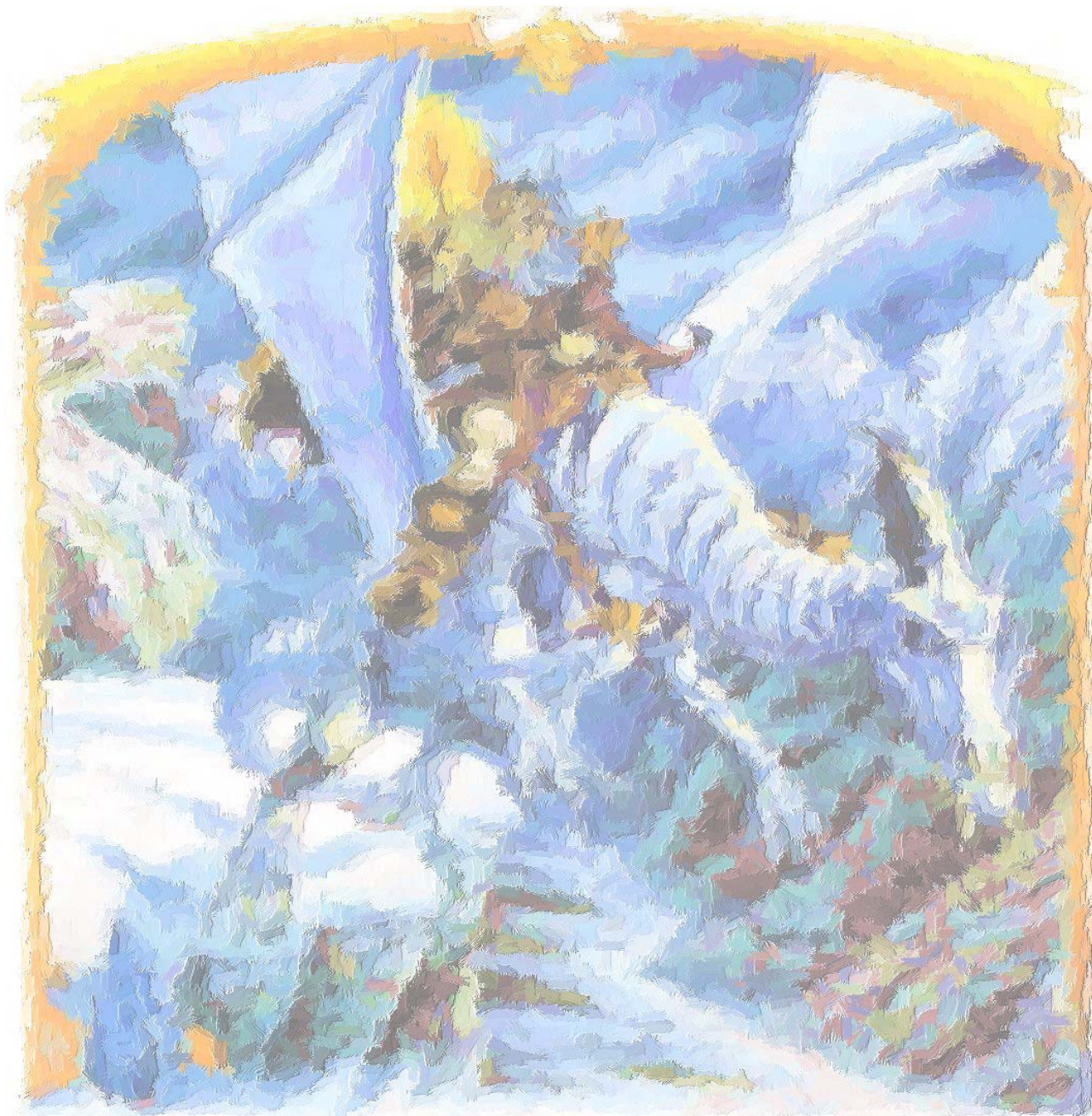


A & P

IX.11b



Sistema di Gioco ideato & creato da

Lamberto Gobbi Belcredi

Con la collaborazione di Guido "The Goblin" Ceccarelli



Ringraziamenti

Gli autori desiderano ringraziare per il vario contributo fornito alla stesura di questo manuale, alle sessioni di playtesting e per ogni altra forma di collaborazione, le seguenti persone:

- **Enrico "BLEAAAAAH" Gobbi Belcredi** per aver quotidianamente ostentato quanto sia facile circuire e plagiare Martino (detto "Gigi"), per aver sfoggiato in più occasioni il lato migliore di se stesso tentando di preservare la sua proprietà su gomme e matite, nonché per aver concesso a tutti noi l'onore di constatare personalmente l'irsutismo del suo posteriore.
- **Emanuele "Polpetta" Donati** per aver saputo rendere del carrarmato speciale alcuni ringraziamenti speciali, per aver riccamente contribuito alle nostre Flores, per essere anche lui un Membro Ufficiale de La Tana dei Goblin, per l'assenza di pollici opponibili nelle mani ed infine per essersi lasciato vampirizzare nella campagna "quest'anno niente malvagi nel party".
- **Luigi "Brainless" "Benedetto dal Signur" Maurizi**, per la fornitura delle immagini del presente manuale e per averci mostrato il suo tatto sopraffino nel trattar di diplomazia con un nano armato di balestra, per la qualità del suo roscamento, per l'uterina interpretazione di Laraika nel pronunciare frasi come "Non toccate le mie tette" o "Non sono stata io!".
- **Marco "JJ" Leto ed Ernesto "Nasello" Apuzzo** per i dibattiti sul tema "Roleplay vs Powerplay: cosa vogliamo fare?" (Buona la seconda...)
- **Marco "JJ" Leto** per lo splendido maglione esotico-aberrante con il quale a volte si traveste da boscaiolo, per la valanga, per averci chiuso tutti i forum causa stress da logorrea, per aver percorso un quarto d'ora in linea d'aria in una giornata...
- **Andrea "Rocco" "Tano" "Siffredi" "Deppiù" "Non entra" Bethlen de Bethlen**, per le dimostrazioni pratiche di vero, sano Powerplay condite da un sapiente tocco di esasperato istinto di autoconservazione.
- **Alberto "Piermigniti" Magni** per l'immane stoicismo nel pronunciare con estenuante frequenza "Ma mi va bene uguale".
- **Alberto "Albo" Garelli** per aver mostrato al mondo intero come non vadano portati Chierici ed Elfi e per aver dimostrato come può un albero crescere su un ponte levatoio, ma soprattutto per la sorella di Kaisho...
- **Ivan "Mani in pasta" Bezzi** per aver annichilito tutti i record di velocità nella tratta Londra - Tangenziale Nord - Seduta di gioco, e per le dimostrazioni di superba mascolinità di Tarrock con la nipote di Vash il Nero nel postribolo di Pelvora.
- **Fabrizio "Barbone" Mariotti** per aver raccontato un'intera sessione di gioco in tempo reale via SMS, per la pacata sobrietà del suo modo di ridere, per le paludi di succo di frutta.
- **Silvio "Sil" De Pecher** per la sua allergia agli Elfi in conformità al suo reale carattere nanico, nonché per la sua abilità nell'annichilire maghi fluttuanti incappucciati.
- **Enrico il vecchio "Condensator, Orcoo" Muzio, detto "muschio"**, per la dottissima consulenza afferente la taratura del sistema monetario, in particolare per il maniscalco e lo stalliere, nonché per la qualifica di "osperto" guadagnatasi sul campo e per il perfetto equilibrio del suo stato fisico-mentale.
- Ed infine **IDDIO**, per la profonda mente matematica e la lucida capacità algebrica di cui ha dotato Ernesto "Nasello" Apuzzo, per il vivido ed oggettivo raziocinio dei master, e per aver reso possibile l'incontro di una simile accozzaglia di umanotteri dalle oscure e spesso ben celate qualità.

Un ringraziamento speciale va inoltre a **Larry Elmore**, per le immagini contenute nel presente manuale, gentilmente concesse per scopi non commerciali attraverso il suo sito Internet.

Aggiornamenti, aggiunte, varianti e complementi al presente regolamento sono disponibili su Internet nella sezione Download del sito de La Tana dei Goblin, agli indirizzi: <http://nuke.goblins.net> e <http://www.goblins.net>.

Se desiderate contattare l'autore di Act'n Play, inviate una mail a: lambo@goblins.net.

Per eventuali dispute o divergenze d'opinione tra Master e Giocatori, si assuma che il Master ha SEMPRE ragione, con un'unica eccezione: il creatore del Sistema di Gioco ha ovviamente più potere decisionale del Master, in quanto ne è Dio e Padrone, ed il suo giudizio sia Verbo per chiunque, Master, Giocatori o semplici osservatori.

Ai Master dell'anno precedente, inoltre, siano garantiti benefici e vantaggi sconfinati nei riguardi dei normali giocatori standard, affinché possano dimostrare di essere giocatori migliori di loro senza doversi sforzare in alcun modo.

Sommarío

Ringraziamenti	2
Sommarío	3
Prefazione	7
I Giochi di Ruolo.....	7
Act'n Play.....	8
Qualche consiglio per i giocatori.....	8
Qualche consiglio per i Master.....	9
Conclusioni.....	9
Glossarío	10
Medie dei lanci di dado	11
CAPITOLO I - Prima di Iniziare a Giocare	13
1.1 Background e Dati Generali del Personaggio.....	13
1.2 Scelta della Razza.....	14
1.2.1 Incroci di Razze.....	14
1.2.2 Sesso ed Invecchiamento.....	15
1.3 Determinazione delle caratteristiche.....	15
1.4 Resistance Rolls.....	15
1.5 Profili e Livelli dei Personaggi, Slot disponibili.....	16
1.6 Estrazione sociale e denaro iniziale dei personaggi.....	16
1.7 Equipaggiamento.....	17
1.8 Encumbrance e Movimento.....	17
1.9 Allocazione di General e Cultural Slot.....	17
1.10 Allocazione di Physical Slot.....	18
1.11 Taglia del Personaggio e Modificatori.....	18
CAPITOLO II - Le Caratteristiche	19
2.1 Determinazione delle Caratteristiche.....	20
2.2 Modificatori dovuti alle Caratteristiche.....	21
2.3 I Check sulle Caratteristiche.....	25
CAPITOLO III : Ambientazione, Razze & Divinità	27
CAPITOLO IV - Esperienza, Profili e Sviluppo	29
4.1 I Livelli di Esperienza.....	29
4.2 Attribuzione degli XP.....	30
4.3 Sviluppo dei Profili.....	31
4.4 Creazione di un Profilo.....	31
*Tabella consigliata.....	31
4.4.1 Determinazione degli HP iniziali.....	32
4.5 Profili di riferimento (Umani).....	32
CAPITOLO V - Gli Skill	33
5.1 Rank e costo degli Skill.....	34
5.1.1 Regole di acquisizione dei Rank.....	34
5.1.2 Riallocazione degli Slot.....	35

5.2 Check sugli Skill	35
5.2.1 Risoluzione ed esito dei Check sugli Skill	36
5.2.2 Skill a Rank zero	36
5.2.3 Check pubblici e segreti	37
5.3 Physical Skill	38
5.3.1 Attack Rank base (AR).....	38
5.3.2 Defense Rank base (DR).....	38
5.3.3 Hit Points (HP).....	39
5.3.4 Skill da Mischia	39
5.3.5 Skill d'Armi	42
5.4 General Skill	43
5.4.1 Utility Skill.....	43
5.4.2 Common Skill	44
5.4.3 Rogue Skill	46
5.5 Cultural Skill.....	48
5.5.1 Skill nelle Lingue ed Alfabeti	51
5.6 Magia & Preghiere.....	51
CAPITOLO VI - Ingombro e Movimento.....	53
6.1 Ingombro (ENC).....	53
6.1.1 Total ENC.....	53
6.1.2 Combat ENC.....	54
6.2 Movimento.....	54
6.2.1 Passo e durata.....	54
6.2.2 Effetti dell'ingombro sul movimento.....	54
6.2.3 Tempo richiesto per indossare un'armatura.....	55
6.2.4 Effetti del terreno.....	56
CAPITOLO VII - Il Combattimento	57
7.1 Iniziativa ed azioni nel round di combattimento	57
7.1.1 Dichiarazione delle azioni.....	58
7.1.2 Determinazione dell'iniziativa.....	58
7.1.3 Numero di Attacchi per Round.....	59
7.2 Stili e Risoluzione del combattimento	60
7.2.1 Stili di Combattimento e AR & DR Finali.....	60
7.2.2 Modificatori al combattimento & copertura	62
7.2.3 Risoluzione degli attacchi e Fumble.....	63
7.3 Tipi di Attacco & Attacchi Speciali	64
CAPITOLO VIII - Ferite, morte e guarigione.....	65
8.1 Tipi di Danno	65
8.2 Toughness	66
8.3 Danni delle armi	66
8.3.1 Danni maggiorati	67
8.3.2 Fumble e Fumble grave.....	67
8.4 Danni per le cadute.....	68
8.5 Danni ad area.....	69
8.6 Altri danni: veleni, trappole, etc.....	70
8.7 Ferite e morte	70
8.8 Perdita dei sensi.....	71
8.9 Guarigione, cura e resurrezione.....	71
8.9.1 Resurrezione.....	72
CAPITOLO IX - Denaro ed Equipaggiamento	73
9.1 Il sistema monetario.....	73

9.1.1 Pietre preziose.....	74
9.1.2 Gioielli.....	75
9.1.3 Banche, cambio e prestiti.....	75
9.2 Armature e Scudi.....	76
9.2.1 Elmi e cimieri.....	77
9.2.2 Protezioni per le cavalcature.....	77
9.2.3 Armature particolari.....	78
9.2.4 Scudi.....	78
9.3 Armi.....	79
9.4 Equipaggiamento.....	82
9.5 Reddito indicativo di alcune professioni.....	84
9.6 Animali e mezzi di trasporto.....	84
9.7 Generi alimentari e servizi.....	86
9.8 Veleni.....	87
9.8.1 Veleni insinuativi.....	87
9.8.2 Veleni da contatto.....	88
9.8.3 Veleni da ingestione.....	88
9.8.4 Veleni da inalazione.....	89
9.8.5 Livello di concentrazione e dosi.....	89
9.9 Erbe e droghe.....	90
9.9.1 Erbe antidoto.....	90
9.9.2 Erbe Curative.....	91
9.9.3 Erbe protettive.....	92
9.9.4 Erbe speciali.....	92
9.9.5 Droghe naturali.....	93
9.10 Variazioni di costo per disponibilita' e qualita'.....	95
9.10.1 Variazioni di costo per qualita' e magia.....	96
CAPITOLO X - Magia Runica.....	97
10.1 Livello di Lancio (LL) e di Efficacia (LE) del Runico.....	97
10.2 Runic Slot, Rune Iniziali e sviluppo delle Rune.....	97
10.3 Power Points (PP).....	98
10.3.1 Consumo e recupero dei Power Points.....	98
10.4 Limitazioni delle armature.....	98
10.5 Acquisizione delle Rune : Pergamene e Ricerca.....	98
CAPITOLO XI - Le Rune.....	101
11.1 Rune di Effetto.....	101
11.2 Rune di Sorgente.....	102
11.3 Rune di Gruppo (Opzionale).....	102
11.4 Elenco e categorie delle Rune conosciute.....	103
11.5 Liste di Composizioni Runiche.....	103
CAPITOLO XII - Lancio di Composizioni Runiche.....	105
12.1 Iniziativa Runica.....	105
12.2 Lancio di Magia Runica in situazioni estreme.....	105
12.2.1 Insufficienza di Power Points.....	106
12.2.2 Uso eccessivo di Power Points.....	106
CAPITOLO XIII - Magia Mistica.....	107
13.1 Livello di Lancio (LL) e di Devozione (LD) del Mistico.....	107
13.1.1 Divinita' e Livello di Lancio dei Poteri.....	107
13.2 Spiritual Points (SP).....	108
13.2.1 Consumo e recupero degli Spiritual Points.....	108

13.3 Poteri di Magia Mistica.....	108
CAPITOLO XIV - Skill Magici (Opzionali).....	109
14.1 Barriera Magica.....	109
14.2 Concentrazione	110
14.3 Meditazione.....	110
14.4 Percezione Magica	110
14.5 Trasferimento di Potere	111
APPENDICE A - Note su Composizioni & Poteri.....	113
Note Generali.....	113
Note sulle Evocazioni (Forze ed Elementi).....	113
Note sulle composizioni del gruppo Mente	114
Note sulle composizioni della sorgente Tempo.....	114
APPENDICE B - Ricerca di erbe e droghe.....	115

Prefazione



Da bambini il gioco era la nostra attività principale, quella alla quale veniva dedicata la maggior parte del tempo, passato a fantasticare mondi immaginari ed amici invisibili, gesta eroiche o semplicemente ispirate a quei "grandi" che influenzavano la nostra crescita e cercavamo di emulare. Poi, crescendo, ci siamo inevitabilmente trovati a dedicare più tempo ad attività comunemente ritenute più "serie", ma la voglia di giocare rimane sempre in tutti noi, anche quando non ce ne accorgiamo, anche quando non vogliamo riconoscerlo.

Il gioco è una valvola di sfogo naturale, un modo per sdrammatizzare gli avvenimenti della vita di tutti i giorni attraverso lo scherzo, l'immaginazione, la fantasia. Una persona incapace di giocare è una persona che ha perso una delle più importanti leve che abbiamo per mantenere il nostro equilibrio, per trovare la forza di affrontare le difficoltà e, in generale, per confrontarsi con gli altri in modo sereno. *Giocare serve. Giocare è utile. Giocare fa bene.*

Tanti sono i giochi che si possono fare, dai più semplici e banali ai più complessi e impegnativi; anche solo raccontare una barzelletta o fare uno scherzo ad un amico è già giocare, in qualche modo. Certo, difficilmente un adulto si ritroverà a giocare con gli orsacchiotti, così come è improbabile che un bambino giochi una complessa simulazione della battaglia di Waterloo, ma l'importante è riconoscere la necessità di sfogo che è in noi. Da questa accettazione

scaturirà naturalmente il gioco che più si presta al nostro caso: con i mezzi e le capacità di cui si dispone solo da adulti, potrebbe anche essere possibile realizzare il sogno di creare il proprio gioco...

Noi l'abbiamo fatto, ed Act'n Play ne è il risultato. Il nostro augurio è che anche voi che leggete questo manuale non perdiate mai la sana passione per il gioco: se anche questo non dovesse essere il gioco che fa per voi, speriamo almeno che lo considererete un esempio di come sia possibile assecondare il bambino che è in noi senza per questo perdere coscienza del nostro stato di adulti.

I Giochi di Ruolo

Fra i tanti modi di giocare possibili, il gioco di ruolo è certamente quello che maggiormente sollecita e dà sfogo alla nostra fantasia. Non sono necessarie pedine e tabelloni, né regolamenti particolarmente complessi e difficili da assimilare: la chiave di tutto è nella vostra immaginazione. Se siete capaci di sognare ad occhi aperti, di immaginare mondi fantastici, di immedesimarvi nel protagonista di un libro o di un film, probabilmente siete in grado di fare un gioco di ruolo.

In estrema sintesi, in un Gioco di Ruolo i giocatori impersonano degli individui di fantasia che affronteranno varie situazioni proposte e gestite da un arbitro, comunemente chiamato Master. I giocatori dovranno dettagliare i tratti caratteriali dei propri personaggi, interpretarli in modo convincente, recitarne la parte specificando come intendono affrontare le varie situazioni, senza necessariamente avere una conoscenza approfondita del regolamento del sistema di gioco. D'altra parte, il Master è invece colui che deve conoscere le regole per poter gestire ogni azione dei personaggi, dando al contempo l'impressione di una narrazione quanto più fluida e coerente possibile.

Ogni giocatore ha solo una scheda che riassume le caratteristiche del proprio personaggio: nome, tratti caratteriali, caratteristiche fisiche, cosa sa fare, e così via; durante il gioco il Master proporrà le varie situazioni che si presentano nello svolgimento della trama, ed i giocatori decideranno come affrontarle conformemente al proprio personaggio, ai suoi ideali, desideri, etc.. In genere, il gioco di Ruolo favorisce la cooperazione, diversamente dai giochi tradizionali, in quanto il gruppo lavora per raggiungere obiettivi più o meno comuni (recuperare un oggetto, salvare una persona, debellare un nemico) e non c'è solitamente competizione fra i giocatori. Infatti, in un Gioco di Ruolo non c'è mai un vincitore, ma solo la soddisfazione del divertimento di immedesimarsi in un personaggio fantastico che vive e si evolve in un mondo immaginario, di volta in volta.

Esistono poi molte sfumature di giochi di ruolo. I sistemi di gioco più tradizionali hanno un corposo regolamento che si dipana attraverso più manuali ed un insieme di regole e meccanismi che devono essere noti, almeno in parte, anche ai giocatori; altri sistemi più recenti, comunemente indicati come Giochi di Narrazione o di Interpretazione, hanno regolamenti molto scarni e si basano quasi esclusivamente sulla recitazione dei giocatori, affrontando le situazioni più con il buon senso che con il regolamento. Entrambi gli approcci hanno pregi e difetti, naturalmente, e ciascuno può scegliere il sistema che più è in linea con le proprie idee.

Act'n Play

Il nostro gioco si pone a metà strada fra quelli tradizionali e quelli più basati sull'interpretazione, tentando di prendere i lati positivi di entrambi gli approcci. Di conseguenza, Act'n Play ha un regolamento non proprio ridottissimo, che stabilisce le meccaniche generali e come risolvere le situazioni; tuttavia, si punta molto sulla qualità dell'interpretazione, dando un peso sostanziale a come ogni giocatore sia in grado di recitare la parte del proprio personaggio.

Come esempio del nostro modo di intendere il Gioco di Ruolo, si consideri ad esempio che, anche se Act'n Play prevede la crescita dei personaggi per livelli di esperienza, i punti esperienza necessari sono assegnati in base alla qualità e coerenza dell'interpretazione. Questo è un fattore molto importante, che differenzia Act'n Play dai Giochi di Ruolo tradizionali, in cui i personaggi guadagnano punti esperienza ammazzando mostri e trovando tesori: questo approccio porta a badare meno all'interpretazione del personaggio che inevitabilmente si tufferà in ogni situazione (anche se poco plausibile) che possa comportare il guadagno di esperienza. Nel caso di Act'n Play, invece, i personaggi agiscono in modo più naturale perché non è detto che tuffarsi ad aprire un cofano sconosciuto o gettarsi nella mischia del combattimento siano sempre le scelte ottimali; alcuni personaggi potrebbero essere caratterizzati dai giocatori come individui pacifici o timorosi che rifuggano situazioni quali quelle descritte e non sarebbero per questo svantaggiati rispetto agli altri come in un sistema tradizionale.

Qualche consiglio per i giocatori

Non è difficile giocare un Gioco di Ruolo, e Act'n Play non fa eccezione. Certo, occorre acquisire qualche base, come ad esempio conoscere la propria scheda, sapere che dado tirare per i combattimenti e cosa fare quando occorre usare le abilità del personaggio, ma per il resto è solo la vostra immaginazione che conta.

