utilizzabile contro avversari che usano armi ad asta o con portata offensiva pari a 4 o superiore.

Si deve usare con due armi dotate di lama di dimensioni modeste (massimo due spade corte).

Abilità *Danzare* minimo a livello 4.

L'utente della tecnica non deve subire nel

primo giro di preparazione della tecnica più di 5 PV di danno, da qualsiasi fonte.

**Descrizione:**

La tecnica consta di due fasi. Nella prima l'utente si limita a parare e schivare i colpi innervosendo l'avversario, mentre nella seconda attacca con sequenze rapidissime di colpi portate con movimenti fluenti e decisi.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

**Tempo di Preparazione(TdP):** 7 secondi

**Tempo di Recupero(TdR):** 3 secondi

**Test:** Danzare contro 16

**Test:** Riflessi contro 20

**Nota:** la tecnica richiede in condizioni normali due giri di combattimento per essere preparata ed eseguita.

### Evoluzioni

base, massimo livello 12.

migliorata + 3 livelli, massimo livello 15.

perfezionata + 4 livelli, massimo livello 19.

impeccabile + 4 livelli, massimo livello 23.

perfetta + 5 livelli, massimo livello 28.

### Bonus

Livello di padronanza	Bonus	Livello di padronanza	Bonus
1	+7 al plus, -1 ai dadi con scarto	15	+10 al plus, -3 ai dadi con scarto
2	+7 al plus, -2 ai dadi con scarto	16	+10 al plus, -3 ai dadi con scarto
3	+7 al plus, -2 ai dadi con scarto	17	+10 al plus, -4 ai dadi con scarto
4	+7 al plus, -3 ai dadi con scarto	18	+11 al plus, -2 ai dadi con scarto
5	+8 al plus, -1 ai dadi con scarto	19	+11 al plus, -3 ai dadi con scarto
6	+8 al plus, -2 ai dadi con scarto	20	+11 al plus, -3 ai dadi con scarto
7	+8 al plus, -2 ai dadi con scarto	21	+11 al plus, -4 ai dadi con scarto
8	+8 al plus, -3 ai dadi con scarto	22	+12 al plus, -2 ai dadi con scarto
9	+9 al plus, -2 ai dadi con scarto	23	+12 al plus, -3 ai dadi con scarto
10	+9 al plus, -2 ai dadi con scarto	24	+12 al plus, -4 ai dadi con scarto
11	+9 al plus, -3 ai dadi con scarto	25	+12 al plus, -4 ai dadi con scarto
12	+9 al plus, -3 ai dadi con scarto	26	+12 al plus, -4 ai dadi con scarto
13	+10 al plus, -2 ai dadi con scarto	27	+13 al plus, -3 ai dadi con scarto
14	+10 al plus, -2 ai dadi con scarto	28	+13 al plus, -3 ai dadi con scarto

### PARATA MORTALE

#### Tecnica di livello 10

##### Vincoli:

Non utilizzabile contro avversari con armi diverse da una spada, o dotati di scudo o di due armi.

Si deve usare in abbinamento una spada e un'arma da parata, come una mancina o un buckler.

##### Descrizione:

La tecnica nasce come una tecnica di parata e risposta. Infatti per alcuni secondi l'utente della tecnica lascia attaccare l'avversario parando con la spada, poi improvvisamente cambia parando e bloccando

l'arma con la mancina o il buckler e se è abbastanza abile e veloce sferra un colpo al dell'avversario senza che questi possa difendersi.

**Tempo di Preparazione(TdP):** 3 secondi

**Tempo di Recupero(TdR):** 2 secondi

**Test:** Riflessi vs 25

**Malus all'avversario:** -4 al Plus

**Nota:** la tecnica richiede in condizioni normali un giro di combattimento per essere preparata ed eseguita.

Qualora fosse utilizzata usando come armi spada e mancina o un'altra arma da parata questa non infliggerà alcun danno.

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>

## Evoluzioni

base, massimo livello 12.

migliorata + 2 livelli, massimo livello 14.

perfezionata + 3 livelli, massimo livello 17.

impeccabile + 3 livelli, massimo livello 20.

perfetta + 4 livelli, massimo livello 24.

## Bonus

Livello di padronanza	Bonus
1	+1 al plus, -5 alla soglia critica
2	+1 al plus, -7 alla soglia critica
3	+2 al plus, -3 alla soglia critica
4	+2 al plus, -6 alla soglia critica
5	+2 al plus, -7 alla soglia critica
6	+2 al plus, -9 alla soglia critica
7	+3 al plus, -7 alla soglia critica
8	+3 al plus, -8 alla soglia critica
9	+3 al plus, -10 alla soglia critica
10	+3 al plus, -10 alla soglia critica
11	+4 al plus, -8 alla soglia critica
12	+4 al plus, -10 alla soglia critica
13	+4 al plus, -11 alla soglia critica
14	+4 al plus, -12 alla soglia critica
15	+5 al plus, -10 alla soglia critica
16	+5 al plus, -11 alla soglia critica
17	+5 al plus, -13 alla soglia critica
18	+5 al plus, -14 alla soglia critica
19	+6 al plus, -12 alla soglia critica
20	+6 al plus, -13 alla soglia critica
21	+6 al plus, -14 alla soglia critica
22	+6 al plus, -15 alla soglia critica
23	+7 al plus, -13 alla soglia critica
24	+7 al plus, -14 alla soglia critica

Questo manuale è distribuito secondo la licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate che potete consultare nei dettagli  
a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.it>