Pensate al personaggio che vorreste far vivere nelle vostre sedute di gioco, immaginatene il carattere, la sua storia, le aspirazioni e l'aspetto fisico. Ha una missione da compiere? Quali sono i suoi rapporti con la famiglia? Cosa ha fatto nella sua vita fino a questo momento? Dove si trova in questo momento e perché? Rispondete a tutte queste domande ed altre ancora, avrete delineato quello che comunemente si chiama **Background** del personaggio, oltre a essere un approfondimento del carattere del vostro personaggio, è un'utile guida per il Master nel creare storie e avventure che si intreccino con i fatti personali dei vostri personaggi.

Una volta che avrete dato forma al vostro personaggio, ricordatevi che egli vivrà per mano vostra, e vivrà come voi lo interpreterete. Non aspettatevi che il Master vi dica cosa fare in una data situazione, immaginate piuttosto cosa farebbe il vostro personaggio in quelle condizioni. Se voi foste lui, sapendo la sua storia, il suo carattere, le sue idee, come reagireste alla situazione? Non preoccupatevi di pensare all'esito delle vostre azioni, sforzatevi di agire nei panni del vostro personaggio nel modo più realistico e plausibile possibile. Non vergognatevi

di recitare: usate un particolare tono di voce, accompagnate le vostre azioni con la gestualità che preferite, parlate in prima persona con i vostri compagni di gruppo chiamandovi con i nomi dei personaggi e non i vostri.

In sostanza, ricordate sempre che in un Gioco di Ruolo il solo vero obiettivo finale è divertirsi, e la sola regola per divertirsi è "pensate di essere il personaggio, pensate come lui, agite come lui farebbe".

Qualche consiglio per i Master

Fare il Master è un compito impegnativo, senza dubbio, in quanto richiede la conoscenza dettagliata delle meccaniche del gioco, ma può essere un compito di grande soddisfazione: se è vero che i giocatori interpretano dei personaggi, i Master creano dal nulla interi mondi, situazioni e altri personaggi che interagiscono con i giocatori nel corso delle loro avventure.

Il Master non è l'antagonista dei giocatori, non opera per metterli in difficoltà o per provocare la morte dei loro personaggi. Anche per il Master il solo vero scopo è il divertimento, e se i giocatori non si divertono, probabilmente nessuno giocherà più con lui, quindi non si diventerà neanche lui. E' molto semplice. Il Master deve creare situazioni impegnative, avvincenti, pericolose, storie che motivino i giocatori ad affrontarle, magari facendo leva sui Background dei loro personaggi, ma non deve mai essere frustrante nei loro confronti. Il Master crea il mondo e tutto ciò che vi è dentro, se vuole può uccidere qualsiasi personaggio semplicemente descrivendo un fulmine che piombi dal nulla sulla sua testa, ma non sarebbe divertente per nessuno.

Il Master ha una responsabilità fondamentale: egli rappresenta gli occhi, le orecchie ed i sensi dei personaggi. E' lui che descrive ai giocatori l'esito delle azioni dei loro eroi, cosa percepiscono, quello che vedono e cosa sentono, e deve farlo in modo descrittivo e coinvolgente, pur restando imparziale e asettico per non influenzare i giocatori ad agire in un certo modo.

Inoltre, va considerato che il Master ha la responsabilità di nascondere agli occhi dei giocatori i vari particolari tecnici del sistema di gioco, cercando di far fluire la storia come se fosse un romanzo che si scrive assieme attorno al tavolo. Tanto più lo svolgersi sarà fluido e descrittivo, tanto migliore la qualità del gioco e di conseguenza il divertimento ne trarrà vantaggio; non è un buon Master quello che ad ogni azione dichiarata dai giocatori consulta o cita capitoli e pagine di regolamento facendo riferimento a dadi, bonus, limitazioni e così via. Se una cosa non è consentita, il Master dovrà evitare di dire "non si può fare", ma dovrà invece giustificare narrativamente l'impossibilità di quell'azione nel contesto della storia.

Naturalmente, il Master ha il regolamento, mentre i giocatori pensano principalmente a interpretare il proprio personaggio, quindi è probabile che propongano azioni e comportamenti non previsti o comunque che richiedano una gestione particolare. Il Master deve saper reagire prontamente a tali situazioni, nella piena libertà di inventare ed alterare le regole del sistema ove lo ritenga opportuno; certo, non può mai dire "non so come si fa, non è previsto", deve quindi saper improvvisare ed essere pronto a dare alla sua storia una piega imprevista.

Conclusioni

La breve introduzione che avevamo previsto per questo manuale si è di fatto trasformata fino a diventare un po' lunga, nonostante tante altre cose possano essere dette, allungando il brodo a dismisura. Pensiamo tuttavia che la maggior parte dei lettori preferisca un approccio di questo genere alla semplice trattazione "tecnica" del sistema di gioco, che dovrebbe in questo modo risultare più chiaramente inquadrata in quello che è il nostro modo di intendere il fantastico mondo del Gioco di Ruolo.

Speriamo quindi che questo nostro sforzo sia apprezzato e che possa contribuire al vostro svago. Recitate. Create mondi fantastici. Date sfogo alla vostra fantasia. Divertitevi.

Gli autori

Glossario

Nella redazione del presente manuale abbiamo fatto un grande sforzo per passare da una versione molto provvisoria e stringata, ad uso prevalente del gruppo di playtesting, a quello che possiamo orgogliosamente definire un vero e proprio manuale completo di riferimento. Tuttavia, alla versione attuale, alcuni termini e nomi rimangono ancora in inglese e ci scusiamo con coloro che non dovessero gradire questa impostazione "mista", proponendoci in una versione futura la conversione totale all'italiano anche per quanto riguarda gli aspetti tecnici di Act'n Play. Per il momento, speriamo vi accontenterete del seguente Glossario dei termini usati nel manuale.

1D6, 2D4, etc... Il simbolismo riportato, indica il lancio di un certo numero di dadi di un dato tipo. In generale è **nDx+s** per indicare il lancio di **n** Dadi a **x** facce con l'aggiunta di un modificatore **s**. Si noti che nel corso del manuale si farà riferimento anche a dadi da due, tre o cinque facce, che fisicamente non esistono: 1D2 può essere "high" e "low", generato rispettivamente con 1D4 diviso 2 (OE solo con 4) oppure con 1D6 diviso 3 (OE solo con 6); 1D3 è generato con 1D6 diviso 2 (OE solo con 6), mentre 1D5 è 1D10 diviso 2 (OE solo con 0).

Attack Rank (AR). E' un numero che indica la capacità del personaggio di colpire un avversario durante il combattimento, viene aggiunto al lancio di dado per determinare se il colpo va a segno. Generalmente ogni personaggio ha AR distinti per le armi da lancio e per quelle da mischia e per i vari stili di combattimento.

Check. Questo termine viene usato come sinonimo di "Test" per indicare i tiri di dado che vengono effettuati per controllare l'uso di un'abilità (Skill) o di una Caratteristica.

Defence Rank (DR). E' un numero che indica il fattore difensivo del personaggio, diverso a secondo dello stile di combattimento adottato e tanto migliore quanto più è alto: se il tiro modificato (dado più AR) dell'attaccante supera il DR del difensore, il colpo va a segno.

Encumbrance (ENC). Rappresenta l'ingombro causato da armature, armi e scudi, che si ripercuote sulle capacità di movimento e di combattimento del personaggio.

Hit Points (HP). E' un numero che indica quanti danni può subire un personaggio prima di morire: più è alto, meno rischi si corrono, ad esempio, durante un combattimento. Gli HP corrispondono vagamente al numero di ferite che è possibile sopportare e vengono recuperati con il riposo e la cura.

Livelli di Esperienza. La crescita dei personaggi, in Act'n Play, è misurata in livelli di esperienza, ottenuti accumulando Punti Esperienza (vedi XP) assegnati dai Master a fine seduta.

Magia Mistica. Si intende la forma di magia usata dai personaggi che allocano slot per avere Spiritual Points, che consentono di sfruttare il potere derivante dalle divinità attraverso la fede e la preghiera. Consultare all'uopo il Compendio dedicato all'ambientazione.

Magia Runica. E' il tipo di magia usata dai personaggi che allocano slot per avere Power Points, si basa sullo studio e la conoscenza di particolari simboli magici (le Rune) di vario tipo, la cui combinazione consente di evocare effetti magici diversi. Consultare all'uopo il Compendio dedicato alla Magia.

OE (Open-Ended). Rappresenta un tiro di dado che fa il massimo risultato possibile, nel qual caso si ripete il lancio e si somma il risultato al precedente (più volte se necessario). Nel gioco, i lanci di dado che devono essere trattati in questo modo riportano la dizione (OE); ove questa non sia presente, si tratta di un lancio di dado normale. Poiché non tutti i lanci di dado indicati corrispondono ad un dado fisico (ad esempio 1D5 è 1D10 diviso 2), si ricordi che si ha OE solo quando si ottiene il valore massimo possibile sul dado fisico usato.

Power Points (PP). E' la misura del potere magico di chi usa Magia Runica: ogni incantesimo ha un costo che richiede la spesa di PP. I PP vengono recuperati con il riposo e lo studio.

Rank. E' la misura della conoscenza di una data abilità o Skill da parte del personaggio: più è alto il Rank, maggiore la conoscenza e migliore il bonus al lancio del dado per eventuali test sull'abilità. Tutte le abilità in Act'n Play possono arrivare al massimo a Rank 10 (padronanza totale e perfetta)

Resistance Roll (RR). Quando un personaggio è bersaglio di un incantesimo, in alcuni casi può effettuare un tiro che serve a verificare se la magia ha effetto su di lui o meno. Tale tiro si chiama Resistance Roll ed è diversificato a secondo che si tratti di attacchi fisici, mentali, illusioni, paura, veleno o stordimento.

Round. E' la misura del passare del tempo nelle situazioni in cui i personaggi sono coinvolti nell'azione, come ad esempio un combattimento. Un Round corrisponde circa a 10 secondi di tempo per i personaggi.

Skill. Con questo termine indichiamo le abilità dei personaggi, che possono essere di tipo diverso: General Skill, Skill da Mischia, Skill d'Armi, Cultural & Language Skill, Runic Skill. Gli Skill vengono incrementati spendendo punti chiamati Slot.

Slot. Questo nome viene usato per indicare i punti di sviluppo che i personaggi possono spendere per l'incremento dei loro Skill (abilità) e sono di tipo diverso: *Physical Slot, General Slot, Cultural Slot, Runic Slot, Mystic Slot.*

Spiritual Points (SP). E' la misura del potere magico dei religiosi, che fanno uso di Magia Mistica: ogni potere concesso dalle divinità ha un costo che deve essere pagato in SP. Gli SP vengono recuperati con la preghiera.

Turno. E' la misura del passare del tempo nelle situazioni in cui i personaggi non sono coinvolti in azione, quando ad esempio camminano, esplorano un sotterraneo, cercano botole o passaggi segreti, etc.. Un turno corrisponde a 60 Round, cioè circa 10 minuti di tempo per i personaggi.

XP. Con questa sigla si indicano i Punti Esperienza guadagnati dai giocatori a fine seduta, che sono sommati a quelli già posseduti; quando il numero di XP oltrepassa determinate soglie prestabilite, il personaggio avanza di un livello di esperienza.

Medie dei lanci di dado

Per comodità e per fornire un utile riferimento ai giocatori nella valutazione delle diverse situazioni di gioco che richiedono l'uso dei dadi, la tabella seguente riporta le statistiche medie dei diversi lanci, in funzione del tipo di dado, del numero di lanci e del tipo di lancio Non Open Ended (normale) ovvero Open Ended.

	MEDIE NON OPEN ENDED (DADI PER HP)					MEDIE OPEN ENDED (DADI PER DANNI)			
	1 LANCIO	2 LANCI	3 LANCI	4 LANCI	5 LANCI	DADI DA USARE	REROLL CON	OE NORMALE	OE DIMEZZATO
1D2 (L)	1,50	1,75	1,87	1,94	1,97	D6	6	1,80	1,65
1D2 (H)	1,50	1,75	1,87	1,94	1,97	D4	4	2,00	1,75
1D3	2,00	2,44	2,67	2,79	2,87	D6	6	2,40	2,20
1D4	2,50	3,12	3,44	3,62	3,73	D8	8	2,86	2,69
1D5	3,00	3,80	4,20	4,44	4,58	D10	10	3,33	3,17
1D6	3,50	4,47	4,96	5,24	5,43	D6	6	4,20	3,85
1D8	4,50	5,81	6,47	6,86	7,12	D8	8	5,14	4,82
1D10	5,50	7,15	7,98	8,46	8,80	D10	10	6,11	5,80
1D12	6,50	8,49	9,48	10,07	10,47	D12	12	7,09	6,79
1D20	10,50	13,83	15,49	16,47	17,14	D20	20	11,05	10,77
2D4	5,00	5,89	6,34	6,62	6,82	D8	8	5,72	5,38
2D5	6,00	7,13	7,70	8,05	8,32	D10	10	6,66	6,34
2D6	7,00	8,37	9,06	9,50	9,81	D6	6	8,40	7,70
2D8	9,00	10,85	11,77	12,36	12,78	D8	8	10,28	9,64
2D10	11,00	13,32	14,28	15,21	15,73	D10	10	12,22	11,61
2D12	13,00	15,78	17,16	18,07	18,70	D12	12	14,18	13,59

CAPITOLO I - Prima di Iniziare a Giocare...



...è necessario che ogni giocatore dia vita al proprio personaggio, la figura immaginaria che interpreterà nelle varie sessioni di gioco, dandogli vita con la propria capacità di interpretazione. La creazione del personaggio corrisponde all'incirca alla sua nascita, nel senso che verranno determinati tutti gli attributi necessari per definirlo: caratteristiche fisiche e mentali, personalità e condotta etico-morale, abilità, capacità, poteri e conoscenze, oggetti e beni posseduti. La creazione di un personaggio può sembrare una cosa complessa, dal momento che occorrerà fare molte cose, prendere una serie di decisioni e fare alcuni necessari calcoli, ma non vi scoraggiate! Una volta creato il vostro personaggio non dovrete più ripetere queste operazioni finché giocherete, o fino a quando non lo farete morire o desidererete utilizzarne uno diverso. In un GDR, in fin dei conti, si finisce per affezionarsi al proprio personaggio ed è quindi presumibile che farete di tutto per farlo vivere a lungo, attraversando molte avventure senza preoccuparvi di dover ripetere la generazione del personaggio troppo presto! In questo capitolo vengono trattati i vari passi che dovrete seguire per generare il vostro personaggio, una sorta di "lista della spesa" che farà riferimento ai capitoli successivi, nei quali saranno trattati approfonditamente i vari elementi caratteristici del vostro eroe. La successione di passi qui illustrata vi consentirà di riempire opportunamente la Scheda del Personaggio.

1.1 Background e Dati Generali del Personaggio

Data l'importanza rivestita in Act'n Play dall'interpretazione, è molto importante che i giocatori costruiscano i propri personaggi anche sotto il piano del profilo caratteriale, dettagliandone quanto più possibile gli aspetti legati alla storia passata, la famiglia, le amicizie, la personalità, le aspirazioni ed eventuali compiti da portare a termine. Per raggiungere tale scopo si raccomanda ai Master di fare in modo che ciascun giocatore, prima di procedere alla generazione del personaggio vera e propria, scriva un breve Background sul quale sarà possibile basarsi in futuro anche per creare situazioni ed avvenimenti che si intreccino con le vicende personali dei personaggi, garantendo un maggior coinvolgimento nelle sessioni di gioco. I dati del background non vengono infatti riportati nella scheda del personaggio, ma restano a disposizione dei Master (alcuni particolari potrebbero non essere noti ad altri giocatori), che potranno anche utilizzarli per creare storie e avventure che si intreccino con i fatti personali dei vari personaggi, dando luogo a campagne di gioco particolarmente motivanti per i giocatori. Per chi avesse dubbi o perplessità riguardo a come scrivere un background per il proprio personaggio, di seguito si riporta un elenco indicativo di punti che dovrebbero essere presi in considerazione nella stesura, cercando naturalmente di dare al tutto una forma discorsiva e narrativa gradevole, piuttosto che limitarsi a compilare un semplice questionario. Come prima cosa, scegliete un nome, un luogo di nascita ed eventualmente una divinità, scrivendo tali scelte negli spazi corrispondenti della scheda del personaggio. Se si ha in mente di creare un personaggio che farà uso di Magia Mistica sarà inoltre necessario scegliere una divinità; altri tipi di personaggi potrebbero non avere una divinità specifica di riferimento, poiché i mondi fantasy sono solitamente politeistici; tuttavia è comune adorare in modo più marcato un dio affine alla propria professione, il cui nome potrebbe essere riportato sulla scheda. Tralasciate per ora alcuni dettagli come l'altezza ed il peso: essi sono determinati principalmente dalla razza del vostro personaggio e saranno determinati più avanti.

Linee guida per la scrittura del Background di un personaggio:

- Dov'è nato il personaggio e qual è la sua opinione del paese natale? C'è qualcosa che lega ancora il personaggio alla propria patria?
- Chi erano o sono i genitori del personaggio? Lo hanno cresciuto loro? In caso negativo, perché e chi si è occupato della sua infanzia e della crescita?
- Il personaggio ha antenati noti, famosi o venerati? In caso affermativo, a che cosa è dovuta la loro fama e cosa pensa la gente quando viene a conoscenza della parentela? Solitamente, il personaggio si impegna affinché il ricordo del nome e delle gesta dei suoi antenati rimangano vivi o fa in modo che vengano dimenticati e sepolti o ancora li ignora volutamente?
- Il personaggio ha avuto amici d'infanzia, fratelli o sorelle? Dove sono ora e in quali attività sono impegnati? Il personaggio è in contatto con loro o sono definitivamente separati? Se separati, perché e cosa prova per loro?
- Come è stata la gioventù del personaggio, pacifica o tormentata? Quali eventi, se ve ne sono, hanno segnato la sua vita?
- Il personaggio ha, o ha avuto, qualche modello di comportamento? In caso affermativo è utile dettagliarne una descrizione e le motivazioni.
- Cosa ha fatto il personaggio fino a oggi? Chi lo ha educato o istruito insegnandogli ciò che sa fare? Quali sono i suoi rapporti con queste persone?
- Il personaggio è stato presente ad un evento che abbia marcato la storia del proprio paese? In caso affermativo, che conseguenze ha avuto, come questo evento ha influito sul suo carattere o sulle sue abitudini?
- Qual è l'aspetto fisico del personaggio, il suo portamento, il modo di vestire? Ha cicatrici, segni o tatuaggi? In caso affermativo, come se li è procurati? Come reagisce la gente comune, sono per lui fonte di imbarazzo o vergogna?
- Il personaggio ha abitudini particolari o è affetto da qualche problema mentale come ad esempio dei tic o delle fobie? In caso affermativo, quali sono, da dove derivano, quali sono i loro effetti sul suo comportamento e quando si manifestano solitamente?
- Quali sono i dettami etico-morale-religiosi del personaggio? Che prezzo è disposto a pagare per difenderli e rispettarli? Chi ha inculcato nel personaggio questi principi e l'atteggiamento verso di essi?
- Qual è normalmente la reazione della gente comune ai contatti con il personaggio, ispira fiducia o provoca diffidenza? A cosa sono dovuti questi compromessi secondo lui? Qual è il suo comportamento nei confronti della gente, tende ad essere schivo e solitario o socievole e allegro? Ha una vita sociale?
- Il personaggio può o riesce ad uccidere? In caso affermativo, quando e come ha capito di esserne in grado? Per quali motivi sarebbe in grado di uccidere o ha già ucciso in passato?
- Quali sono le relazioni attuali che il personaggio intrattiene abitualmente? Ha qualche amico o amica a cui è particolarmente legato e in tal caso chi sono? Ha dei nemici? In caso affermativo, chi sono e perché gli sono ostili? Vogliono o possono ucciderlo o in quale modo si manifesta la loro inimicizia? Quali sentimenti prova il personaggio nei loro confronti?
- Quali sono i sogni, le ambizioni e gli obiettivi del personaggio e come li persegue? La vita avventurosa fa parte di essi o è un mezzo necessario per giungere ai propri obiettivi? Desidera, un giorno, avere una propria famiglia? In caso affermativo, con che tipo di persona?

1.2 Scelta della Razza

In realtà la vostra razza dovrebbe essere già determinata da quello che avete scritto nel background del personaggio, che potrà essere un umano, un elfo, un nano o un'altra delle razze possibili dettagliate nel compendio dedicato all'ambientazione, dove è anche possibile scegliere fra ceppi diversi della stessa razza. Una volta determinato la razza ed il ceppo di appartenenza del vostro personaggio, riportate queste informazioni nello spazio apposito della scheda, annotando anche le eventuali abilità speciali nello spazio ad esse riservato; inoltre, annotate da qualche parte gli eventuali Skill che per la vostra razza hanno un costo dimezzato (saranno selezionati più avanti). A seconda della razza scelta, sempre facendo riferimento al Compendio dedicato all'ambientazione, potrete ora determinare l'altezza, il peso e l'età del vostro personaggio, riportandole negli spazi appositi della scheda. Se il master desidera, i giocatori possono scegliere liberamente questi tratti fisici senza lanciare i dadi, purché restino entro i limiti proposti per ciascuna razza. Ogni razza ha inoltre dei modificatori alle Caratteristiche: applicateli modificando di conseguenza i valori che avevate precedentemente acquistato e segnato sulla scheda; a questo punto potete consultare le tabelle delle Caratteristiche riportate nel Capitolo II per scrivere, negli spazi di fianco ai valori delle stesse, i bonus/malus derivanti.

Inoltre, alcune razze dotate di particolari abilità speciali (gli Elfi, i Nani, ecc.) comportano un "costo aggiuntivo" nello sviluppo del personaggio, come dettagliato nel Capitolo IV, al fine di bilanciare le maggiori abilità a disposizione. Se ne parlerà più avanti. Vi sono infine da considerare le eventuali modifiche derivanti dalla Taglia del Personaggio; all'uopo si veda il paragrafo 1.11.

1.2.1 Incroci di Razze

Anche se non sono esplicitamente elencati nel Compendio di Ambientazione, sono possibili incroci e mezzisangue, mescolando razze e ceppi presentati, per generare ibridi come i mezzi Elfi, i mezzi Orchi, etc... Si può anche assumere che l'uomo sia la sola creatura nel mondo ad avere una compatibilità biologica accettabile con le altre razze, pertanto nel generare incroci, una delle due razze da scegliere dovrà comunque essere quella umana (questo vincolo deriva esclusivamente da considerazioni di carattere pratico). I modificatori ed i bonus e malus per gli individui ibridi ottenuti da un incrocio di razze si considerano essere la media dei corrispondenti modificatori riportati nelle tabelle relative alle razze di origine, arrotondando ove necessario, il primo per eccesso, il secondo per difetto, e così via. Per le abilità specifiche delle varie Razze si faccia altrettanto. E' possibile ottenere anche quarti di sangue (ad esempio un uomo figlio di un mezz'elfo e di una donna) o ottavi di sangue, nel qual caso si otterranno vantaggi proporzionati e si pagherà un costo in punti base proporzionale.

1.2.2 Sesso ed Invecchiamento

I dati riportati nelle tabelle del Compendio di Ambientazione, per ogni razza, si riferiscono esclusivamente a individui maschi in età giovane-adulta. Alcune piccole variazioni vanno apportate, per ciascuna razza, nel caso di personaggi femminili e per quelli di età avanzata, secondo quanto di seguito esposto.

Personaggi di sesso femminile. In aggiunta ai modificatori previsti per la propria razza e a quelli eventuali per l'età (vedi sotto), un personaggio di sesso femminile dovrà considerare anche quelli elencati nella seguente tabella (per le razze principali si considera che le femmine siano meno prestanti fisicamente ma più agili e sensibili rispetto ai maschi, la qual cosa può non essere vera se si introducono razze particolari non previste in questo manuale):

Sesso dei personaggi	ST	CO	AG	AW
Personaggi maschili	0	0	0	0
Personaggi femminili	-1	-1	+1	+1

Personaggi in età avanzata. Se un personaggio ha oltrepassato il 50% dell'arco di vita medio previsto per tale razza (circa 40 anni per un umano), si considera essere maturo. Se ha oltrepassato l'80% dell'arco di vita medio (circa 65 anni per un umano) si considera anziano. In tali casi occorre considerare i seguenti modificatori alle Caratteristiche, da intendersi cumulativi con quelli di razza e quelli sopra elencati per i personaggi di sesso femminile:

Età dei personaggi	ST	CO	AG	AW	FT	EM	WI
Personaggi giovani e adulti	0	0	0	0	0	0	0
Personaggi maturi	-1	-1	-1	-1	+1	0	+1
Personaggi anziani	-3	-3	-2	-2	+2	+1	+2

1.3 Determinazione delle caratteristiche

Ogni personaggio è descritto nei suoi tratti fisici e mentali da otto Caratteristiche, dettagliate nel Capitolo II, che sono espresse da un numero solitamente compreso fra 5 e 20 (in alcuni casi, come per certe creature particolari, si possono anche raggiungere valori al di fuori di questo intervallo). Il primo passo della generazione del personaggio è la scelta delle Caratteristiche: ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di punti da spendere per l'acquisto dei valori che desidera in ogni singola Caratteristica, secondo la tabella dei costi riportata nel Capitolo II. I punti a disposizione non consentono di avere il valore massimo in ogni Caratteristica, pertanto sarà necessario fare delle scelte, puntando principalmente su quelle che sono più importanti per il tipo di personaggio che si intende creare.

Va considerato comunque che la razza alla quale apparterrà il vostro personaggio potrebbe avere dei bonus o dei malus alle varie Caratteristiche, che possono aumentare o ridurre i valori acquistati. La scelta della razza, tuttavia, è volutamente posta al passo successivo: un buon giocatore di ruolo non dovrebbe creare il proprio personaggio in base a scelte che consentano di ottenere i valori più alti possibili, ma solo facendo riferimento al proprio Background. Per il momento limitatevi a scrivere i valori delle Caratteristiche che avete acquistato negli spazi appostiti della scheda, tralasciando le caselle relative ai modificatori.

1.4 Resistance Rolls

A questo punto siete in grado di determinare i RR del vostro personaggio. Si tratta di una serie di numeri che determinano come saprete difendervi da determinati tipi di magia, dai veleni, dalla paura e dallo stordimento. Nella parte della scheda dedicata ai RR, segnate i bonus dati dalle Caratteristiche indicate per ogni tipo di RR, riportate eventuali bonus per la razza nella colonna apposita, quindi determinate il totale. Quando nel corso del gioco occorrerà effettuare un RR, il giocatore dovrà lanciare 1D20 e ottenere almeno il totale indicato per quel tipo di minaccia, altrimenti ne dovrà subire le conseguenze...

1.5 Profili e Livelli dei Personaggi, Slot disponibili

E' ora il momento di stabilire le attitudini generali del vostro personaggio, attraverso la scelta o la creazione del profilo, che consente di dare un'impostazione di base al vostro personaggio, stabilendo in linea di massima cosa potrà fare meglio e cosa meno bene, mediante l'attribuzione di punti di sviluppo differenziati per ogni categoria. Ad esempio, il profilo Adventurer consentirà di evolvere molto rapidamente sulle abilità di tipo fisico (Physical Skill) e generale (General Skill), ma avrà una crescita più lenta per quanto riguarda le attitudini culturali e linguistiche (Cultural & Language Skill): è un profilo adatto ai guerrieri ed ai rogue; analogamente, un profilo di tipo Runic evolverà rapidamente sul piano delle abilità culturali e linguistiche, avrà l'esclusiva possibilità di utilizzare le abilità Runiche, ma sarà molto più lento per le attitudini fisiche: è ovviamente un profilo adatto ai maghi.

Si rammenti che un malus al passaggio di livello può derivare anche dalla particolare razza scelta. Riportate negli spazi appositi della scheda tutti i dati relativi al profilo scelto; quando passerete ad un livello di esperienza più alto, non dovrete consultare il manuale ma dalla vostra scheda vedrete subito quanti punti avrete da allocare alle abilità.

Ora, a secondo del profilo scelto, il personaggio avrà a disposizione un certo numero di Slot delle varie categorie da spendere: i General e Cultural Slot sono utilizzati per gli Skill, i Physical Slot per migliorare la conoscenza del combattimento, HP, DR e AR, i Runic Slot per le abilità di Magia Runica (dettagliata nel compendio dedicato alla Magia) ed i Mystic Slot per le Abilità ed i Poteri di Magia Mistica.

Alla generazione del personaggio, occorre determinare quanti Slot possiede in ciascuna categoria, utilizzando i dati relativi al profilo che sono stati trascritti sulla scheda nel punto precedente, dalla tabella del Capitolo IV; gli Slot indicati sono attribuiti ad ogni passaggio di livello. **In Act'n Play la creazione iniziale del personaggio determina l'acquisizione di un numero di XP determinato dalla classe sociale scelta o "tirata":** un personaggio partirà dal livello 0 e passerà di livello in base agli XP ottenuti ed al costo del passaggio di livello. Gli Slot a disposizione del giocatore all'inizio sono pertanto generalmente più di quanti ne acquisirà in seguito ad ogni singolo aumento di livello e verranno spesi più avanti, dopo la determinazione dell'equipaggiamento, dell'ingombro e del movimento.

1.6 Estrazione sociale e denaro iniziale dei personaggi

Anche se sarebbe opportuno determinare lo stato sociale dei personaggi in base al background concordato con il Master, è possibile ricorrere ad una determinazione casuale lanciando 1D100.

Classi sociali e denaro iniziale dei personaggi				
1D100	Stato sociale	Categorie esemplificative	Denaro iniziale	XP iniziali*
01 - 02	Infimi	Schiavi, servi della gleba, prigionieri, ricercati, carcerati, deportati, ladruncoli.	1 + 1D5 GP	110
03 - 20	Basso popolino	Schiavi liberati, paesani, contadini, vagabondi, pescatori.	5 + 3D10 GP	105
21 - 69	Popolo comune	Allevatori, attori, artigiani, uomini liberi, miliziani, mercenari.	10 + 5D20 GP	100
70 - 79	Bassa borghesia	Commercianti, piccoli mercanti, cambavalute, ottimi artigiani, navigatori.	50 + 10D20 GP	95
80 - 85	Borghesia	Grandi commercianti, mercanti, ufficiali, capitani di ventura.	200 + 2D100 GP	90
86 - 90	Alta borghesia	Costruttori, nobili e cavalieri senza terra, marescialli, alchimisti.	500 + 3D100 GP	80
91 - 94	Nobili senza terra	Cavalieri, capi gilda, comandanti militari, prelati.	1000 + 5D100 GP	70
95 - 97	Nobiltà	Grandi mercanti, banchieri, alti prelati, politici.	2500 + 10D100 GP	50
98 - 99	Alta Nobiltà	Nobili, generali, grandi ufficiali, alti cavalieri, paladini, maghi di rango.	5000 + 3D1000 GP	30
100	Nobiltà sovrana	Grandi nobili, nobiltà sovrana, re, regine, principi, etc..	10000 + 10D1000 GP	0

* Anche se la classe sociale viene decisa non casualmente.

I dati riportati sono puramente indicativi, poiché tali informazioni non possono essere valide indipendentemente dal particolare regno, impero o regione di nascita di un personaggio; non avrebbe senso, ad esempio, che un personaggio nato nelle pianure dei barbari appartenga alla nobiltà né che abbia un tale ingente quantitativo di denaro.

In ogni caso, la scelta eventualmente effettuata dal giocatore deve sempre essere concordata con il Master che potrebbe richiedere modifiche o limitazioni in funzione della particolare ambientazione adottata per la campagna di gioco in corso o per altri motivi.

1.7 Equipaggiamento

Ora, direttamente in base al background o seguendo quanto riportato nel paragrafo 1.6 sull'estrazione sociale del personaggio, è possibile determinare il denaro iniziale a disposizione del vostro personaggio, che vi converrà annotare provvisoriamente su un foglio di carta; con il denaro ricevuto il personaggio può acquistare l'equipaggiamento necessario consultando le tabelle relative (Capitolo IX), che indicano prezzi e disponibilità di ogni oggetto. In particolare per quanto riguarda armi ed armature, ogni personaggio è inizialmente limitato nella scelta dal tipo di equipaggiamento tipico della sua zona d'origine (secondo quanto indicato nel Compendio di Ambientazione); quando poi l'avventuriero visiterà nuove terre, potrà eventualmente acquistare altri tipi di armi ed armature a secondo del posto in cui si trova.

Il Master può sempre decidere, anche in funzione del Background di un personaggio, di consentire che egli possieda determinati oggetti fin dall'inizio, senza necessità di acquistarli: doni, eredità, beni di famiglia, etc... I giocatori riporteranno quindi nelle loro schede gli oggetti in loro possesso, all'interno degli appositi spazi che ne individuano la locazione, che prevedono anche la possibilità di scrivere brevi annotazioni. Infine, si scriva sulla scheda il denaro ancora posseduto dopo aver effettuato le spese per l'equipaggiamento.

1.8 Encumbrance e Movimento

Se il personaggio ha deciso di usare armatura e/o scudo, occorre ora indicarne il tipo ed i dati caratteristici riportati nel Capitolo IX negli appositi spazi della scheda (oltre a riportarli fra l'equipaggiamento come fatto nel passo precedente). Tralasciare per ora lo spazio riservato al malus di movimento dato dall'armatura.

Successivamente, nella sezione della scheda dedicata all'ingombro del personaggio, riportare i valori di Encumbrance di tali oggetti ed i bonus delle Caratteristiche indicate per determinare i Total e Combat ENCumbrance (secondo quanto specificato nel Capitolo VI). Qualora tale valore sia maggiore di zero, lo si riporti nello spazio riservato al malus di movimento dato dall'armatura, poiché indica che il personaggio sarà in qualche modo impedito nel movimento e nell'uso di alcune abilità fisiche. Riportare poi il valore totale dello Skill "Sopportazione Ingombro" nello spazio apposito per determinare il valore di Combat ENCumbrance; qualora questo sia maggiore di zero, l'ingombro dato dall'armatura causa un peggioramento ad valore di DR del personaggio (Capitolo V).

E' ora possibile riempire la sezione della scheda relativa al movimento del personaggio secondo quanto riportato nel Capitolo VI, in base ad un movimento base dipendente dalla razza ed alla Caratteristica AG. In funzione dell'eventuale ingombro, si determinerà anche il massimo passo possibile in movimento, secondo quanto definito sempre nel Capitolo VI.

1.9 Allocazione di General e Cultural Slot

Come dettagliato nel Capitolo V, la misura della conoscenza di uno Skill si misura in Rank, ed ogni Rank ha un costo base pari al Rank stesso: il primo costa 1 punto, il secondo ne costa 2 e così via; tuttavia, ogni Skill ha un moltiplicatore che ne aumenta il costo, determinando quanti Slot il giocatore deve effettivamente spendere per acquisire quel Rank. Così, ad esempio, il terzo Rank in uno Skill con moltiplicatore x1 costa 3 punti (se si possiede già il Rank 2), mentre se il moltiplicatore fosse x4 ne costerebbe 12. Inoltre, quasi tutti gli Skill prevedono un modificatore in base ad una o più Caratteristiche, che viene sommato al Rank per determinare il bonus complessivo quando occorrerà effettuare un test sull'uso dello Skill stesso.

I giocatori sceglieranno gli Skill dagli elenchi riportati nei Capitoli V (General e Cultural Skill) e li scriveranno negli spazi appositi della scheda del personaggio, considerando che il Master potrebbe imporre vincoli e obblighi sull'acquisizione di alcuni Skill, in funzione del loro background. Sulla scheda si dovranno scrivere sia i punti spesi in ogni Skill, sia il Rank ottenuto, ricordando che alcuni possono avere un costo dimezzato per via della particolare razza scelta (può essere conveniente segnarli con un asterisco onde ricordarli in seguito, quando si spenderanno ulteriori Slot derivanti da futuri passaggi di livello). Si provveda inoltre a scrivere per ogni Skill nella casella apposita, l'eventuale bonus/malus proveniente dalla Caratteristica di rilievo, determinando il totale a fianco.

1.10 Allocazione di Physical Slot

L'allocazione di questi Slot consente al personaggio di migliorare gli HP (ferite che può subire in combattimento), l'AR (valore base dei suoi attacchi), il DR (valore base della sua difesa) e le arti di combattimento, secondo quanto specificato nel capitolo V sui Physical Skill. In base alla razza scelta, nelle tabelle del Compendio dedicato all'ambientazione sono indicati i dadi da lanciare per la determinazione iniziale degli HP; analogamente, nella tabella dei profili del Capitolo IV è indicato, per ciascun profilo il numero di volte che i dadi per gli HP possono essere lanciati (se il personaggio ha più profili, si sceglie il numero più alto fra tutti e non la somma).

Si lancino i dadi indicati per la razza tante volte quanto previsto per il profilo, e si scelga quindi il risultato più alto ottenuto: questo è il numero base di HP che va trascritto nell'apposito spazio, dal quale è ora possibile determinare il numero totale di HP del personaggio considerando il bonus della Caratteristica CO ed i Physical Slot che si allocano a questo scopo (con un moltiplicatore in funzione della Size del personaggio, vedi 1.11).

Successivamente, nella sezione Defense Rank della scheda, si riportino i dati relativi ai bonus delle Caratteristiche indicate, il valore di Attack e Combat ENC dato dall'ingombro ed il bonus DR dato dall'eventuale scudo, **considerando infine il modificatore di Taglia della creatura (vedi 1.11)**; si allochino quindi i Physical slot desiderati, secondo le modalità riportate nel Capitolo V, per determinare il valore totale DR Base. Si operi analogamente nella sezione Attack Rank della scheda, riportando i bonus delle Caratteristiche indicate e allocando Physical Slot per determinare il valore totale AR base. Nel caso dei Skill d'Armi, questi definiscono le armi che il personaggio sa usare in modo efficace (un'arma usata a Rank 0 comporta una serie di malus). Come indicato nel Capitolo V, ogni Rank acquisito in un Skill d'Armi comporta una serie di bonus alle caratteristiche principali dell'arma (numero di attacchi, velocità, AR, DR e danni), che vanno riportate nella sezione armi della scheda, unitamente alle altre caratteristiche di base, riportate di cui alla tabella delle armi nel Capitolo IX.

I dati di base ed i bonus così trascritti, unitamente agli eventuali bonus per le Caratteristiche indicate, per la razza, pregevole fattura ed eventuale magia, consentiranno di determinare i valori totali che saranno usati nel corso del gioco: Numero di Attacchi, Velocità, Danni e Bonus AR e DR.

1.11 Taglia del Personaggio e Modificatori

La Taglia (Size) di una creatura modifica i suoi HP (tranne quelli ottenuti tramite il bonus di CO), il Movimento base, i bonus al Movimento garantiti dall'AW, quelli alla Sopportazione Ingombro (max x1) garantiti da ST & CO, l'ENC degli oggetti indossati (Armatura e Scudi), i Danni subiti ed il Defence Rank e l'Iniziativa base nel combattimento non magico della creatura medesima, come si può facilmente evincere dalla tabella a piè di pagina. Inoltre, come si vedrà in seguito, la Taglia di una creatura modifica anche il numero di attacchi possibili in un Round di Mischia (7.1.3), i danni che questa subirà dalle armi (8.3), da eventuali cadute (8.4) e da attacchi ad area (8.5).

Laddove il master dovesse determinare il peso e la conseguente taglia di una creatura di cui abbia stabilito solamente le dimensioni medie, si consiglia di utilizzare le formule di seguito riportate nella quali le dimensioni sono espresse in metri, in cui si è considerato, per le creature umanoide, una larghezza massima (spalle se uomo, fianchi se donna) pari a circa 1/3 della propria altezza, ed uno spessore medio di circa 1/6 dell'altezza:

Peso creatura umanoide (K variabile da 5 se ipersmilza a 25 se starobusta, per un uomo 12-15) = $K \times \text{Altezza}^3 \text{ kg}$.

Peso creatura non umanoide (K variabile da 250 se pseudoumanoide a 900 se pseudocubica) = $K \times \text{Altezza} \times \text{Larghezza} \times \text{Spessore kg}$.

Modificatori per la Taglia (Size) delle creature

Taglia	Move (m/R)	Altezza (m)	Peso (kg)	HP (tranne CO), Bonus di AG al Movimento, Danni ad Area o per Cadute	ENC oggetti (e divisione del malus al Move)	Modificatore al DR	Modificatore all'Iniziativa
Tiny	6	< 0,6	< 5	$\times \frac{1}{4}$	$\times \frac{1}{2}$	+6	-12
Small	9	0,6 - 1,2	5 - 25	$\times \frac{1}{2}$	$\times \frac{3}{4}$	+3	-6
Medium	12	1,2 - 2,5	25 - 250	$\times 1$	$\times 1$	0	0
Large	18	2,5 - 5	250 - 1500	$\times 2$	$\times \frac{4}{3}$	-3	+6
Huge	27	5 - 10	1500 - 9999	$\times 4$	$\times 2$	-6	+12
Gargantuan	40	10 >	10000 >	$\times 8$	$\times 4$	-9	+18

CAPITOLO II - Le Caratteristiche



Ogni individuo ha una serie di caratteristiche fisiche e mentali che sono alla base di ciò che sa e può fare, derivanti dal suo patrimonio genetico e, in qualche modo, influenzate dalla razza cui appartiene. Infatti, come si è accennato nel Capitolo I, le Caratteristiche sono il primo fattore che viene determinato alla generazione del personaggio, ma la scelta della Razza (Compendio dedicato all'ambientazione) può poi modificare almeno in parte i valori scelti dai giocatori.

I personaggi possiedono otto Caratteristiche, i cui valori vanno solitamente da 5 a 20, che ne indicano lo stato fisico, mentale e spirituale (si consideri che un normale uomo medio potrebbe ragionevolmente avere valori compresi fra 10 e 12). Come anche per tutti gli altri parametri "tecnici" del gioco, un valore alto si considera migliore di uno basso e in particolare, valori al di sopra della media comportano solitamente dei bonus, mentre quelli al di sotto possono causare dei malus.

Le Caratteristiche sono una delle cose più importanti di un personaggio, per almeno due motivi. Innanzitutto il loro valore non si modifica mai (almeno non per cause normali) e non può quindi essere migliorato con l'esperienza; in secondo luogo, ogni Caratteristica determina con il suo valore una serie di modificatori che si applicano in quasi tutte le altre parti del gioco, migliorando o peggiorando la probabilità di riuscita delle azioni effettuate dal personaggio.

Strength (ST). E' la misura della forza di un personaggio, determina il peso trasportabile, la massima distanza alla quale si può lanciare un'arma, la capacità di sopportare il peso delle armature ed i danni inferti in combattimento con le armi da mischia e da lancio (nel caso di archi e balestre, solo se questi sono specificamente realizzati per trarre vantaggio dalla forza del personaggio). E' una Caratteristica particolarmente importante per i personaggi orientati al combattimento, soprattutto quelli che intendono utilizzare le armature più pesanti.

Constitution (CO). Definisce la costituzione e la robustezza fisica di un personaggio, determinandone la capacità di indossare armature, il numero degli HP, i RR contro veleni, malattie e stordimento. E' una Caratteristica importante un po' per tutti i tipi di personaggi, determinante per chi desidera impersonare un guerriero.

Agility & Coordination (AG). E' la misura dell'agilità e coordinazione fisica del personaggio, influenza i valori di DR, AR delle armi da lancio, la capacità di movimento e la capacità di usare Magia Runica quando si indossano armature (Power Hindrance). E' una Caratteristica molto importante per chi sceglie un personaggio veloce e leggero, orientato all'uso di armi da lancio, o anche per chi desidera un mago con armatura.

Manual Dexterity (MD). Determina l'abilità e la coordinazione manuale del personaggio, influenza l'AR con le armi da mischia (e nello stile di combattimento a due armi), l'iniziativa nel lancio degli incantesimi. E' una Caratteristica particolarmente importante per i personaggi votati al combattimento ravvicinato, ma può rivelarsi utile anche per chi fa uso di magia.

Awareness (AW). E' la misura dei riflessi e della prontezza fisica, mentale e sensoriale del personaggio, influenza l'iniziativa delle azioni, i RR del personaggio contro attacchi magici di tipo fisico, e determina il valore DR base. E' una caratteristica particolarmente importante per chi desidera un personaggio che non indosserà armatura, poiché essendo meno protetto dovrà avere almeno un alto valore di DR per evitare di essere colpito nei combattimenti; è anche importante per i personaggi agili caratterizzati da riflessi fulminei.

Faith (FT). Definisce la misura del legame del personaggio con il sovrannaturale ed in particolare con la divinità, influenza la fortuna, ed il numero di SP a disposizione di chi fa uso di Magia Mistica. Questa Caratteristica è di basilare importanza per i personaggi che abbiano un forte legame con la religione, per i quali rappresenta proprio il favore del loro Dio.

Empathy (EM). Rappresenta la misura del legame del personaggio con la magia, misura il "dono" e la sua percezione, influenza i RR del personaggio contro le magie di illusione ed il numero di PP disponibili per l'uso della Magia Runica. E' una Caratteristica di fondamentale importanza per i maghi.

Will (WI). Misura la forza di volontà di un personaggio, influenza i RR contro magie di attacco mentale e paura, l'iniziativa della Magia Mistica ed i Mystic Point bonus del personaggio. E' di grande importanza per tutti i personaggi che facciano uso di magia, sia Mistica che Runica e risulta importante quando sia necessario verificare la forza di volontà di un personaggio in determinate situazioni.

2.1 Determinazione delle Caratteristiche

Alla generazione del personaggio, ogni giocatore dispone di un certo numero di punti (si consiglia di mantenersi intorno ad 1/3 dei Punti Base che si desidera spendere, vedi 4.3) per acquisire i valori delle otto Caratteristiche, secondo i costi riportati nella tabella sotto riportata. Ogni giocatore utilizzerà i punti a disposizione per acquisire i valori desiderati per le Caratteristiche, riportandoli negli appositi spazi della scheda del personaggio (eventuali punti non spesi sono persi).

Nessuna caratteristica potrà avere un valore finale (dopo l'applicazione dei modificatori di razza, sesso ed età ed escludendo i modificatori temporanei determinati, ad esempio, dall'uso della magia) inferiore a 1... Così dovesse capitare, significherebbe che il personaggio è deceduto.

Valore Caratteristica	Costo di Acquisto
3	-10
4	-7
5	-5
6	-3
7	-1
8	0
9	1
10	2
11	3
12	5
13	7
14	10
15	15
16	20
17	30
18	40
19	50
20	60
21	75
22	90
23	105
24	120
25	140
26	160
27	180
28	200
29	220
30	240

2.2 Modificatori dovuti alle Caratteristiche

Nelle tabelle seguenti sono riportati i modificatori corrispondenti ai valori delle Caratteristiche di Act'n Play.

ST	Sopportazione Ingombro Distanza lancio (x5%)** Skill bonus	Bonus ai danni in mischia e distanza.°	Peso sopportabile senza sforzo (Kg)*	CO	Sopportazione Ingombro RR Veleni, Malattia e Stordimento (x-1) Skill bonus	Bonus HP
1	-10	-10	1	1	-10	-10
2	-8	-8	2	2	-8	-8
3	-6	-6	3	3	-6	-6
4	-5	-4	4	4	-5	-4
5	-4	-3	5	5	-4	-3
6	-3	-2	6	6	-3	-2
7	-2	-1	7	7	-2	-1
8	-1	0	8	8	-1	0
9	0	0	10	9	0	0
10	0	+1	12	10	0	+1
11	+1	+1	15	11	+1	+2
12	+1	+2	20	12	+1	+4
13	+2	+2	25	13	+2	+5
14	+2	+3	30	14	+2	+7
15	+3	+3	35	15	+3	+8
16	+3	+4	45	16	+3	+10
17	+4	+4	55	17	+4	+11
18	+4	+5	65	18	+4	+13
19	+5	+5	80	19	+5	+14
20	+5	+6	100	20	+5	+16
21	+6	+6	130	21	+6	+18
22	+7	+7	170	22	+7	+20
23	+8	+8	220	23	+8	+23
24	+9	+9	300	24	+9	+26
25	+10	+10	400	25	+10	+30
26	+11	+11	550	26	+11	+35
27	+12	+12	700	27	+12	+42
28	+13	+13	900	28	+13	+49
29	+14	+14	1100	29	+14	+58
30	+15	+15	1300	30	+15	+69
31	+16	+16	1500	31	+16	+81
32	+17	+17	1700	32	+17	+94
33	+18	+18	2000	33	+18	+108
34	+19	+19	2310	34	+19	+123
35	+20	+20	2660	35	+20	+139
36	+21	+21	3060	36	+21	+156
37	+22	+22	3500	37	+22	+174
38	+23	+23	4000	38	+23	+193
39	+24	+24	4550	39	+24	+213
40	+25	+25	5150	40	+25	+234
41	+26	+26	5800	41	+26	+256
42	+27	+27	6600	42	+27	+279
43	+28	+28	7400	43	+28	+303
44	+29	+29	8300	44	+29	+328
45	+30	+30	9300	45	+30	+354
46	+32	+32	10400	46	+32	+381
47	+34	+34	11500	47	+34	+409
48	+36	+36	12600	48	+36	+438
49	+38	+38	13800	49	+38	+468
50	+40	+40	15000	50	+40	+500

** Per armi da lancio, non si applica ad archi o balestre (a meno che l'arma sia stata appositamente costruita per sfruttare la forza del personaggio)

° Per archi e balestre, il bonus al danno si applica solo se l'arma è stata appositamente costruita per sfruttare la forza del personaggio. Per armi da mischia 2H il bonus al danno si applica maggiorato del 50% (arrotondato per eccesso).

* Il peso sopportabile senza sforzo (PS) indicato nella tabella è per creature di taglia M, per le altre: $x\frac{1}{2}$ se T, $x2$ se H, $x4$ se G

Peso massimo sollevabile sopra la testa a strappo: $2xPS$

Massima trazione per piegare sbarre, ecc.: $5xPS$

Massima pressione per sfondare porte, ecc.: $10xPS$ (+ peso del personaggio se con rincorsa). Nel caso di sforzo congiunto di più personaggi, si consideri il primo + $\frac{1}{2}$ del secondo + $\frac{1}{3}$ del terzo + etc.. Con l'ariete invece si sommano tutti i valori di ogni personaggio.

Resistenze standard: Porta interna 200Kg, Porta normale 500Kg, Porta rinforzata 1500Kg, Porta blindata 5000Kg

AG	Bonus AR a distanza Bonus movimento Skill bonus	Bonus DR
1	-10	0
2	-8	0
3	-6	0
4	-5	0
5	-4	0
6	-3	0
7	-2	0
8	-1	0
9	0	0
10	0	+1
11	+1	+1
12	+1	+2
13	+2	+2
14	+2	+3
15	+3	+3
16	+3	+4
17	+4	+4
18	+4	+5
19	+5	+5
20	+5	+6
21	+6	+6
22	+7	+7
23	+8	+8
24	+9	+9
25	+10	+10
26	+11	+11
27	+12	+12
28	+13	+13
29	+14	+14
30	+15	+15

MD	Riduz. Malus AR (mano DX e SX) Skill bonus	Bonus AR in mischia Iniz. M. Runic (x-1) Riduz. Malus AR mano SX
1	-10	-10
2	-8	-8
3	-6	-6
4	-5	-4
5	-4	-3
6	-3	-2
7	-2	-1
8	-1	0
9	0	0
10	0	+1
11	+1	+1
12	+1	+2
13	+2	+2
14	+2	+3
15	+3	+3
16	+3	+4
17	+4	+4
18	+4	+5
19	+5	+5
20	+5	+6
21	+6	+6
22	+7	+7
23	+8	+8
24	+9	+9
25	+10	+10
26	+11	+11
27	+12	+12
28	+13	+13
29	+14	+14
30	+15	+15

AW	Iniziativa (x-1) RR Att. Fisici (x-1) Skill bonus	Bonus DR
1	-10	0
2	-8	+1
3	-6	+2
4	-5	+3
5	-4	+3
6	-3	+4
7	-2	+4
8	-1	+5
9	0	+5
10	0	+6
11	+1	+6
12	+1	+7
13	+2	+7
14	+2	+8
15	+3	+8
16	+3	+9
17	+4	+9
18	+4	+10
19	+5	+10
20	+5	+11
21	+6	+11
22	+7	+12
23	+8	+13
24	+9	+14
25	+10	+15
26	+11	+16
27	+12	+17
28	+13	+18
29	+14	+19
30	+15	+20

FT	Iniziativa Mistica (x-1) Skill bonus	Spiritual Points ogni # Mistical Slots allocati
1	-10	-
2	-8	-
3	-6	-
4	-5	-
5	-4	-
6	-3	-
7	-2	-
8	-1	-
9	0	30
10	0	26
11	+1	23
12	+1	20
13	+2	18
14	+2	16
15	+3	14
16	+3	12
17	+4	11
18	+4	10
19	+5	9
20	+5	8
21	+6	7,5
22	+7	7
23	+8	6,5
24	+9	6
25	+10	5,5
26	+11	5
27	+12	4,5
28	+13	4
29	+14	3,5
30	+15	3

EM	RR Illusioni (x-1) Skill bonus	Power Points ogni # Runic Slots allocati
1	-10	-
2	-8	-
3	-6	-
4	-5	-
5	-4	-
6	-3	-
7	-2	-
8	-1	-
9	0	30
10	0	26
11	+1	23
12	+1	20
13	+2	18
14	+2	16
15	+3	14
16	+3	12
17	+4	11
18	+4	10
19	+5	9
20	+5	8
21	+6	7,5
22	+7	7
23	+8	6,5
24	+9	6
25	+10	5,5
26	+11	5
27	+12	4,5
28	+13	4
29	+14	3,5
30	+15	3

WI	RR Att. Mentali e Paura Skill bonus	Runic Rank ogni # Runic Slots allocati
1	-10	-
2	-8	-
3	-6	-
4	-5	-
5	-4	-
6	-3	-
7	-2	-
8	-1	-
9	0	15
10	0	12
11	+1	10
12	+1	9
13	+2	8,5
14	+2	8
15	+3	7,5
16	+3	7
17	+4	6,5
18	+4	6
19	+5	6
20	+5	5,5
21	+6	5,5
22	+7	5
23	+8	5
24	+9	4,5
25	+10	4,5
26	+11	4
27	+12	4
28	+13	3,5
29	+14	3,5
30	+15	3

Modificatori di ST

- **Sopportazione Ingombro.** Questo valore viene sommato all'omonimo modificatore di CO e serve per determinare la capacità del personaggio di portare armature, armi e scudi pesanti e/o ingombranti (Capitolo VI).
- **Distanza di lancio.** Questo valore moltiplicato per 5% dà l'incremento percentuale della distanza alla quale il personaggio può scagliare un'arma da lancio rispetto al normale raggio di lancio dell'arma. Per gli archi e le balestre, si applica in base al valore di ST per cui l'arma è costruita.
- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica ST hanno questo bonus.
- **Bonus danni in mischia e a distanza.** Il valore riportato si aggiunge al normale danno causato dall'arma. Per gli archi e le balestre, si applica in base al valore di ST per cui l'arma è costruita.
- **Peso sopportabile senza sforzo.** Questo valore, per comodità indicato d'ora in avanti come PS, indica il massimo peso (in Kg) che il personaggio può trasportare senza considerarsi affaticato, presupponendo che sia di taglia piccola, media o grande (S, M, L). Per creature di taglia molto piccola (T) tale valore è dimezzato, per quelle molto grandi (H) viene moltiplicato per 2 e per quelle di taglia gigante (G) è per 4.

Questo valore determina anche altri fattori legati all'uso della forza. Il massimo peso che il personaggio può sollevare a strappo fin sopra la testa è $2 \times PS$, la massima trazione che può esercitare per piegare sbarre e grate è $5 \times PS$, mentre la pressione per sfondare porte è $10 \times PS +$ peso del personaggio.

A titolo indicativo, si consideri che una porta d'interno necessita di una pressione di 200Kg, una porta normale ha 500Kg, una rinforzata circa 1.500Kg ed una blindata circa 5000Kg. Se più personaggi provano a esercitare lo sforzo assieme, si considera il valore del primo più la metà del secondo, un terzo del terzo e così via, a meno che non utilizzino un ariete (o simile strumento) nel qual caso si sommano tutti i rispettivi valori per intero.

Modificatori di CO

- **Sopportazione Ingombro.** Questo valore viene sommato all'omonimo modificatore di CO e serve per determinare la capacità del personaggio di portare armature, armi e scudi pesanti e/o ingombranti (Capitolo VI).
- **RR Veleni, Malattie e Stordimento.** Questo valore, cambiato di segno, viene usato come modificatore per determinare il valore totale dei RR contro Veleni, Malattie e Stordimento.
- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica CO hanno questo bonus.
- **Bonus HP.** Viene sommato al tiro di dado iniziale per gli HP durante la generazione del personaggio (Capitolo V). Si consideri il moltiplicatore in funzione della Size della Creatura (Paragrafo 8.5).

Modificatori di AG

- **Bonus AR a distanza.** Questo valore viene usato come bonus di Caratteristica per determinare l'AR del personaggio con le armi da lancio (Capitoli V e VII).
- **Bonus movimento.** Il valore riportato si somma al movimento base del personaggio (vedi Capitolo VI) per determinare il suo movimento totale.
- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica AG hanno questo bonus.
- **Power Hindrance.** Per i personaggi di profilo Runico è un bonus che riduce il Power Hindrance, ovvero l'impedimento alla magia dovuto all'eventuale armatura indossata.
- **Bonus DR.** Questo valore viene usato come bonus di Caratteristica per la determinazione del DR del personaggio, in aggiunta a quello omonimo per la Caratteristica AW. Nello Stile di Combattimento con una sola arma a una mano, il valore va aumentato del 50% arrotondando per eccesso (Capitolo VII).

Modificatori di MD

- **Bonus AR in mischia.** Viene usato come bonus di Caratteristica per determinare l'AR del personaggio con le armi da mischia. Nello Stile di Combattimento una sola arma ad una mano senza scudo, il bonus viene aumentato del 50% arrotondando per eccesso (Capitolo VII). Nello Stile di Combattimento con due armi ad una mano, questo bonus viene usato in combinazione con il bonus "Combattimento con 2 armi" di questa stessa Caratteristica, determinando AR differenziati per l'arma principale e per quella secondaria (Capitolo VII).
- **Iniziativa Magia Runica.** Questo valore si applica come modificatore alla determinazione dell'iniziativa di personaggi con profilo Runico quando lanciano incantesimi.
- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica MD hanno questo bonus.
- **Riduzione Malus AR mano DX (e SX).** Questi modificatori si applicano al precedente "Bonus AR in mischia" per determinare i valori di AR dell'arma principale e secondaria nello stile con due armi ad una mano (Capitolo VII).

Modificatori di AW

- **Iniziativa.** Modificatore per la determinazione dell'iniziativa del personaggio nelle azioni normali e non per il lancio di magia (vedi Capitolo VII).
- **RR Attacchi Fisici.** Bonus applicato per determinare il valore totale del RR contro gli Attacchi Fisici.
- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica AW hanno questo bonus.
- **Bonus DR.** Sommato all'omonimo modificatore per la Caratteristica AG, determina il bonus totale per la determinazione del DR del personaggio.

Modificatori di FT

- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica FT hanno questo bonus.
- **Spiritual Points.** Determina l'acquisizione di SP di un personaggio con profilo Religious.

Modificatori di EM

- **RR Illusioni.** Questo bonus è usato per determinare il valore totale del RR contro le illusioni.
- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica EM hanno questo bonus.
- **Power Points.** Determina l'acquisizione dei PP di un personaggio con profilo Runic.

Modificatori di WI

- **Skill bonus.** Tutti gli Skill influenzati dalla Caratteristica WI hanno questo bonus.
- **Iniziativa Magia Mistica.** Questo valore si applica come modificatore per la determinazione dell'iniziativa di personaggi con profilo Religious quando lanciano incantesimi (Capitolo VII).
- **RR Attacchi Mentali e Paura.** Bonus per determinare il valore totale del RR contro gli attacchi mentali e la paura.

2.3 I Check sulle Caratteristiche

Come si è visto, le Caratteristiche di un personaggio determinano una serie di informazioni e modificatori che influenzano le sue possibilità di compiere determinate azioni; in particolare, poiché Act'n Play è un sistema di gioco che si basa prevalentemente sugli Skill dei personaggi (come si vedrà nel Capitolo V), ogni diversa abilità potrà essere influenzata dal valore di una Caratteristica che ne renderà l'uso più o meno semplice. Normalmente quindi, quando un personaggio effettua un'azione, viene utilizzato lo Skill corrispondente per determinarne l'esito in base al suo valore, che tiene già in considerazione vantaggi o svantaggi dati dalle Caratteristiche di rilievo.

Tuttavia, è impensabile che il gioco possa avere uno Skill per ogni possibile (e spesso imprevedibile) azione di un personaggio: questo infatti significherebbe avere un sistema di gioco decisamente pesante e ingombro di una moltitudine di Skill fra i quali ci si orienterebbe a fatica minando seriamente la giocabilità del sistema. Una delle scelte di base in Act'n Play è quella di definire un numero congruo ma limitato di Skill, idonei a coprire i casi più frequenti e utili che possono manifestarsi nel corso del gioco, lasciando ai Master ed ai giocatori la possibilità di aggiungerne di nuovi, qualora lo ritengano opportuno.

In generale, tuttavia, non è necessario aggiungere un nuovo Skill al sistema di gioco, a meno che non si tratti di azioni importanti e frequentemente utilizzate per le quali si desidera un livello di realismo particolare. Per quelle azioni che non hanno uno Skill corrispondente, è possibile infatti ricorrere ad un sistema generale, identificando la Caratteristica che influenza l'azione e ricorrendo ad uno dei tipi di Check di seguito dettagliati. *I Check si effettuano lanciando 1D20 e sono gli unici tiri di dado in cui occorre ottenere un risultato basso, dove 20 è sempre un fallimento e 1 sempre un successo, indipendentemente dal valore della Caratteristica usata.*

Check di riuscita. Si ricorre a questo tipo di Check quando l'esito dell'azione è del tipo "Sì" o "No": il giocatore lancia 1D20 e deve ottenere un risultato minore o uguale al valore della Caratteristica, altrimenti l'azione fallisce. Il risultato del dado può essere modificato, a discrezione del Master, assegnando bonus e/o malus per la difficoltà, la situazione, ed ogni altro fattore ritenga di rilievo per la situazione.

Esempio. Willard si trova in una situazione disperata in cui solo la fede nel suo Dio può suggerire una via d'uscita. Poiché non esiste uno Skill in tal proposito, il Master decide magnanimamente di dargli una possibilità consentendo un Check sulla Caratteristica FT, ma ritiene improbabile che la divinità interceda in suo favore, quindi stabilisce un malus di 2 punti al lancio del dado; il personaggio ha FT16, lancia 1D20 e ottiene 8, aumentato a 10 per il malus dato dal Master, che essendo ancora minore di 16, indica successo! Il suo Dio gli darà un suggerimento su come proseguire...

Check di risultato. In alcuni casi può essere necessario determinare non solo se l'azione ha successo, ma anche in che misura, nel qual caso si ricorre a questo tipo di Check. La risoluzione avviene esattamente come per un Check di riuscita, ma in questo caso viene preso anche in considerazione il risultato ottenuto: tanto è più alto il differenziale rispetto al valore della Caratteristica, tanto migliore sarà l'esito dell'azione compiuta.

Esempio. Pol vuole rompere un vetro di una finestra situata in alto lanciando un sasso: in questo caso non è solo importante che l'azione abbia successo, ma anche che il sasso arrivi a destinazione con la forza sufficiente a rompere il vetro. Naturalmente, non esiste uno Skill sul lancio dei sassi e il Master decide di usare un Check di risultato sulla Caratteristica AG (poiché è quella che influenza l'AR per le armi da lancio) e decide che per rompere quel vetro il risultato dovrà essere almeno tale da avere un differenziale di 2 punti. Pol ha AG15, lancia il sasso ottenendo 13 con un differenziale di 2 punti, ce l'ha fatta per un pelo! Se avesse ottenuto 14, avrebbe colpito la finestra, ma avrebbe solo causato rumore senza rompere il vetro, poiché il differenziale sarebbe stato solo di 1 punto.

Check di confronto. In altri casi, infine, può essere necessario valutare l'esito di un'azione in rapporto al confronto diretto con un altro individuo, per determinare chi dei due ha la meglio. In questi casi, ognuno dei personaggi effettuerà un Check di risultato: se entrambi hanno esito positivo, sarà vincitore quello con il miglior differenziale, se entrambi falliscono si avrà una situazione di stallo, mentre infine se uno dei due fallisce il check e l'altro riesce, sarà quest'ultimo ad avere la meglio. In questo tipo di Check è anche possibile che i due individui si confrontino su Caratteristiche diverse (ad esempio, la forza per uno e l'agilità per l'altro).

Esempio. In una taverna, JJ e Sil decidono di ingannare l'attesa sfidandosi a braccio di ferro; non esiste uno Skill in tal proposito, ma è evidente che tale azione possa essere influenzata principalmente dalla ST del personaggio, quindi il Master decide di ricorrere al Check di confronto sulla ST stabilendo che il vincitore sarà chi riesce ad avere due risultati positivi di seguito (volendo, potrebbe anche usare un Check sulla CO per determinare la resistenza e la durata della presa). JJ ha ST16, effettua il Check e ottiene 15, mentre Sil ha ST18 e ottiene 16: il differenziale di Sil (2 punti) è migliore di quello di JJ, quindi riesce a piegare il braccio dell'avversario a suo vantaggio; successivamente, JJ ottiene 13 (differenziale 2), mentre Sil ha sfortuna e ottiene un 20 (check fallito), la situazione è nuovamente di parità; poi JJ ottiene 17 (fallimento) e Sil 13, portandosi nuovamente in vantaggio; quindi, entrambi falliscono il Check e la situazione resta invariata; infine, Sil ottiene 3 (differenziale 15!), mentre JJ fa 10 (differenziale 5): Sil vince la sfida.

CAPITOLO III : Ambientazione, Razze & Divinità



Act'n Play è un Gioco di Ruolo di ambientazione fantasy, le cui storie sono ambientate nel mondo di Randalia (il Compendio di ambientazione è disponibile in un manuale a parte, presso i siti internet riportati nel retro di copertina, ed è comprensivo dei dettagli sulle varie Razze e Religioni che caratterizzano il mondo), un mondo nel quale la magia è una realtà, popolato da una moltitudine di razze diverse: umani, elfi, nani, gnomi, orchi, folletti, troll, etc... In un mondo simile, appartenere ad una razza o ad un'altra può essere molto diverso, per mentalità, capacità e caratteristiche fisiche dei personaggi, infatti in Act'n Play tale scelta non si riduce solo ai diversi bonus/malus di ogni razza, ma impone anche una corretta interpretazione, secondo le caratteristiche generali di un certo popolo. Ad esempio, se un giocatore sceglie un personaggio Elfo Alto, dovrà interpretarlo in maniera altezzosa, elegante e raffinata, mentre nel caso di un Nano delle Montagne ci si aspetterà che sia rude, brusco e scontroso.

Per comprendere il tipo di interpretazione necessaria per le razze di un mondo fantasy, sono sufficienti alcune letture "classiche", come *Il Signore degli Anelli* e *Lo Hobbit* di J.R.R. Tolkien, la saga di Shannara di Terry Brooks, le cronache di Dragonlance, la saga dei Belgariad di David Eddings, solo per citarne alcuni. I giocatori che non abbiano mai letto un romanzo fantasy di questo tipo dovrebbero cominciare interpretando un

personaggio umano, o dovrebbero essere aiutati dal Master per le caratteristiche caratteriali e comportamentali della razza scelta. Si tenga sempre a mente che la buona interpretazione è alla base del sistema di Act'n Play, pertanto i giocatori non dovrebbero scegliere la propria razza in base ai bonus che questa garantisce, ma piuttosto in base alla loro capacità di calarsi nei panni di un individuo appartenente a quel modo di pensare e di agire.

Per le particolarità legate alla specifica ambientazione utilizzata, come le statistiche ed i modificatori delle diverse razze, le divinità ed i poteri concessi ai loro seguaci, si faccia riferimento all'apposito "Manuale di Adattamento Mondo di Terala", anch'esso disponibile presso i siti internet riportati nel retro di copertina.

CAPITOLO IV - Esperienza, Profili e Sviluppo



Diversamente da molti altri Giochi di Ruolo, in Act'n Play i giocatori non scelgono una classe o una professione per il proprio personaggio. In funzione del background e delle personalità che i giocatori hanno in mente di interpretare, i personaggi di Act'n Play potranno rientrare in un inquadramento generale, detto **Profilo**, atto a descrivere sommariamente quali sono le aree conoscitive di maggiore e minore interesse. Il Profilo di un personaggio non lo descrive in dettaglio come avviene per classi e professioni, serve solo a determinarne le attitudini, definendo i campi in cui progredirà più o meno velocemente, attraverso le attribuzioni di Slot ad ogni avanzamento di livello.

In molti Giochi di Ruolo, classi e professioni sono tanto dettagliate da causare un'eccessiva standardizzazione dei personaggi, che per una stessa categoria finiscono per somigliarsi tanto da essere quasi uguali, a meno di impercettibili differenze. Il sistema dei profili di Act'n Play evita queste situazioni: si possono infatti generare numerosi personaggi, anche con lo stesso profilo, che risulteranno poi radicalmente diversi all'atto pratico.

Il concetto di Profilo è alla base dello sviluppo dei personaggi di Act'n Play e dà al giocatore la libertà di creare il personaggio che più si adatta a quanto immaginato nella stesura del background. Per comprenderne l'importanza, è necessario definire il concetto di esperienza e come questa sia acquisita attraverso il passaggio dei livelli.

4.1 I Livelli di Esperienza

Come in altri giochi di ruolo più noti, anche in Act'n Play l'esperienza di un personaggio viene misurata in livelli, fatto che potrebbe sembrare in contrasto con le nostre intenzioni di sviluppare un sistema innovativo: in realtà, il concetto di Livello di Esperienza, pur essendo un artificio tecnico del sistema di gioco, risulta utile per tutta una serie di ragioni.

Innanzitutto, i livelli consentono in modo facile e rapido il confronto fra personaggi e creature, rendendo più semplice il bilanciamento delle avventure e dei combattimenti da parte del Master. Inoltre, il livello di esperienza viene inteso dai giocatori come un traguardo da conseguire per migliorare il proprio personaggio, e questo aiuta a focalizzare l'attenzione su un obiettivo secondario anche quando le vicende del proprio personaggio sono poco chiare o si fanno confuse per esigenze di trama. Infine, il livello di esperienza consente di stabilire traguardi prefissati in corrispondenza dei quali i giocatori riceveranno ulteriori Slot da distribuire negli Skill per migliorare le proprie capacità: in assenza dei livelli, l'evoluzione di un personaggio sarebbe realisticamente più continua, ma necessiterebbe ad ogni sessione di perdere tempo nell'attribuzione degli Slot acquisiti.

Tutti i personaggi appena generati partono dal livello 0 cui sommeranno il numero di livelli ottenuti spendendo gli XP iniziali conseguiti in base alla Classe Sociale del personaggio. Nelle sessioni di gioco, i personaggi ricevono dal Master i cosiddetti Punti Esperienza, d'ora in avanti semplicemente XP, che gli consentono, una volta accumulata una determinata quantità, di **avanzare ai Livelli di Esperienza successivi**, guadagnando le attribuzioni di Slot previste per il suo Profilo.

4.2 Attribuzione degli XP

L'attribuzione degli XP è una delle parti più delicate ed il compito forse più gravoso che ha un Master in Act'n Play. In molti Giochi di Ruolo i personaggi guadagnano XP per l'uccisione di mostri, il rinvenimento di oggetti magici, il lancio di magie, il ritrovamento di tesori; questi sistemi possono portare a comportamenti innaturali da parte dei personaggi, che vanno a discapito di una buona interpretazione, fattore di importanza critica in Act'n Play. Infatti, in un gioco di ruolo tradizionale i personaggi tendono a fare a gara per uccidere l'avversario o si precipitano su cofani misteriosi sperando di trovarvi tesori e di conseguenza di guadagnare XP. Un personaggio di carattere schivo o pauroso verrebbe interpretato assai male in questo modo, e d'altra parte non avrebbe altra scelta se desidera progredire in esperienza migliorando le proprie capacità.

Al termine di ogni sessione di gioco, pertanto, i Master valuteranno l'operato dei giocatori, considerando la qualità della loro interpretazione e come hanno saputo sfruttare le qualità (anche quelle negative) e le capacità del personaggio, anche in relazione agli obiettivi che l'avventura può richiedere. La valutazione degli XP assegnati a ciascun personaggio sarà articolata valutando tre componenti principali:

XP Assegnati = XP per la interpretazione + XP per la gestione + XP per il tempo trascorso

XP per l'interpretazione. Per valutare la qualità dell'interpretazione dei giocatori, il Master assegna a ciascuno di essi un punteggio da 1 a 10 in considerazione della coerenza al carattere ed al background dei rispettivi personaggi.

XP per la gestione. Per valutare invece quanto i giocatori abbiano ben gestito skill e potenzialità dei rispettivi personaggi, il Master assegna a ciascuno di essi un punteggio da 1 a 15.

Interpretazione + Gestione	XP	Considerazioni generali e valutazioni
<i>Eccellente</i>	30	Il personaggio ha agito in modo perfetto in relazione alla sua personalità ed al background, sfruttando mirabilmente le proprie capacità, l'interpretazione è stata grandiosa.
<i>Sopra la media</i>	25	Il personaggio ha agito coerentemente alla sua personalità ed al suo background, sfruttando nel modo più appropriato le proprie capacità, l'interpretazione è stata di alto livello e convincente.
<i>Nella media</i>	20	Il personaggio ha agito in modo generalmente coerente con la sua personalità ed il background, sfruttando adeguatamente le proprie capacità, l'interpretazione è stata mediamente buona.
<i>Sotto la media</i>	15	Il personaggio ha avuto comportamenti non sempre coerenti alla sua personalità e/o al background, non sempre ha saputo sfruttare le proprie capacità e l'interpretazione è stata talvolta carente.
<i>Strappaschiaffi</i>	10	Il giocatore ha biecamente osteggiato lo svolgimento della seduta e/o ne ha compromesso la continuità e la giocabilità a danno degli altri e della storia.
<i>Giocatore Assente</i>	Var.	Si consiglia di assegnare al personaggio la media, abbassata di 2-3 punti, di quanto preso durante le sedute cui ha partecipato in precedenza. In alternativa, si può assegnare un valore pari a quello minore assegnato nella seduta, diminuito di un punto.

Si noti inoltre che la tabella suggerisce un'attribuzione di XP anche ai personaggi i cui giocatori non hanno potuto essere presenti alla sessione di gioco; questo sta a indicare che, in ogni caso, il personaggio avrà fatto qualcosa in grado di accrescere la sua esperienza, anche se le sue gesta non sono state narrate; tale scelta vuole evitare un sistema "punitivo" nei confronti degli assenti, riconoscendo la possibilità che qualcuno sia stato trattenuto da impegni inderogabili indipendenti dalla sua volontà di giocare (lavoro, famiglia, fidanzate minacciose, etc..).

XP per il tempo trascorso. Nei periodi di viaggio o quando i tempi di avventura siano comunque lunghi, non tutte le gesta dei personaggi saranno oggetto della sessione di gioco; tuttavia, è presumibile che i personaggi facciano comunque qualcosa volto al proprio accrescimento anche in questi momenti non narrati (addestramento con le armi, studio di libri di magia, preghiera, etc...). Per questo motivo, il Master provvede all'attribuzione aggiuntiva di **1XP per ogni settimana trascorsa per i personaggi durante la sessione di gioco**. Nel caso invece di personaggi attivi in una professione "normale" (fabbro, contadino, ecc.) tale attribuzione deve considerarsi ridotta a 1 XP ogni 70 gg.

XP per meriti speciali. Infine, il Master può assegnare ad alcuni personaggi un ulteriore bonus in relazione ad azioni di particolare importanza; se ad esempio il gruppo si trova in una missione che prevede obiettivi secondari (il reperimento di un oggetto che serve per la conclusione della missione, la risoluzione di un enigma, etc..), il Master potrebbe premiare il personaggio che consegua tali obiettivi, nella misura suggerita di **1-5XP aggiuntivi**.

Questo metodo di assegnazione degli XP è un sistema premiante che incentiva i giocatori ad una buona interpretazione, pur senza alimentare gelosie e invidie a causa delle differenze piuttosto ridotte che sono previste fra una fascia di interpretazione e l'altra.

4.3 Sviluppo dei Profili

Alla generazione di un personaggio, il master può decidere se desidera creare un personaggio comune (il classico NPC tipo l'oste, il fabbro, un miliziano comune, ecc.), un personaggio destinato a ruoli importanti nell'ambito di appartenenza (capo del villaggio, guerriero scelto, capitano di brigata, ecc.), un personaggio destinato ad eccellere e ad essere ricordato nel tempo (un eroe, un cavaliere di valore storico, ecc.) o addirittura un personaggio destinato alla storia come superuomo o semidio (l'avatar di un dio, i re degli elfi, ecc.).

Alla creazione del personaggio il Master (ed i giocatori) avranno a disposizione quanti Punti Base desidereranno da spendere per scegliere la razza, acquistare le caratteristiche e crearsi un profilo. Più punti base utilizzeranno, più lentamente passeranno di livello, in quanto ogni personaggio dovrà ottenere (**Punti Base spesi**) / K Punti Esperienza per passare di livello (vedi tabella seguente). L'unica limitazione è che **nessun personaggio potrà mai passare di livello con meno di 100 XP** (per cui viene da se che chi avrà K=3, ossia un eroe, avrà alla generazione almeno 300 Punti base da spendere).

Per i PG dei giocatori, sta al master decidere che ruolo essi debbano avere nel mondo; chi scrive ha sempre ambientato le proprie avventure con giocatori desiderosi di sentirsi eroi, e dunque ha sempre utilizzato (per i PG) un valore pari a "3" per il divisore dei PB (Punti Base).

Personaggio	Percentuale della popolazione mondiale	K
Comune	95% della popolazione	1
Importante	4,5% della popolazione	2
Eroe	0,5% della popolazione	3
Avatar	-	4 - 5

4.4 Creazione di un Profilo

Come attribuzione equilibrata dei punti base a disposizione, si consiglia di spenderne circa i due terzi o i tre quarti per la creazione del profilo e la scelta della classe sociale (vedi 4.6), lasciandone un terzo o un quarto per la generazione delle Caratteristiche. Nella creazione di un profilo si stabilisce quanti Physical, General, Cultural, Mystic e Runic slots un personaggio otterrà ogni volta che passa di livello e se ha conoscenze di magia Mistica.

Le uniche limitazioni nello sviluppo degli slots sono le seguenti: **NON è possibile avere meno di 5 slot per livello in Physical, General o Cultural skills e NON è possibile sviluppare un numero di Mystic o Runic slot per livello superiore ai Cultural slots assegnati per livello.**

I Physical, General, Cultural Mystic e Runic slot si sviluppano come indicato nella tabella seguente. Il costo totale riportato deve essere considerato come il costo per ottenere fino al numero massimo indicato (multipli di 5) di slot, ed è ottenuto moltiplicando il costo singolo in quella categoria per il numero di slot. E' possibile acquisire slot anche non multipli di 5, il cui costo totale è determinato usando il costo singolo riportato per la categoria relativa; per i valori a cavallo di due categorie, si utilizza il costo singolo della categoria successiva.

# Slots		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110
Personaggi Iperpolivalenti	Costo totale	5	10	15	20	25	35	45	55	65	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165	175	190	205
	Costo singolo	+1					+2					+3											
Personaggi Equilibrati*	Costo totale	5	10	15	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	155	170	185	200	215	230
	Costo singolo	+1					+2					+3											
Personaggi Specialisti	Costo totale	5	10	15	25	35	45	55	65	75	85	100	115	130	145	160	175	190	205	225	245	265	285
	Costo singolo	+1			+2			+3			+4												
Personaggi Monotematici	Costo totale	5	10	20	30	40	50	65	80	95	110	125	140	155	170	190	210	230	250	270	290	310	330
	Costo singolo	+1		+2		+3			+4														

*Tabella consigliata

4.4.1 Determinazione degli HP iniziali

Per determinare gli HP iniziali del personaggio, il giocatore lancerà i dadi (il cui tipo dipende dalla propria razza) per un numero di volte pari a $(CO + \text{Physical Slots} \times \text{livello} / 2) / 10$ (arrotondato per difetto) e sceglierà il lancio migliore fra quelli effettuati.

4.5 Profili di riferimento (Umani)

Esempi di Profili (Costo del profilo 200PB)	Physical Slot	General Slot	Cultural Slot	Runic Slot	Mistic Slot
<i>Gladiatori, Combattenti puri, Guerrieri estremi</i>	105	5	5		
<i>Avventurieri, Guerrieri generici</i>	100	15	10		
<i>Guerrieri leggeri, Assassini, Arceri</i>	90	25	20		
<i>Rogues, Scouts, Cercatori</i>	80	40	10		
<i>Infiltrati, Spie</i>	60	60	10		
<i>Ladri, Borseggiatori, Scassinatori</i>	35	80	20		
<i>Teologi</i>	5	5	60		60
<i>Preti viaggiatori</i>	25	25	50		50
<i>Chierici</i>	55	5	40		40
<i>Templari</i>	75	5	30		30
<i>Paladini</i>	85	5	25		25
<i>Guerrieri della fede</i>	90	10	15		15
<i>Studioso di Magia</i>	5	5	60	60	
<i>Maghi viaggiatori</i>	25	25	50	50	
<i>Maghi Guerrieri</i>	70	15	30	30	
<i>Guerrieri Runic</i>	85	15	20	20	
<i>Rangers</i>	75	25	25	25	
<i>Bardi</i>	65	25	30	30	
<i>Saggi, Studiosi, Storici, Letterati</i>	10	15	100		

CAPITOLO V - Gli Skill



Pur utilizzando un sistema basato sui livelli di esperienza, le abilità di un personaggio di Act'n Play non dipendono direttamente da questo fattore. Il livello viene infatti usato nel sistema solo come traguardo da raggiungere per ottenere gli Slot che saranno poi spesi per acquisire o migliorare le varie abilità, o Skill. In sostanza, se da un lato il livello è una misura del grado di esperienza di un personaggio, e se i profili ne descrivono in generale le attitudini potenziali, è solo con la selezione ed il miglioramento degli Skill che un personaggio si distingue veramente e prende forma: due personaggi potrebbero essere completamente diversi pur trovandosi a parità di livello ed avendo gli stessi profili.

Ad esempio, due personaggi di pari livello e pari profilo Avventuriero, uno potrebbe spendere i propri Slot nell'uso di armature, scudi e armi pesanti, mentre l'altro potrebbe puntare sulle tecniche a due armi, sul movimento e l'agilità. Analogamente, un personaggio dotato di magia Runica potrebbe usare l'armatura, un'arma e incantesimi di attacco, mentre un altro potrebbe essere uno specialista in evocazioni demoniache non votato al combattimento. Tutto dipende dal modo in cui i giocatori spendono gli Slot a disposizione.

In Act'n Play gli Skill sono suddivisi in quattro categorie principali, di seguito elencate e trattate in dettaglio nei paragrafi successivi di questo capitolo.

Physical Skill. Gli Skill di questa categoria sono tre (HP, AR e DR) e vengono migliorati spendendo Physical Slot per aumentare le ferite sopportate, la probabilità di colpire e quella di non essere colpiti in combattimento.

General Skill. Sono abilità di uso generale, fisiche e manuali, divise per comodità in sottocategorie che utilizzano comunque General Slot per essere acquisite e migliorate:

- **Common Skill.** Le abilità più varie e generali, principalmente legate alle arti ed ai mestieri, che vengono utilizzate ricorrendo a un Check;
- **Rogue Skill.** Abilità spesso legate a attività non proprio legali, utilizzate ricorrendo a un Check sullo Skill;
- **Skill da Mischia.** Sono abilità particolari che hanno effetti di vario tipo sul combattimento, non vengono utilizzate con un Check in quanto ciascuna influenza determinate situazioni in modo diverso e specifico;
- **Skill d'Armi.** Le abilità del personaggio nell'uso delle armi, determinano la sua efficacia in combattimento con bonus o malus ai vari parametri delle armi (attacchi, danni, etc..) e non sono pertanto utilizzate con un Check.

Cultural Skill. Sono le abilità del personaggio più legate alla sua cultura ed allo studio, ivi inclusa la conoscenza delle lingue. Tutti i Cultural Skill vengono acquisiti e migliorati con i Cultural Slot.

Runic Skill. Rappresentano le abilità e le conoscenze magiche dei personaggi dotati di Runic Slot, sono Skill di tipo diverso il cui impiego varia da caso a caso, ma vengono tutti acquisiti e migliorati con Runic Slot. Sono dettagliati nel compendio dedicato alla Magia.

Mistic Skill. Rappresentano le abilità e le conoscenze magiche dei personaggi dotati di Mistic Slot, sono Skill di tipo diverso il cui impiego varia da caso a caso, ma vengono tutti acquisiti e migliorati con Mistic Slot. Sono dettagliati nel compendio dedicato alla Magia.

5.1 Rank e costo degli Skill

Il Rank è la misura di quanto bene un personaggio sappia fare una certa cosa: più alto è il Rank, maggiore sarà la conoscenza di quell'abilità e più alta la probabilità di riuscire anche in condizioni di particolare difficoltà. In Act'n Play sono previsti al massimo 12 Rank per ogni Skill: Rank 0 è la completa mancanza di conoscenza (non consente neanche di usufruire dei bonus di Caratteristica, vedi 5.2.2), Rank 1 identifica un principiante, mentre Rank 10 rappresenta la padronanza completa della materia. Ad eccezione dei Physical Skill e di alcuni Runic Skill, tutti gli altri Skill sono sempre acquisiti per Rank.

Durante la creazione dei personaggi, tutti gli Skill si considerano avere Rank 0. Ogni giocatore riceve poi Slot nelle varie categorie, relativamente al profilo scelto ed ai livelli di potere conseguiti con gli XP iniziali, con i quali potranno essere sviluppati gli Skill desiderati, entro i limiti di indicati nel paragrafo 5.1.1. Gli Skill nei quali non saranno spesi Slot non saranno trascritti sulla scheda e si considereranno a Rank 0 nel caso fosse necessario un Check (vedi 5.2.2).

Il costo in Slot per acquisire un Rank in uno Skill è pari al valore del Rank stesso moltiplicato per un fattore che varia a secondo dello Skill o della categoria. Così, per tutti gli Skill che hanno un moltiplicatore pari a x1, il Rank 1 costa 1 Slot, il Rank 2 ne costa 2 e così via; analogamente, il Rank 1 di uno Skill con moltiplicatore x2 costa 2 Slot anziché 1, il Rank 2 ne costa 4 anziché 2 e così via. La tabella seguente riassume i costi totali (a partire da Rank 0) e relativi (a partire dal Rank precedente) di ogni Rank, in funzione dei diversi moltiplicatori.

Costo dei Rank												
Moltiplicatore	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
x1	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78
	Costo relativo	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
x2	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156
	Costo relativo	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20	+22	+24
x3	3	9	18	30	45	63	84	108	135	165	198	234
	Costo relativo	+6	+9	+12	+15	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36
x4	4	12	24	40	60	84	112	144	180	220	264	312
	Costo relativo	+8	+12	+16	+20	+24	+28	+32	+36	+40	+44	+48
x5	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	330	390
	Costo relativo	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
x6	6	18	36	60	90	126	168	216	270	330	396	468
	Costo relativo	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60	+66	+72

5.1.1 Regole di acquisizione dei Rank

Nello spendere i vari tipi di Slot a disposizione per acquisire e migliorare gli Skill, occorre sempre rispettare alcune semplici regole:

- **Non è obbligatorio acquisire esattamente un Rank**, è possibile allocare gli Slot ad uno Skill anche se questo non comporta un nuovo Rank, che sarà ottenuto solo con future allocazioni di altri Slot.
- **E' possibile tenere "da parte" gli Slot** senza allocarli, scrivendoli negli spazi appositi della scheda, in quantità non superiore all'attribuzione che si riceve per un passaggio di livello.
- **Il Rank posseduto in uno Skill non può mai essere superiore a 4 punti oltre il livello del personaggio**, indipendentemente dal numero di Slot a disposizione. Rispettando tale limitazione, inoltre, ad ogni passaggio di livello, un personaggio può acquisire al massimo 3 Rank in un dato Skill.
- **Tutti gli Skill per i quali non si spendono Slot sono considerati a Rank zero**, nel qual caso l'eventuale bonus per la Caratteristica non può essere usato, secondo quanto sarà detto nel paragrafo 5.2.2.

5.1.2 Riallocazione degli Slot

La cosa più importante che un personaggio guadagna al passaggio di livello sono i vari Slot (Physical, General, Cultural, Mystic e Rune Development) che vengono utilizzati per migliorare i suoi Skill e le sue capacità in generale, rappresentando, di fatto, il vero e proprio progresso in esperienza più che non il semplice numero del Livello acquisito. Il modo in cui i giocatori scelgono di spendere gli Slot attribuiti ad ogni passaggio di livello è la chiave per la differenziazione dei personaggi di Act'n Play: anche avendo gli stessi profili, infatti, due personaggi possono evolvere in modo totalmente diverso, dando luogo a individui ben caratterizzati e non stereotipati.

I Physical Slot permettono di aumentare AR, DR e HP del personaggio, i General e Cultural Slot consentono di migliorare la conoscenza di determinate materie e attività, incluse quelle di combattimento, mentre i Runic Slot servono per aumentare la conoscenza della Magia Runica ed i Mystic Slot quella Mistica.

Per una maggiore flessibilità nello sviluppo e nella personalizzazione dei propri personaggi, è possibile eventualmente **riallocare**, subito dopo un passaggio di livello, **gli Slot disponibili nelle varie categorie di Skills al passaggio di livello** (per significare, ad esempio, un cambio nello sviluppo e negli scopi del proprio personaggio) **seguendo sempre la tabella al punto 4.4 e mantenendo il numero di PB spesi inizialmente per l'acquisizione degli slot**. Tali nuove allocazioni avranno efficacia solo dal successivo passaggio di livello.

5.2 Check sugli Skill

Gli Skill misurano al tempo stesso cosa un personaggio sa fare e quanto lo sa fare bene, attraverso il meccanismo di acquisizione e sviluppo degli Skill i personaggi possono imparare nuove abilità e affinare quelle già possedute. Quando una situazione di gioco richiede di mettere alla prova le capacità di un personaggio in una certa disciplina, il valore dello Skill corrispondente viene utilizzato per determinare le sue possibilità di successo, attraverso il meccanismo del Check sugli Skill.

La maggior parte degli Skill di Act'n Play prevede il meccanismo di Check come sistema di verifica, ma esistono anche categorie di Skill che, come sarà evidenziato nei paragrafi seguenti, vengono utilizzati in modo differente. Tutti i Physical Skill, ad esempio, determinano aspetti del personaggio che non necessitano di Check, come le ferite sopportabili (HP) e l'efficacia di combattimento in attacco (AR) e in difesa (DR). All'interno dei General Skill, analogamente, gli Skill d'Armi ed alcuni Skill da Mischia vengono usati direttamente per determinare bonus e malus da applicare in certe situazioni, e non per effettuare dei Check. Lo stesso vale per alcuni Runic Skill.

In generale, gli Skill che prevedono il sistema del Check per la verifica degli vengono acquisiti per Rank (secondo quanto detto in precedenza) e possono avere un bonus (o malus) in base al valore di una Caratteristica: **il valore finale di uno Skill è dato dalla somma del Rank acquisito più l'eventuale bonus della Caratteristica rilevante**; è possibile che il valore finale di uno Skill sia ulteriormente aumentato grazie a oggetti magici, abilità particolari di razza, incantesimo altro. In ogni caso, al crescere del valore finale di uno Skill, le probabilità di buon esito nell'attività cui esso si riferisce saranno maggiori.

Come sarà dettagliato nei paragrafi successivi per ogni singolo Skill, il ricorso al Check non è sempre indispensabile, poiché in alcuni casi il Rank posseduto consente di determinare se la verifica è necessaria o meno. Ad esempio, si consideri uno Skill come Nuotare: un personaggio che non ha speso Slot in questa abilità (Rank 0) rischia certamente di affogare, e sarà necessario un Check anche solo per determinare se riesce a tenersi a galla; d'altra parte, già acquisendo Rank 1, il personaggio saprà tenersi a galla e spostarsi senza grosse difficoltà se l'acqua è calma e priva di correnti, rendendo necessario un Check solo in situazioni di maggior difficoltà. In sostanza, laddove non sia specificamente indicato dal regolamento, il Master dovrà far uso del buon senso per evitare di ricorrere a un Check quando questo non sia indispensabile.

5.2.1 Risoluzione ed esito dei Check sugli Skill

Quando l'esito di un'azione deve essere determinato in base ad un Check, il Master deve innanzitutto valutare la difficoltà dell'impresa in termini generali, che possibilmente non dipendano da i personaggi ma dalle condizioni in cui si deve agire. Ad esempio, accendere un fuoco da campo in una giornata secca con legna e foglie a disposizione in quantità è certamente un'impresa facile, mentre diventa più difficile se la legna è scarsa, umida, se piove o se non vi sono alberi e arbusti nei dintorni.

La risoluzione di un Check sugli Skill viene effettuata lanciando 1D12 (OE dimezzato in alto ed in basso) e sommando al risultato il valore finale dello Skill in questione: il totale così ottenuto deve essere maggiore o uguale al valore riportato nella tabella seguente per il livello di difficoltà stabilito dal Master. Indipendentemente dai bonus posseduti, un risultato di dado pari a 1 NON sarà sempre un fallimento, mentre 12 NON indica automaticamente un successo.

Check sugli Skill	Difficoltà dell'azione											
	Banale	Ordinaria	Facile	Comune	Normale	Complessa	Ostica	Improbabile	Critica	Eroica	Epica	Assurda
Totale da ottenere	3	5	7	9	12	15	18	21	25	30	35	40

L'esito di un Check può portare a effetti diversi che devono essere valutati dal Master e di conseguenza annunciati ai giocatori. Alcuni Skill sono del tipo SI/NO e possono avere solo due possibili esiti (fallimento o riuscita), solitamente palesi, come ad esempio scassinare una serratura o accendere un fuoco. In molti altri casi, l'esito dello Skill può avere diversi gradi di successo o fallimento, come ad esempio le abilità di identificazione, ballare, suonare, muoversi in silenzio, etc... In questi casi, il Master può valutare l'esito dell'azione in base alla differenza fra il risultato ottenuto e quello riportato nella tabella: maggiore sarà la differenza, tanto maggiore sarà il successo o il fallimento.

Esempio. Migniti è un Nano in corazza di piastre che sta perlustrando un boschetto assieme a Wolflord, un Elfo agilissimo e leggero; entrambi i giocatori dichiarano che i loro personaggi intendono muoversi silenziosamente per non rivelare la loro presenza a eventuali avversari. Il Master stabilisce che sarà necessario un Check sullo Skill Muoversi Silenziosamente, che posseggono entrambi a Rank 3; tuttavia, il modificatore di AG per il Nano è +1 (valore finale dello Skill $3 + 1 = 4$), mentre l'Elfo ha +4 (valore finale dello Skill $3 + 4 = 7$). Essendoci alcune foglie secche e ramoscelli che potrebbero far rumore, il Master ritiene che l'azione sia da considerarsi Normale; considerando inoltre il continuo brontolio del Nano per via della rabbia, stabilisce che per lui l'azione sia da considerarsi Complessa. Nel lancio di dado per il Check Wolflord dovrà ottenere almeno 12 (con il suo bonus di +7 gli basta un 5), mentre Migniti dovrà ottenere almeno 16 (con il suo +4 gli serve per forza un 12!).

Quando i due giocatori effettuano il Check, Wolflord ottiene 4 e fallisce; considerato che doveva ottenere almeno 5 per riuscire, il Master giudica lieve il suo fallimento e probabilmente solo gli avversari più vicini potrebbero sentire il suo rumore, se riescono in un Check sullo Skill Perception.

Migniti ottiene 2 e fallisce anche lui, ma gli serviva almeno 12 per muovere in silenzio e il Master giudica clamoroso il suo fallimento (è sotto di ben 10 punti!!!); il Nano inciampa in un arbusto e cade a terra con gran clangore della sua armatura a piastre, eventualmente lasciandosi scappare una sonora imprecazione: la maggior parte degli avversari lo avrà sentito, senza bisogno di ricorrere a Check di Perception! Ovviamente, essendo vicini, questo fracasso non giova neanche a Wolflord, nonostante lui sia stato decisamente più discreto...

5.2.2 Skill a Rank zero

Tutti gli Skill per i quali il personaggio non ha speso Slot (e che probabilmente non sono stati trascritti sulla scheda) hanno Rank zero e rappresentano discipline del tutto sconosciute, o nelle quali non si sia mai cimentato in modo da conseguire un sia pur minimo risultato. Negli Skill a Rank zero, pertanto, il personaggio non è in grado di utilizzare in modo vantaggioso l'eventuale bonus di Caratteristica previsto, né quelli magici o di razza: il **valore finale degli Skill a Rank zero è sempre zero**, indipendentemente da qualsiasi bonus applicabile, che potrà essere considerato solo quando il personaggio acquisirà almeno i primi rudimenti della disciplina, con il Rank 1.

La possibilità di effettuare un Check su uno Skill a rank zero è a discrezione del Master, a secondo delle situazioni: qualora il Master consenta il Check, il giocatore non avrà alcun modificatore al lancio del dado.

Esempio. Willard ha gli Skill Nuotare e Comprensione della lingua Carusaliana a Rank zero. Per un colpo di sfortuna, cade in un fiume: il Master può quindi decidere che il personaggio annega miseramente preso dal panico, oppure può fargli tentare il Check in un estremo tentativo di salvarsi la vita. Considerato che Willard non indossa armatura e che non vi sono forti correnti in questo tratto del fiume, il Master decide magnanimente di dargli una possibilità e consente all'effettuazione del Check per il quale stabilisce un livello di difficoltà Normale. Willard non può usare il bonus di caratteristica perché ha Rank zero in Nuotare (pertanto potrà salvarsi la vita solo ottenendo 9 o più), ma ha fortuna e ottenendo 10 riesce a trascinarsi fino a riva. Poco dopo, mentre risale la sponda del fiume, un passante lo aiuta erivolgendosi a lui in Carusaliano: poiché Willard ha Rank zero anche in questo Skill, ma non conosce nessun'altra lingua simile, il Master decide stavolta che non potrà effettuare il Check e non capirà una parola di quanto gli viene detto dall'avventore.

5.2.3 Check pubblici e segreti

Quando un personaggio sa che una data azione richiede un Check, sarà sempre lui a effettuare il lancio del dado per la risoluzione, ma in alcuni casi il Master potrebbe richiedere che questo avvenga in segreto, al riparo di un foglio o di un tabellone, in modo che il giocatore non conosca l'esito del suo lancio. Questo è importante, ad esempio, per quelle abilità che comportano un margine d'errore (trovare trappole, identificare erbe, etc...), in quanto il giocatore potrebbe subito capire se l'azione ha avuto buon esito in base al risultato del dado.

In altri casi, i giocatori potrebbero dover utilizzare delle abilità involontariamente (a giudizio del Master), ad esempio quando vi sia la probabilità di notare qualcosa (Skill Perception), poiché già solo sapere di dover effettuare un Check farebbe altrimenti capire che c'è realmente qualcosa da scoprire anche in casi in cui questo non sia plausibile. In questi casi, sarà il Master a effettuare il lancio di dado per la risoluzione del Check, in segreto, comportandosi poi di conseguenza.

***Esempio.** Brain è un ladruncolo che vuole penetrare di notte in un magazzino per rubarne le merci; giunto davanti alla porta, la trova chiusa e decide di scassinarla con il suo grimaldello. Il Master stabilisce che, avendo lo strumento giusto ed essendo la serratura di qualità normale, l'azione avrà una difficoltà Normale e lascerà lanciare il dado a Brain. In questo caso, il lancio sarà pubblico, in quanto l'esito dell'azione è palese e del tipo SI/NO: la serratura potrà solo aprirsi o restare chiusa, quindi il giocatore non avrebbe alcuna informazione in più vedendo il risultato del dado.*

***Esempio.** Barbone è un personaggio calvo e tatuato che sta seguendo una banda di briganti nella foresta; poiché si aspetta un possibile agguato, dichiara di volersi muovere in silenzio, e dovrà effettuare un Check sullo Skill omonimo. Barbone non indossa oggetti rumorosi (armature, etc...) ed i briganti non si aspettano di essere seguiti, tuttavia vi sono delle foglie secche nel sottobosco, quindi il Master stabilisce che l'azione sarà Impegnativa. Inoltre, poiché Barbone sarà comunque convinto di aver fatto del suo meglio per muoversi in silenzio (l'azione non è del tipo SI/NO), richiederà che il lancio del dado sia segreto, in modo che il giocatore non possa capire quanto bene è riuscito nell'intento in base al risultato ottenuto. Se il Check fallisce clamorosamente, probabilmente Barbone si accorgerà da solo del rumore che ha provocato, ma se il fallimento è contenuto, potrebbe non sapere che qualcuno l'ha sentito avvicinarsi...*

***Esempio.** Durante l'esplorazione di un sotterraneo, il gruppo giunge in una biblioteca dove si trova una porta nascosta, ma nessuno dichiara di esaminare le pareti per trovare eventuali passaggi, e i personaggi si dedicano ai libri. Il Master stabilisce che c'è una possibilità che qualcuno, frugando fra gli scaffali, si accorga della presenza della porta nascosta e decide che tutti dovrebbero fare un Check di Perception che considererà Ostico (in quanto l'eventuale identificazione può solo essere casuale). L'azione non è del tipo SI/NO, pertanto il lancio dovrebbe essere fatto in segreto; inoltre, se il Master dicesse ai giocatori di effettuare un Check sullo Skill Perception, indipendentemente dai risultati, li avvertirebbe che in quella sala c'è in effetti qualcosa (e questo non è plausibile), pertanto effettuerà lui i Check per i personaggi, senza rivelare nulla ai giocatori... a meno che qualcuno non trovi la porta, ovviamente!*

5.3 Physical Skill

I Physical Skill sono le abilità più fisiche e di combattimento di un personaggio, che influenzano maggiormente le capacità di combattimento, poiché determinano il numero di ferite che egli può sopportare (HP), ed i valori base dei suoi attacchi (AR) e della sua difesa (DR), descritti di seguito in dettaglio, oltre che la conoscenza delle armi (Skill d'Armi) e degli skill di combattimento (Skill da Mischia).

I Physical Skill usati in Act'n Play possono essere acquisiti in modalità diverse, con costi differenti in Physical Slot, consentendo una maggiore flessibilità nella personalizzazione dei personaggi, secondo quanto riassunto nella seguente tabella e dettagliato nei paragrafi seguenti.

Physical Skill		
Skill	Effetto	Costo (Physical Slot)
Attack Rank (AR) Base	+1 AR	Moltiplicatore x3
Defense Rank (DR) Base	+1 DR	Moltiplicatore x3
Hit Points (HP)	+1 HP totali	Moltiplicatore x2
Skill da Mischia	Variabile (vedi 5.3.4)	Moltiplicatore x2
Skill d'Armi	Variabile (vedi 5.3.5)	Moltiplicatore x1 (tranne Pugni & Armi Improprie x $\frac{1}{2}$)

5.3.1 Attack Rank base (AR)

L'Attack Rank di un personaggio è un valore che determina la probabilità di colpire un avversario: più è alto, maggiore sarà la possibilità di colpire il nemico in modo da causargli danno. L'AR di un personaggio è generalmente influenzato dal bonus della Caratteristica MD per le armi da mischia, e da quello della Caratteristica AG per le armi a distanza, ma in realtà ogni personaggio ha più valori base di AR, in funzione di uno dei possibili Stili di Combattimento che saranno dettagliati nel Capitolo VII.

Per consentire ai giocatori una maggiore flessibilità nello sviluppo del proprio personaggio, il Physical Skill AR può essere sviluppato in modi diversi, decidendo come spendere i Physical Slot in base ai costi elencati nella tabella riportata: è possibile migliorare separatamente l'AR per armi da mischia o a distanza. Sarà così possibile avere personaggi specializzati oppure combattenti generici, a secondo del desiderio dei giocatori.

Il valore finale dell'AR che ogni personaggio utilizzerà durante le azioni di combattimento potrà poi essere modificato a secondo del particolare Stile di Combattimento adottato, come sarà dettagliato nel Capitolo VII.

5.3.2 Defense Rank base (DR)

Il Defense Rank di un personaggio determina la probabilità di essere colpito in un combattimento: più è alto il valore di DR, più sarà difficile che un avversario possa portare a segno un colpo che causi danno. Il DR di un personaggio è generalmente influenzato dai bonus delle Caratteristiche AW e AG, ma in realtà ogni personaggio ha più valori base di DR, in funzione dei possibili Stili di Combattimento che saranno dettagliati nel Capitolo VII.

A differenza di quanto già visto per lo sviluppo dell'AR, il Physical Skill DR non può essere sviluppato in modi diversi.

Il valore finale del DR che ogni personaggio utilizzerà durante le azioni di combattimento potrà poi essere modificato a secondo del particolare Stile di Combattimento adottato, come sarà dettagliato nel Capitolo VII.

5.3.3 Hit Points (HP)

Il valore di HP rappresenta la misura della vitalità di un personaggio, combinando in un singolo parametro la sua capacità di resistere al dolore, il numero di ferite che può sopportare, lo stress da stordimento, etc.. Alla generazione iniziale dei personaggi, ciascuno ha diritto ad un numero di lanci di dado secondo quanto già visto nei Capitoli III e IV: la razza determina il tipo di dado da lanciare, il profilo individua il numero di lanci fra cui è possibile scegliere il risultato migliore. Tale valore base, aumentato del bonus dato dalla Caratteristica CO, determina il numero di HP iniziali del personaggio subito dopo la sua creazione. Il valore iniziale di HP di un personaggio può essere in seguito incrementato spendendo Physical Slot, secondo quanto riportato nella tabella. Si ricordi di considerare l'eventuale modificatore agli HP in base alla taglia (vedi 1.11).

Durante il combattimento, ogni volta che un personaggio viene colpito e la sua eventuale armatura non è in grado di assorbire i danni, questi saranno sottratti dagli HP, rappresentando le ferite ed i colpi che hanno raggiunto il corpo dell'avventuriero. Quando gli HP di un personaggio si riducono a zero o meno, le sue condizioni sono critiche, poiché nei round successivi i suoi HP continueranno automaticamente a diminuire per effetto delle ferite ricevute, fino a portarlo eventualmente alla morte qualora non venga medicato prima. Gli aspetti relativi alla morte di un personaggio ed alla cura delle ferite saranno trattati in dettaglio nel capitolo VIII.

5.3.4 Skill da Mischia

Come tutti i Physical Skill, anche i Skill da Mischia vengono acquisiti e migliorati dai personaggi spendendo Physical Slot, ma non vengono utilizzati per effettuare dei Check, come avviene per i General Skill e per tutti i Cultural Skill. Il Rank posseduto in un Skill da Mischia viene utilizzato in combattimento per determinare effetti particolari e specifici in funzione delle situazioni, che si traducono generalmente in bonus o malus aggiuntivi ai valori di AR e DR, come descritto in dettaglio nei paragrafi seguenti.

5.3.4.1 Sopportazione Ingombro

Come sarà descritto in dettaglio nel Capitolo VI, i personaggi che indossino armature e facciano uso di scudi possono risultare ingombri, ovvero appesantiti, con ovvie ripercussioni sulle loro capacità di movimento e di manovra. A secondo dell'ingombro sopportato, un personaggio può avere un malus al proprio movimento ed anche avere un malus all'AR ed al DR, non potendo muoversi in modo adeguato per schivare gli attacchi degli avversari. Il Skill da Mischia Sopportazione Ingombro rappresenta l'addestramento del personaggio nell'uso di armature e scudi in modo da risentire meno degli effetti dovuti all'ingombro di questi oggetti: il Rank posseduto in Sopportazione Ingombro più il bonus di ST viene sottratto dal Total ENC per determinare il Combat ENC, riducendone dunque i malus eventualmente fino ad annullarli completamente. Gli eventuali malus dati direttamente dal Total ENC non sono influenzati in alcun modo dal Skill da Mischia Sopportazione Ingombro.

Esempio. Sil è un Nano che indossa una corazza di piastre piuttosto pesante, che comporta un malus ai movimenti, ma anche un pesante malus al suo valore di DR nel combattimento. Acquisendo Sopportazione Ingombro a Rank 3, il malus al movimento resterà invariato, mentre quello ad DR sarà ridotto di 3 punti perché il personaggio si sarà in qualche modo abituato a combattere con quell'armatura indosso.

5.3.4.2 Attacco alle Spalle

Il Skill da Mischia Attacco alle Spalle rappresenta la capacità di un personaggio di portare un attacco improvviso e letale contro un avversario che sia totalmente sorpreso e assolutamente inconsapevole delle intenzioni dell'avventuriero: **se il personaggio riesce ad utilizzare il Rogue Skill Muoversi Silenziosamente per portarsi, non visto, alle spalle del nemico, il suo primo attacco avrà un bonus all'AR pari al Rank di Attacco alle Spalle e infliggerà un danno moltiplicato per il Rank nell'Attacco alle Spalle / 5 (arrotondato all'intero più vicino).** Per utilizzare questo Skill da Mischia è necessario utilizzare un'arma di taglia inferiore a quella del personaggio (in genere Small).

5.3.4.3 Combattimento al Buio

Questo Skill da Mischia rappresenta un modificatore all'AR, al DR ed all'Iniziativa di chi si trovi a combattere alla cieca, in condizioni che non permettono di vedere chiaramente il proprio avversario. Per le creature dotate di infravisione ad amplificazione della luce ambientale, come gli Elfi (Compendio dedicato all'ambientazione), questo avviene nelle situazioni di oscurità totale, quando non ci sia luce ambientale da amplificare; analogamente, per le creature dotate di infravisione termica, come i Nani (Compendio dedicato all'ambientazione), il malus si applica quando vi sia anche solo una minima luce o comunque gli avversari non emettano calore, poiché è allora impossibile rilevare le sagome termiche.

Sviluppare questo Skill da Mischia consente di affinare i sensi per combattere più efficacemente alla cieca: **il malus all'AR, al DR ed all'Iniziativa per il combattimento alla cieca è dato dalla metà del valore finale di Combattimento al Buio pari a -15 più il Rank acquisito più il bonus agli skill di AW**; indipendentemente dal Rank acquisito, il malus per il combattimento alla cieca non può mai assumere un valore positivo (cioè non può diventare un bonus all'AR o al DR).

Esempio. Barbone ha AW 18 (mod. General Skill +4) e spende inizialmente 20 Slot per acquisire Combattimento al Buio a Rank 4; ora il suo malus all'AR e al DR per il combattimento alla cieca sarà $[-20 + 4 (AW) + 4 (Rank)]/2 = -4$; se avesse avuto rank 0, Barbone avrebbe invece avuto un malus alla cieca pari a -8.

5.3.4.4 Tecniche di Schivata

Questo Skill da Mischia rappresenta l'addestramento di un personaggio nell'effettuare i rapidi movimenti di schivata che consentono normalmente di avere un bonus al valore di DR, in tutte le situazioni in cui sia ragionevolmente possibile applicarlo (compreso il combattimento a cavallo).

E' ovvio che la possibilità di eseguire finte e schivate è direttamente legata all'ingombro del personaggio, in particolare alla Total ENC che rappresenta l'impedimento ai movimenti, come sarà dettagliato nel Capitolo VI. Di conseguenza, **un personaggio con Combat ENC zero ha un bonus al proprio DR pari al valore finale del Skill da Mischia Tecniche di Schivata, dato dal Rank acquisito più il bonus agli skill di AW meno il suo Total Encumbrance**; personaggi che abbiano un Combat ENC maggiore di zero non possono usare questo Skill per avere un bonus al DR. In ogni caso, indipendentemente dal Rank acquisito e dai modificatori applicabili, il valore finale del Skill da Mischia Tecniche di Schivata non può mai essere inferiore a zero.

Esempio. Il personaggio di Gigi usa uno scudo ed un'armatura a bande e risulta avere Combat ENC 0 e Total ENC 4, e può quindi usare il Skill da Mischia Tecniche di Schivata, che possiede a Rank 5. In queste condizioni, Gigi avrà un valore finale del Skill da Mischia Tecniche di Schivata pari a $5 - (4) = +1$, che può usare come bonus al suo DR. Se in futuro Gigi decidesse di indossare un'armatura più ingombrante, il suo Total ENC potrebbe assumere un valore maggiore di zero, e in tal caso non potrebbe più usare il bonus dato dal Tecniche di Schivata, indipendentemente dal Rank acquisito.

5.3.4.5 Combattimento a Cavallo

Questo Skill da Mischia rappresenta l'addestramento di un personaggio nel combattere in sella ad un animale. **Automaticamente il PG ottiene il medesimo Rank "base" (ossia quello ottenuto con i Physical Slots spesi) nel General Skill "Cavalcare"**, il cui sviluppo può tuttavia essere sviluppato separatamente in maniera ulteriore. Poiché un personaggio può sviluppare più skill Cavalcare differenziati per tipo di cavalcatura, anche questo Skill da Mischia potrebbe essere sviluppato separatamente per le diverse cavalcature.

Combattimento a Cavallo fornisce un **modificatore all'AR, al DR ed all'Iniziativa del personaggio quando si trova a combattere in sella ad un animale, pari a (Rank conseguito + Bonus AG - 5) / 2**.

Contro un avversario appiedato (se di taglia non superiore alla propria), si avrà un ulteriore bonus di +2 all'AR; laddove l'avversario dovesse poi attaccare l'animale (e quindi non occuparsi in toto del cavaliere), perderà anche i bonus al DR dati da Tecniche di Schivata e dallo Scudo.

Si noti inoltre che nel combattimento a cavallo, se il personaggio ha almeno un minimo di padronanza in questo skill (i.e. ha almeno Rank 1), non si applicano gli eventuali malus ad AR & DR del Combat ENC del personaggio.

Infine, quanto sopra indicato prevede che il cavaliere disponga di una mano parzialmente libera per tenere le briglie del cavallo; in caso contrario (uso di arma a 2 mani o equivalente) sarà richiesto un Check a 3 di Combattimento a Cavallo ogni round di azione concitata (ad esempio combattimento). In caso di fallimento perderà tutti i bonus derivanti dallo stare a cavallo per quel round.

5.3.4.6 Conoscenza del Nemico

Anche questo Skill da Mischia deve essere acquisito e sviluppato separatamente per ogni specie o famiglia (in casi specifici) di creature o per una setta, una razza, e così via, con il consenso del Master, che valuterà la possibilità anche in funzione del background del personaggio; ad eccezione di casi particolari, il Master non dovrebbe consentire di acquisire questo Skill contro Elfi, Umani, Nani, Gnomi e Folletti in generale, ma eventualmente solo contro clan, sette, fazioni, etc...

Lo Skill da Mischia Conoscenza del Nemico rappresenta l'addestramento in tecniche specifiche per combattere determinati tipi di creature, che si traduce in un **bonus sia all'AR che al DR ed all'Iniziativa nei combattimenti contro le creature scelte, in misura pari al Rank acquisito.**

Esempio. Il personaggio di JJ è un Nano di Montagna ed ha la possibilità di acquisire a costo dimezzato (Compendio dedicato all'ambientazione) il Skill da Mischia Conoscenza del Nemico contro Orchi, Ogre e Troll. JJ decide di acquisire Conoscenza del Nemico: Orcoidi a Rank 3, pertanto quando il suo personaggio si troverà a combattere contro degli Orcoidi, avrà un bonus di +3 sia all'AR che al DR.

5.3.4.7 Sbilanciamento

Questo Skill da Mischia rappresenta la possibilità, durante il combattimento, di far perdere l'equilibrio all'avversario in modo da farlo cadere a terra, e può essere usato quando l'avversario stesso si sia precedentemente "esposto" effettuando, ad esempio, alcuni tipi di Attacchi Speciali o un Fumble o lanciando un 1 secco sul tiro per colpire (vedi Capitolo VII). Non c'è necessità di dichiararlo prima dell'iniziativa, poiché ha efficacia solo a seguito di un parziale sbilanciamento dell'avversario e solo in quel momento può essere effettuato.

Il valore finale di questo Skill da Mischia è determinato dal Rank posseduto, modificato dal bonus della Caratteristica ST o AG (quella che risulta più favorevole al personaggio). Lo Skill Sbilanciamento è il solo Skill da Mischia che viene utilizzato per effettuare un Check: quando il personaggio tenta di far cadere l'avversario, se la situazione lo consente, **lancia 1D12(OE) sommandovi il valore finale dello Skill e deve ottenere un valore superiore all'AG o alla CO dell'avversario (a sua scelta) modificata dal suo eventuale Total ENC: in caso di esito positivo, l'avversario cadrà a terra.** Se il check riesce e l'avversario si trova a terra, chi lo attacca ha un bonus di +4 all'AR; inoltre, l'avversario avrà un malus all'iniziativa nei Round in cui cercherà di rialzarsi, che dipende dal peso dell'armatura indossata.

Questo Skill da Mischia può vieppiù essere utilizzato anche se l'avversario non si è precedentemente "esposto" a seguito di Attacchi Speciali o Fumble o lanciando un 1 secco sul tiro per colpire (vedi Capitolo VII); in questo caso comporterà un malus all'iniziativa di 50 punti ed il check dovrà essere effettuato considerando il valore finale dello Skill dimezzato (arrotondato per eccesso).

5.3.5 Skill d'Armi

Come tutti i Physical Skill, anche gli Skill d'Armi vengono acquisiti e sviluppati spendendo Physical Slot. Ogni tipo di arma fra quelle previste in Act'n Play (elencate nelle tabelle del Capitolo IX), rappresenta un diverso Skill d'Armi che deve essere acquisito e sviluppato separatamente dai personaggi, spendendo Physical Slot. In particolare, il combattimento a mani nude è considerato un tipo di arma e va quindi a sua volta sviluppato allo stesso modo, anche se comunque tutti i personaggi possiedono questo Skill d'Armi a Rank 1 fin dalla generazione iniziale.

Il Rank posseduto in un dato Skill d'Armi determina una serie di modificatori che si applicano alle caratteristiche base delle armi elencate nelle tabelle del Capitolo IX. Come di consueto, Rank 0 indica la totale inesperienza nell'uso di un'arma, che comporta dei malus, mentre un Rank superiore rappresenta un grado di addestramento migliore, che annulla i malus o può anche dare dei bonus ad AR, alla DR, ai danni causati, al numero ed alla velocità degli attacchi che un personaggio può fare in un round.

Skill d'Armi (Moltiplicatore $\times 1$, tranne Pugni e Armi Improprie $\times \frac{1}{2}$)					
Rank	Bonus AR	Bonus Danni	Bonus DR	Bonus Iniziativa	Bonus n° Attacchi
0	-5	-5	-5	+10	-1/2
1	0	0	0	0	0
2	+1	0	0	-1	0
3	+1	+1	0	-1	0
4	+1	+1	+1	-2	0
5	+1	+1	+1	-2	+1/2
6	+2	+1	+1	-3	+1/2
7	+2	+2	+1	-3	+1/2
8	+2	+2	+2	-4	+1/2
9	+2	+2	+2	-4	+1/1
10	+3	+2	+2	-5	+1/1
11	+3	+3	+2	-5	+1/1
12	+3	+3	+3	-6	+1/1
13	+3	+3	+3	-6	+3/2
14	+4	+3	+3	-7	+3/2
15	+4	+4	+3	-7	+3/2
16	+4	+4	+4	-8	+3/2
17	+4	+4	+4	-8	+2/1
18	+5	+4	+4	-9	+2/1
19	+5	+5	+4	-9	+2/1
20	+5	+5	+5	-10	+2/1

Tutte le armi per le quali il personaggio non spende Physical Slot per acquisire almeno Rank 1 nel corrispondente Skill d'Armi, si considerano avere Rank 0 ad eccezione di quelle "simili" che hanno automaticamente un rank pari alla metà del miglior Rank (arrotondato per eccesso) fra i Skill d'Armi posseduti in un'arma "simile" (secondo quanto indicato nella tabella delle armi nel Capitolo IX), arrotondando per difetto. Gli Skill d'Armi acquisiti da un personaggio nelle varie armi (Rank maggiore di zero) vengono riportati nella scheda in una sezione specifica, in cui dovranno essere usati gli opportuni spazi a disposizione per indicare i Rank acquisiti

Per il combattimento con Pugni e Armi Improprie, che può avvenire con o senza tirapugni e utilizzando entrambi i pugni per colpire o lasciando un braccio libero per bilanciarsi meglio (vedi Stili di combattimento), il moltiplicatore di sviluppo è $\times \frac{1}{2}$ invece che $\times 1$ come in tutti gli altri casi.

5.4 General Skill

Tutti i General Skill vengono acquisiti e sviluppati spendendo General Slot, indipendentemente dalla diversa classificazione (Common o Rogue). Nelle tabelle seguenti sono riportate le informazioni relative ad ogni Skill, indicando il moltiplicatore al costo di Slot per l'acquisizione dei Rank e le eventuali Caratteristiche il cui bonus/malus influenza l'esito dell'eventuale Check: ove fosse indicata più di una Caratteristica, il bonus/malus da utilizzare è la media dei bonus/malus delle Caratteristiche riportate (arrotondando per eccesso). Si ricordi che ad alcuni General Skill si applica il Malus del Total ENCumbrance $\times \frac{1}{2}$ (il Master deciderà quali).

Utility Skill	Car. Bonus	Moltip.
Accendere fuochi	MD	$\times \frac{1}{2}$
Ammaestrare o Domare animali ⁽¹⁾	WI	$\times 1$
Barare ⁽¹⁾	MD	$\times 1$
Cacciare o Pescare ⁽¹⁾	AW	$\times 1$
Cavalcare ⁽¹⁾	AG	$\times 1$
Condurre carri	ST-AW	$\times \frac{1}{2}$
Fabbricare Archi, Armature o Armi	MD	$\times 2$
Marinaio	AW	$\times \frac{1}{2}$
Minatore	CO	$\times \frac{1}{2}$
Nuotare	ST-AG	$\times \frac{1}{2}$
Orientamento Indoor o Outdoor	AW	$\times 1$
Sopportare alcool	CO	$\times 1$
Sopravvivenza ⁽¹⁾	CO-AW	$\times \frac{1}{2}$

Rogue Skill	Car. Bonus	Moltip.
Acrobazia	AG	$\times 2$
Arrampicarsi	AG	$\times 2$
Borseggiare ⁽²⁾	MD	$\times 2$
Cammuffarsi e Travestirsi	AW	$\times 2$
Contorsionismo	AG	$\times 1$
Muoversi Silenziosamente ⁽²⁾	AG	$\times 3$
Nascondersi	AW	$\times 2$
Percezione Indoor o Outdoor ⁽²⁾	AW	$\times 2$
Scassinare	MD	$\times 2$
Tracce, cercare, seguire e nascondere	AW	$\times 2$
Trappole, cercare, creare e rimuovere	AW-MD	$\times 3$
Uso delle corde	MD	$\times 1$
Veleni, analizzare, individuare e creare	AW-MD	$\times 3$

Common Skill	Car. Bonus	Moltip.
Agricoltura o Allevamento ⁽¹⁾	FT	$\times \frac{1}{2}$
Ballare	AG	$\times \frac{1}{2}$
Cantare	AW	$\times \frac{1}{2}$
Carpenteria o Ebanisteria	MD	$\times \frac{1}{2}$
Conciatore o Calzolaio	MD	$\times \frac{1}{2}$
Cucinare	WI	$\times \frac{1}{2}$
Disegnare	MD	$\times \frac{1}{2}$

Common Skill	Car. Bonus	Moltip.
Fabbro	MD-ST	$\times 1$
Lavorazione della pietra o della creta	MD	$\times \frac{1}{2}$
Mastro velaio	MD	$\times \frac{1}{2}$
Produrre bevande alcoliche	WI	$\times \frac{1}{2}$
Suonare ⁽¹⁾	MD	$\times \frac{1}{2}$
Tessere/Cucire	MD	$\times \frac{1}{2}$

(1) Queste abilità sono in realtà più Skill che devono essere acquisiti e migliorati separatamente per ogni diversa tipologia di: animali, gioco, ambiente, strumenti musicali, razze o creature. Quindi "Barare nei giochi di carte" e "Barare nei giochi di dadi" sono due Skill diversi.

(2) Skill i cui check sono sensibili al rumore delle armature indossate.

5.4.1 Utility Skill

Accendere Fuochi. Consente ad un personaggio di accendere fuochi da campo, avendone i mezzi, trovando la legna adatta, delimitando l'area in modo da non costituire pericolo, in modo che il falò non si spenga ed il fuoco non venga soffocato. Le condizioni climatiche e la disponibilità di un riparo possono condizionare la difficoltà dell'azione.

Ammaestrare animali. Questo Skill deve essere distinto per tipologia di animale e richiede tempi anche lunghi per produrre effetti (qualche settimana per i compiti più semplici). Il personaggio sa ammaestrare gli animali del tipo scelto, avendo il giusto tempo a disposizione, in modo da fargli riconoscere semplici ordini o eseguire semplici compiti (riportare un oggetto, sedersi, abbaiare, etc..). Per eseguire compiti più complessi sono necessari uno o più Check a intervalli di tempo, al termine dei vari periodi di addestramento stabiliti dal Master.

Barare. Questo Skill deve essere distinto per tipologia di gioco (carte, dadi, etc..). Il personaggio conosce alcuni trucchi per influenzare il gioco a proprio favore e quando intende usarli dovrà effettuare un Check la cui difficoltà dipende dal gioco stesso ed è tanto maggiore quanto più alto è il numero di presenti. In caso di fallimento del Check, il personaggio viene notato e solitamente le reazioni sono aggressive.

Cacciare. Questo Skill deve essere distinto per tipologia ambientale. Il personaggio sa riconoscere l'habitat ed i percorsi della selvaggina nell'ambiente prescelto è in grado di capire quali punti sono più favorevoli e conosce il sistema di caccia adatto all'ambiente. Con un Check positivo il personaggio segue con successo la preda e riesce ad avvicinarsi a 100-200 metri in un tempo di 2D4 ore.

Cavalcare. Questo Skill deve essere distinto per tipologia di cavalcatura. Al Rank 0 il personaggio non riesce neanche a salire né a stare in sella all'animale. A Rank superiori il personaggio sa cavalcare l'animale ad andature

normali e su terreno regolare, senza situazioni che possano imbizzarrire la cavalcatura. Se le condizioni sono avverse o se sono necessarie manovre o andature particolari, è necessario un Check, il cui fallimento può causare la caduta di sella. Si noti che, laddove il personaggio dovesse combattere in sella ad un qualunque animale, avrebbe un malus di 4 punti all'AR ed al DR, a meno che non abbia sviluppato il Skill da Mischia "Combattimento a Cavallo".

Condurre carri. Consente al personaggio di condurre carri trainati da animali a velocità normale e su terreno non accidentato, effettuando tutte le normali manovre necessarie per la conduzione del mezzo in condizioni normali. E' necessario un Check per condurre il carro a velocità superiore o in condizioni avverse (terreno, battaglia, meteo) e per effettuare manovre particolari o rischiose. Il fallimento del Check può portare al danneggiamento del carro, all'affaticamento degli animali, etc..

Domare animali. Questo Skill va distinto per tipologia di animale. Il personaggio sa come domare ed ammansire il tipo di animale scelto, se innervosito o imbizzarrito, riconducendolo alla calma con un Check.

Fabbricare Armature/Armi/Archi. Consente al personaggio di avere la conoscenza sufficiente per costruire tali oggetti, a patto di avere i materiali e gli strumenti, la forgia, ed il tempo necessario. Con un Check è possibile effettuare riparazioni come rattoppare armature, rifare il filo alle lame, sostituire il manico alle armi da impatto, la corda agli archi, costruire frecce, etc.. La realizzazione di oggetti di particolare qualità innalza la difficoltà del Check e produce, in caso di fallimento, oggetti inservibili.

Marinaio. Il personaggio conosce la vita di bordo come marinaio e le manovre comuni, sa remare, manovrare il timone, issare e rattoppare le vele, riparare lo scafo (avendo a disposizione i materiali), ma non è in grado di condurre un'imbarcazione. Se le condizioni sono avverse, è necessario un Check.

Minatore. Il personaggio sa riconoscere i principali filoni di minerali comuni ed è in grado di indicare il sito più idoneo allo scavo di una miniera per l'estrazione, può inoltre sovrintendere agli scavi. Per riconoscere filoni particolari o per realizzare scavi in situazioni di maggior difficoltà è necessario un Check, il cui esito è generalmente segreto e il personaggio scoprirà se le sue indicazioni erano giuste solo al termine dei lavori.

Nuotare. Questo Skill a Rank 0 identifica un personaggio che non sa nuotare né tenersi a galla, al quale un'eventuale caduta in acqua causa panico al punto da provocare eventualmente l'annegamento. Personaggi che abbiano Rank superiori in questo Skill sanno tenersi a galla e nuotare in condizioni tranquille senza difficoltà. Se l'acqua non è calma o se il personaggio effettua manovre particolari in acqua, occorre un Check.

Orientamento. Questo Skill deve essere distinto nei due casi possibili "All'aperto" e "Al chiuso". Il personaggio sa orientarsi prendendo e riconoscendo punti di riferimento (sia all'aperto che sottoterra) che siano chiari ed evidenti, e riesce a mantenere una data direzione senza difficoltà; se dotato di una mappa precisa, è anche in grado di portarsi in una posizione specifica. Se i punti di riferimento sono scarsi o poco evidenti, o se si dispone di mappe con riferimenti non precisi, o ancora in condizioni di maggiore difficoltà, occorre un Check.

Supportare l'alcool. Il personaggio è particolarmente abituato all'alcool e riesce generalmente a berne più del normale senza ubriacarsi. Questo Skill richiede sempre un Check che viene effettuato la prima volta quando il personaggio ha bevuto una quantità di alcool che normalmente causerebbe ebbrezza; il Check deve essere ripetuto fintanto che il personaggio continua a bere, con difficoltà dipendente dalla gradazione alcolica. Il fallimento di un Check significa che il personaggio si è ubriacato, con le conseguenze del caso.

Sopravvivenza. Questo Skill deve essere distinto per tipologia ambientale (artico, foresta, desertico, tropicale, pianura, etc..). Il personaggio conosce i rischi ed i pericoli dell'ambiente, sa cosa occorre fare per sopravvivervi e cosa evitare per non rischiare la vita. E' sempre necessario un Check diverso su questo Skill per trovare acqua, cibo, riparo nell'ambiente prescelto, in tempi variabili a secondo della difficoltà (da qualche turno a ore).

5.4.2 Common Skill

Agricoltura. Il personaggio sa piantare, arare un campo, riconoscere le coltivazioni, irrigare. E' necessario un Check per progettare e realizzare un sistema di irrigazione, per debellare parassiti e se le condizioni sono avverse.

Allevamento. Questo Skill deve essere distinto per tipologia di animale allevato. Il personaggio sa come si conduce un allevamento e quali sono le necessità del tipo di animale allevato, sa cosa fare per prendersi cura e perché gli animali crescano in modo corretto. Può essere necessario un Check per riconoscere un parassita, una malattia, ecc.

Ballare. Il Personaggio sa ballare e conosce le danze tipiche del suo paese, anche quelle che implicano passi complessi. Balli di altri paesi o meno conosciuti e più elaborati, danze rituali o antiche richiedono un Check per

essere imitate, la cui difficoltà è determinata dal Master. In caso di fallimento del Check è possibile che il personaggio inciampi, vada fuori tempo, pesti i piedi al partner o cada a terra (anche a secondo del ballo).

Cantare. Il personaggio è intonato, sa cantare e conosce le canzoni tipiche della sua società, che può ripetere senza difficoltà anche se contengono passaggi e note impegnativi. Per cantare o riconoscere un canto antico o sconosciuto è necessario un Check, così come per tentare di ripetere una canzone che si è ascoltato solo occasionalmente. In caso di fallimento del Check il personaggio si interrompe non ricordando una strofa o un passaggio o può stonare.

Carpenteria. Il personaggio sa realizzare semplici lavori come impalcature, palizzate, mobiletti, armadi, carretti, scaffali, etc.. Per costruzioni più impegnative occorre un Check con difficoltà stabilita dal Master; per realizzare strutture complesse, occorre l'assistenza di qualcuno che abbia lo Skill Ingegneria per la progettazione dell'opera.

Conciatore. Il personaggio sa scuoiare gli animali e lavorarne la pelle, avendo a disposizione il materiale ed il giusto tempo necessario, realizzando semplici oggetti come indumenti, zaini, selle, bisacce, finimenti, etc.. Per creare oggetti più complessi è necessario un Check.

Calzolaio. Il personaggio sa realizzare calzature, stivali, sandali, zoccoli etc.. avendo a disposizione i materiali ed il tempo; per effettuare riparazioni di emergenza o lavorare in condizioni comunque difficili è necessario un Check.

Cucinare. Il personaggio sa cucinare, conosce le basi culinarie e prepara senza difficoltà normali pietanze di vari tipi. E' necessario un Check per tentare preparazioni gastronomiche particolarmente pregiate, o per riuscire a produrre pietanze in condizioni disagiate (quando abbia a disposizione ingredienti scadenti o poco pregiati come bacche, radici, etc..). Il fallimento del Check può portare a pietanze disgustose, o troppo salate, etc..

Cucire. Il personaggio è in grado di cucire qualsiasi tipo di tessuto comune per la sua area di provenienza (seta, cotone, etc..), usando ago e filo e impiegando tempi commisurati al lavoro da realizzare. E' necessario un Check solo per lavorazioni particolarmente fini o per eseguire riparazioni in condizioni di fortuna (ad esempio un vestito strappatosi in combattimento); il fallimento del Check comporta normalmente l'impossibilità di una riparazione.

Disegnare. Il personaggio sa disegnare e può riuscire a comunicare concetti molto semplici anche solo disegnando, rendendo l'idea di oggetti e cose comuni. Per riprodurre fedelmente paesaggi e ritratti, per comunicare concetti complessi o realizzare disegni impegnativi è necessario un Check.

Ebanisteria. Il personaggio conosce la lavorazione del legno e gli strumenti idonei, sa realizzare piccole sculture poco elaborate avendo strumenti e tempo. In condizioni diverse e per oggetti più complessi è necessario un Check.

Fabbro. Il personaggio sa come si lavora in una fucina, conosce gli strumenti e avendo a disposizione tempo e materiale può forgiare oggetti metallici comuni (ferri di cavallo, cardini, chiodi, martelli, ganci, ancore, etc.. non armi e armature). Con un Check può realizzare oggetti più complessi come gabbie, lucchetti, serrature.

Lavorazione della pietra o della creta. Il personaggio conosce la lavorazione di questi materiali e gli strumenti necessari, avendo a disposizione materiali e tempo può essere in grado di realizzare semplici manufatti. In condizioni disagiate o per la realizzazione di oggetti più complessi è necessario un Check.

Mastro Velaio. Il personaggio conosce i materiali, gli strumenti e le tecniche per costruire velature robuste ed adeguate per i vari tipi di imbarcazione che conosce in base alla sua provenienza. In condizioni non ottimali, o per realizzazioni particolari è necessario un Check la cui difficoltà è stabilita dal Master.

Pescare. Il personaggio sa pescare con amo e lenza, con la rete e con il tridente. Per determinare l'esito della pesca è sempre necessario un Check e il quantitativo di pesce dipende dalla pescosità del posto (di norma, 1D6 pesci in un'ora).

Produrre bevande alcoliche. Il personaggio conosce le tecniche ed i materiali per produrre le principali bevande alcoliche derivate dalla fermentazione dei cereali e della vite, anche ad alta gradazione. In condizioni ideali, possedendo i materiali ed il tempo necessario, il personaggio può produrre le bevande senza difficoltà. Se si desidera produrre bevande di qualità particolarmente fine o si sperimentano nuove fermentazioni, è necessario un Check. Tipicamente, il fallimento del Check significa la totale imbevibilità di quanto prodotto.

Suonare. Questo Skill deve essere distinto per tipologia di strumenti musicali. Il personaggio sa suonare lo strumento ed è in grado di suonare pezzi semplici senza difficoltà; per suonare musiche più difficili o improvvisando o imitando altre musiche che si è ascoltato occasionalmente è sempre necessario un Check.

Tessere. Il personaggio è in grado di tessere e può produrre, avendo gli strumenti ed il materiale, tappeti, mantelli, tende ed altri tessuti di grandi dimensioni. Per realizzazioni particolarmente fini occorre un Check.

5.4.3 Rogue Skill

Acrobazia. Questo Skill richiede sempre un Check la cui difficoltà è commisurata alla situazione. Il personaggio può tentare movimenti acrobatici come camminare su una fune, saltare da un tetto all'altro, tenersi in equilibrio in piedi sulla sella del cavallo, compiere balzi e capriole, etc... In genere, il fallimento del Check ha conseguenze variabili sulla salute del personaggio...

Arrampicarsi. Al Rank 0 questa abilità consente esclusivamente di arrampicarsi su superfici con evidenti appigli e prese. Con un Rank superiore, il personaggio sa arrampicarsi su pali, alberi, funi ed altri ostacoli semplici senza difficoltà. In condizioni avverse, sotto sforzo o pressione, o su superfici particolarmente prive di appigli, è necessario un Check che può essere ripetuto più volte se l'altezza da raggiungere è elevata. Il fallimento del Check comporta la caduta del personaggio che riporta danni proporzionali all'altezza da cui precipita.

Borseggiare. Il personaggio può tentare di rubare dalle tasche o dalla borsa di un individuo. E' sempre necessario un Check, la cui difficoltà dipende da vari fattori come l'affollamento, il grado di attenzione della vittima, etc.. Il fallimento del Check comporta solitamente che il personaggio viene colto sul fatto, con ovvie conseguenze...

Camuffarsi. Il personaggio sa camuffarsi in modo semplice in ambienti normali per cercare di passare inosservato, usando coperture e materiali comuni. Se l'ambiente è poco noto, privo di coperture, se i materiali a disposizione sono scarsi, o se l'illuminazione è eccessiva e in tutti i casi di maggior difficoltà è richiesto un Check. Il fallimento del Check generalmente significa che la sua presenza viene notata, ma si suggerisce che il Master tenga segreto il lancio di dado, poiché il personaggio sarà comunque convinto di aver fatto del suo meglio per camuffarsi.

Contorsionismo. Il personaggio sa contorcersi e adattare il suo corpo in spazi angusti e scomodi, cosa che può fare senza difficoltà in condizioni normali se non indossa armature e ingombri di altro tipo. E' necessario un Check se le condizioni sono di maggiore difficoltà: spazi più angusti, armature ingombranti, etc..

Muoversi silenziosamente. Il personaggio è abituato a indossare indumenti e calzature adatte e sa muoversi in modo calmo e misurato producendo il minor rumore possibile. L'uso dello Skill richiede sempre un Check la cui difficoltà è modificata in funzione dell'ambiente (terreno morbido o con foglie secche o fangoso, etc..), delle calzature usate, dell'attenzione di chi potrebbe udirne i passi, etc...

Nascondersi. Il personaggio è in grado di far passare inosservata la sua presenza se ha a disposizione un posto relativamente buio o in ombra in cui nascondersi. L'uso dello Skill richiede sempre un Check la cui difficoltà dipende dalle condizioni di illuminazione e dalla disponibilità di un luogo adatto; in caso di esito negativo del Check, la presenza del personaggio sarà notata con le relative conseguenze. E' opportuno che il Master tenga segreto il lancio di dado, in quanto il personaggio sarà comunque convinto di aver fatto del suo meglio per nascondersi.

Percezione. Questo Skill deve essere distinto nei due casi "All'aperto" e "Al chiuso", rappresenta l'udito, il colpo d'occhio e, in generale, la prontezza dei suoi sensi nel notare quanto accade nell'ambiente circostante. I sensi del personaggio possono percepire se qualcosa non va o sta per accadere, può cogliere un movimento con la coda dell'occhio, vedere un particolare che rivela un oggetto nascosto, capire che una persona è nervosa o sta nascondendo qualcosa. In particolare, lo Skill Perception "Al chiuso" viene comunemente usato per trovare passaggi segreti e porte nascoste. E' sempre necessario un Check per l'uso di questo Skill, il cui lancio dovrebbe essere tenuto segreto dal Master, la cui difficoltà dipende dall'evidenza del fenomeno e dalla situazione.

Scassinare. Il personaggio è in grado di scassinare e forzare serrature e meccanismi, se ha a disposizione gli strumenti adatti (grimaldelli, etc..), riuscendo senza difficoltà nei casi elementari (porte chiuse ma non a chiave, meccanismi banali, etc..). Generalmente è richiesto il Check per l'uso di questa abilità, la cui difficoltà dipende dalla qualità e dalla protezione del meccanismo o della serratura che si intende scassinare.

Tracce, cercare e seguire. Il personaggio è in grado di individuare le tracce di un individuo o gruppo di individui e può seguirle se lo ritiene utile. Il Check è sempre necessario per seguire le tracce o in ogni caso se le condizioni del terreno sono avverse; il Check per seguire le tracce deve essere ripetuto a intervalli regolari (che dipendono dalle condizioni del terreno: se le tracce sono chiare, anche una volta ogni ora, altrimenti si può arrivare a un Check ogni cinque o dieci minuti) e quando viene fallito significa che il personaggio ha perso la pista. Ritrovare le tracce dopo aver perso la pista necessita comunque del Check che ha automaticamente almeno un livello di difficoltà maggiore del precedente e, se non riesce, comporta la definitiva impossibilità di riprendere l'inseguimento.

Tracce, nascondere. Il personaggio sa come cancellare le tracce del suo passaggio e quelle del gruppo, se ha a disposizione un terreno idoneo nel quale sia possibile reperire frasche e arbusti. E' necessario un Check se il

terreno non è ideale, il cui risultato dovrebbe essere tenuto segreto dal Master, poiché il personaggio penserà comunque di aver fatto del suo meglio, mentre potrebbe invece essere individuato da potenziali inseguitori.

Trappole, cercare. Il personaggio sa riconoscere i principali e più semplici sistemi di trappole usati nella sua zona (non sa come costruirle o disarmarle), ed è in grado di individuarli senza difficoltà se ricerca accuratamente un'area limitata per almeno dieci minuti. Per individuare trappole più complesse, particolarmente nascoste o di tipo sconosciuto, è necessario comunque un Check, la cui difficoltà dipende sia dalla qualità della preparazione, quanto dal tempo che il personaggio dedica alla ricerca. E' opportuno che il Master tenga segreto il lancio, poiché il fallimento del Check può indurre a credere che vi sia una trappola ove in realtà non esiste o viceversa, nel qual caso il personaggio potrebbe farla scattare accidentalmente.

Trappole, preparare/rimuovere. Il personaggio sa come costruire o disarmare i principali tipi di trappole usati nella sua zona, azioni che esegue senza difficoltà nei casi più semplici ed evidenti. Per preparare o disarmare trappole complesse, ben nascoste o di tipo nuovo e sconosciuto, occorre un Check la cui difficoltà dipende anche dal tempo dedicato all'operazione; il risultato del Check effettuato con successo può dare un'idea della bontà della preparazione o consente di disarmare senza problemi il meccanismo. E' opportuno che il Master tenga segreto il lancio poiché un eventuale fallimento del Check può accidentalmente far scattare la trappola.

Travestirsi. Il personaggio è in grado di alterare le proprie sembianze usando trucchi, ceroni, parrucche, baffi e barbe finte, senza difficoltà fintanto che non alteri la propria altezza, peso, sesso e razza. Per travestimenti che nascondano anche questi particolari è necessario un Check, il cui tiro dovrebbe essere effettuato in segreto, poiché il personaggio sarà sempre comunque convinto di aver fatto del suo meglio per alterare il proprio aspetto.

Uso delle corde. Il personaggio conosce vari tipi di nodi che sa fare senza difficoltà, e ne conosce le migliori applicazioni a secondo dei casi. E' necessario il Check se il personaggio deve liberarsi da una corda che lo lega, oppure se deve realizzare legature complesse come una cordata, un ponte di corda, etc..

Veleni, analizzare. Il personaggio è in grado di analizzare sostanze velenose per determinarne gli effetti ed i possibili rimedi, avendo a disposizione il tempo ed i materiali necessari (provette, alambicchi, fornelli e reagenti vari). E' sempre necessario un Check a meno che non si tratti di una sostanza molto comune e nota dalle sue parti. E' opportuno che il Master tenga segreto il lancio, poiché l'eventuale fallimento del Check può portare a conclusioni errate, identificando gli effetti o i rimedi sbagliati o solo parte di quelli corretti.

Veleni, creare. Il personaggio è in grado di produrre veleni di cui conosca la composizione ed il procedimento, avendo a disposizione i materiali (un laboratorio) ed il tempo necessario. E' sempre necessario un Check per l'uso di questo Skill, il cui esito determina anche la potenza del veleno prodotto; il risultato dovrebbe essere tenuto segreto poiché anche in caso di fallimento il personaggio potrebbe pensare di aver creato il veleno che intendeva, che si rivelerà invece inefficace all'uso.

Veleni, individuare. Il personaggio è in grado di riconoscere sostanze velenose naturali comuni nella sua zona senza alcuna difficoltà, conoscendone gli effetti e le cure. Per tentare di individuare un veleno sconosciuto, le sue cause ed i rimedi possibili, sono necessari Check separati che il Master dovrebbe tenere segreti, in quanto gli eventuali esiti negativi possono portare ad un'errata identificazione.

5.5 Cultural Skill

Tutti i Cultural Skill vengono acquisiti e sviluppati spendendo Cultural Slot. Nelle tabelle seguenti saranno riportate le informazioni relative ad ogni Skill e, di seguito, una breve descrizione di ciascuno, in ordine alfabetico.

Per ogni Skill, viene indicato il moltiplicatore al costo di Slot per l'acquisizione dei Rank e le eventuali Caratteristiche che influenzano l'esito del Check: ove fosse indicata più di una Caratteristica, il bonus/malus da utilizzare è la media dei bonus/malus delle Caratteristiche riportate, arrotondando per eccesso.

Cultural Skill	Car. Bonus	Moltip.	Cultural Skill	Car. Bonus	Moltip.
Alchimia	MD	x2	Geografia locale ⁽¹⁾	WI	x $\frac{1}{2}$
Algebra	WI	x $\frac{1}{2}$	Ingegneria	WI	x1
Amministrazione	WI	x $\frac{1}{2}$	Leggere e scrivere (per ogni alfabeto)	WI	x $\frac{1}{2}$
Araldica	WI	x $\frac{1}{2}$	Medicina	AW	x2
Astrologia	WI	x $\frac{1}{2}$	Metallurgia	WI	x1
Commerciare	WI	x $\frac{1}{2}$	Meteorologia	AW	x1
Comprensione Lingue Antiche o Arcane ⁽¹⁾	-	x2	Musica	WI	x $\frac{1}{2}$
Comprensione Lingue Moderne ⁽¹⁾	-	x1	Navigazione	AW	x $\frac{1}{2}$
Conoscenza degli Elementi ⁽²⁾	EM	x3	Pronto Soccorso	MD	x1
Conoscenza dei Glifi ⁽²⁾	FT	x3	Seduzione	AW	x1
Conoscenza dei Non-Morti ⁽²⁾	WI	x2	Storia locale (antica e moderna) ⁽¹⁾	WI	x $\frac{1}{2}$
Conoscenza delle Altre Forze ⁽²⁾	WI	x3	Strategie di Guerra	WI	x1
Conoscenza di una arte ⁽²⁾	EM	x1	Tagliare gemme	MD	x3
Conoscenza delle Rune Magiche ⁽²⁾	EM	x5	Teologia	WI	x1
Contraffazione	MD	x2	Topografia	AW	x $\frac{1}{2}$
Demonologia ⁽²⁾	WI	x4	Valutare Preziosi	AW	x1
Erboristeria	AW	x1	Ventriloquio	AG	x2
Etichetta	WI	x $\frac{1}{2}$	Zoologia	WI	x $\frac{1}{2}$

(1) Queste abilità rappresentano in realtà più Skill che devono essere acquisiti e migliorati separatamente per ogni diversa tipologia di: lingua, zona geografica, ceppo alfabetico. Pertanto "Geografia dell'Impero Auldim" e "Geografia dell'Esmeldia" sono due Skill diversi, come anche "Comprensione Auldim antico" o "Comprensione Auldim Commerciale", che devono essere acquisiti e sviluppati separatamente dai giocatori.

(2) Questi Skill rappresentano conoscenze poco diffuse e molto specifiche, generalmente disponibili solo per alcuni personaggi legati alla Magia Mistica o Runica. La possibilità per un giocatore di acquisire e sviluppare tali Skill è a discrezione del Master, e comunque vincolata al background del personaggio.

Alchimia. Il personaggio conosce le basi della chimica ed è in grado di creare composti e soluzioni note avendo a disposizione un laboratorio, i materiali ed il tempo necessario. E' necessario un Check per tutte le preparazioni più complesse, per cercare di produrre qualcosa di non conosciuto, per analizzare sostanze campione, etc..

Algebra. Il personaggio conosce l'algebra di base ed è in grado di risolvere e comprendere formule matematiche di livello basilare senza alcuna difficoltà. Per formule più complesse o per elaborare teorie algebriche è necessario un Check la cui difficoltà è stabilita dal Master.

Amministrazione. Il personaggio conosce le prassi, le pratiche e la burocrazia degli uffici e delle istituzioni della zona da cui proviene, sa compilare moduli e richieste ed ha una conoscenza generale delle procedure d'ufficio, conosce l'amministrazione ed è in grado di leggere e tenere un semplice libro contabile. Per tutte le pratiche e le contabilità di maggior complessità o relative ad altre zone geografiche, è necessario un Check.

Araldica. Il personaggio conosce e sa riconoscere i simboli araldici della propria terra e degli stati confinanti senza difficoltà. Per tutte le insegne nobiliari ed araldiche di altri paesi è necessario un Check che può portare all'identificazione totale o solo all'individuazione del rango di appartenenza.

Astrologia. Il personaggio conosce le principali costellazioni ed i movimenti degli astri maggiori. Per prevedere eclissi, comete ed altri fenomeni cosmici è necessario un Check la cui difficoltà è stabilita dal Master.

Commerciare. Il personaggio conosce le abitudini ed i particolari modi di commerciare del suo paese e di quelli confinanti, sa come contrattare con un commerciante per spuntare prezzi più favorevoli e quali frasi rituali sono più indicate. Occorre un Check quando si tenta di commerciare con individui provenienti da altre terre, se si intende capire altre abitudini di commercio, e per sfruttarle a proprio vantaggio.

Comprensione Lingue Antiche/Moderne/Arcane. Questo Skill deve essere distinto per ogni lingua (Auldim antico o moderno, Elementali, Demoni, ecc). Il personaggio è in grado di parlare e comprendere la lingua prescelta, ad un livello che dipende dal Rank posseduto. Se il personaggio deve farsi capire o ha bisogno di comprendere frasi e

discorsi ad un livello superiore a quello conosciuto, è necessario un Check, il cui fallimento può portare ad una comprensione distorta, presunta o nulla.

Conoscenza degli Elementi. Il personaggio ha conoscenze di base sulla magia elementale e sa riconoscere le principali creature e rituali elementali. E' necessario un Check per riconoscere creature e rituali meno noti. Questo Skill può essere concesso o meno ai giocatori a discrezione del Master anche in funzione del background.

Conoscenza dei Glifi. Il personaggio conosce le tecniche di incisione dei Glifi di protezione, sa riconoscere senza difficoltà quelli più comuni di cui conosce o può prevedere i possibili gli effetti. Sono necessari Check separati per riconoscere altri Glifi meno conosciuti ed eventualmente i relativi effetti. Questo Skill può essere concesso o meno ai giocatori a discrezione del Master anche in funzione del background.

Conoscenza dei Non-Morti. Il personaggio conosce le principali creature Non-Morte, come vengono evocate e le loro caratteristiche (punti di forza e debolezze). Per le creature meno comuni o per identificare particolari caratteristiche è necessario un Check. Questo Skill può essere concesso o meno ai giocatori a discrezione del Master anche in funzione del background.

Conoscenza delle Altre Forze. Consultare il Master per l'acquisizione e lo sviluppo di questo particolare skill.

Conoscenza delle Religioni. Il personaggio conosce principali religioni del mondo, i riti e le caratteristiche di culto. Questo Skill può essere concesso o meno ai giocatori a discrezione del Master anche in funzione del background.

Conoscenza delle Rune. Il personaggio conosce la teoria della Magia, e comunque fare un Check per ogni informazione desideri ottenere in materia (magie lanciate, effetti, ecc.). Questo Skill può essere concesso o meno ai giocatori a discrezione del Master anche in funzione del background.

Contraffazione. Il personaggio è in grado di contraffare documenti e di imitare la scrittura e la firma altrui, ma deve sempre effettuare un Check. Il risultato del Check dovrebbe essere segreto, poiché l'esito della contraffazione sarà determinato solo al momento in cui qualcuno controllerà il falso prodotto; la difficoltà del Check può dipendere dalla familiarità con il tipo di documento o calligrafia da imitare, e dalla lunghezza dello scritto.

Demonologia. Il personaggio conosce i demoni minori più comuni, sa riconoscerli e ne conosce le caratteristiche principali. Per ogni altra informazione e per i demoni di altro tipo è necessario un Check. Questo Skill può essere concesso o meno ai giocatori a discrezione del Master anche in funzione del background.

Erboristeria. Il personaggio conosce le erbe più comuni e sa trovarle senza difficoltà in un ambiente idoneo. E' necessario effettuare un Check per ricercare erbe particolari (curative, protettive, droghe, etc...), nelle varie stagioni e zone climatiche, secondo quanto descritto nelle tabelle in Appendice B. Gli effetti dei vari tipi di erbe e di droghe sono descritti nelle tabelle di equipaggiamento nel Capitolo IX. Se la ricerca è specifica (una determinata erba) il livello di difficoltà del Check dipende dalla rarità dell'erba. Se la ricerca è generica, la difficoltà dipende dalla varietà di erbe presenti in quella stagione in quell'ambiente climatico e in caso di esito positivo si determina casualmente l'erba trovata. La ricerca richiede almeno 4 ore per consentire al personaggio di esaminare accuratamente la zona, oltre tale tempo sarà necessario spostarsi per effettuare una nuova ricerca altrove; se la ricerca dura meno di 4 ore non è sufficientemente accurata e ogni difficoltà elencata nelle tabelle dell'Appendice B dovrà essere aumentata di un livello per ciascuna ora di ricerca in meno.

Etichetta. Il personaggio conosce le buone maniere ed i modi formali in uso presso la propria cultura, che sa applicare senza difficoltà: conosce gli squilli di tromba che annunciano un ospite di un certo rango, sa come sedersi e comportarsi a tavola, sa rivolgersi in modo appropriato con gli appellativi più indicati. E' necessario un Check ogni volta che si intenda applicare l'etichetta quando il personaggio si trovi presso altre culture di usi diversi.

Geografia Locale. Questo Skill deve essere distinto per area geografica (stato, nazione, regione). Il personaggio conosce la geografia della terra scelta ed è in grado di percorrere sentieri e strade per raggiungere determinate località delle quali conosce l'ubicazione senza problemi. E' necessario un Check per ricordare la posizione dei passi ed il corso dei fiumi, la posizione e l'operatività dei ponti, le zone pericolose, le scorciatoie ed i passaggi stagionali.

Ingegneria. Il personaggio sa progettare opere e costruzioni come edifici, navi, fortezze, ponti, etc.. è in grado di dirigere i lavori per i quali sono comunque necessari altri Skill realizzativi (carpentiere, fabbro, etc...). E' necessario un Check per la progettazione delle opere più complesse e comunque la stesura di un progetto necessita di svariate settimane di tempo, numerosi schizzi ed eventuali autorizzazioni e formalità burocratiche.

Leggere e Scrivere. Questo Skill deve essere distinto per ceppo alfabetico (vedi 3.8). Il personaggio è in grado di leggere e scrivere quel tipo di alfabeto, comprendendo il significato solo se ha lo Skill Comprensione della lingua appropriata, altrimenti è in grado di effettuare solo una copia brutale degli scritti. E' necessario un Check in tutti i

casi non si disponga della Comprensione della lingua che si legge o scrive, o se il compito è di particolare impegno, per determinare se la trascrizione avviene facendo errori.

Medicina. Il personaggio conosce l'anatomia umana e delle principali razze del mondo, conosce le malattie più diffuse ed i rimedi, che è in grado di somministrare (avendone i mezzi) senza difficoltà. E' necessario un Check se occorre individuare particolari relativi ad una razza meno comune o a patologie meno diffuse o se si cerca di trovare una cura per un male ignoto o determinare se la patologia sia conseguenza di un veleno o droga. Consente di curare un HP (previo check di skill di difficoltà Normale) se utilizzato in combinazione col Pronto Soccorso su creature ferite. Può ridurre gli effetti di un veleno su una creatura, previo check (fare 12 + livello veleno).

Metallurgia. Il personaggio conosce le leghe più comuni ed è in grado di produrle, avendo a disposizione i materiali, gli strumenti ed il tempo necessario. Occorre un Check per riconoscere leghe non comuni, per fabbricare leghe particolarmente buone, per analizzare la composizione di una lega ignota.

Meteorologia. Il personaggio conosce le stagioni, i venti ed i climi della sua zona ed è in grado di prevedere con sufficiente accuratezza ciò che può accadere nelle ore successive da una semplice osservazione del cielo e delle nubi. E' necessario un Check per previsioni più a lungo termine, o se si tenta di usare lo Skill in ambienti climatici diversi da quello conosciuto; il tiro per il Check dovrebbe essere tenuto.

Musica. Il personaggio conosce la musica, sa leggere e riconoscere le note da una partitura musicale, ed è in grado di comporre piccoli pezzi molto semplici dalla struttura elementare. E' necessario un Check per comporre pezzi di maggiore impegno e dalla struttura più articolata.

Navigazione. Il personaggio conosce la navigazione ed è in grado di dirigere una nave, conoscendo il modo di orientarsi con le stelle ed il sestante o prendendo punti di riferimento da mare a terra senza difficoltà in condizioni ideali. Se il tempo è cattivo, il cielo coperto o se si naviga senza strumenti e senza un'idea precisa del percorso da seguire, occorre un Check che si suggerisce venga effettuato segretamente, in quanto l'eventuale fallimento comporta tipicamente l'uscita di rotta o anche la possibilità di perdersi in mare.

Pronto Soccorso. Il personaggio è in grado di prestare cure immediate ad un ferito, tamponando le emorragie, fasciando e steccando le fratture, medicando e cucendo (con gli attrezzi necessari) i tagli e le lacerazioni. E' sempre necessario un Check per l'uso di questo Skill (in genere di difficoltà Normale), il cui effetto è di curare 1HP arrestando inoltre la perdita automatica di HP per chi sia sotto zero (vedi 8.7). L'abilità può essere usata solo una volta per individuo per ogni evento in cui sia stato ferito.

Seduazione. Il personaggio conosce le arti della seduzione ed è in grado di comportarsi ed atteggiarsi in modo tale da destare l'interesse nei suoi confronti da parte di individui di sesso opposto, che saranno pertanto ben disposti e favorevoli a collaborare dando informazioni o maggiore aiuto, se possibile, purché questo non contrasti con le loro convinzioni, ideali, doveri, etc... E' necessario un Check se il tentativo di seduzione viene usato per cercare di sapere confidenze che l'altro non vorrebbe rivelare o per fargli compiere piccoli favoritismi che normalmente non farebbe.

Storia locale, antica e moderna. Questo Skill deve essere distinto per area geografica., le cui dimensioni si intendono in qualche modo limitate ad una nazione, regione, regno o impero (senza arrivare al caso di un continente a meno che non si tratti di un insegnante di storia o di uno storiografo). Il personaggio conosce la storia dell'area scelta nei dettagli più importanti, ricorda le principali date ed ha conoscenza con ugual sicurezza della storia più recente come di quella antica. E' necessario un Check quando si debba determinare conoscenze di eventi minori, soprattutto se particolarmente antichi.

Strategie di Guerra. Il personaggio conosce la strategia di guerra e le formazioni, l'utilità dei vari tipi di reparti ed il loro campo di applicazione, sa come sfruttare il vantaggio del terreno e le problematiche relative agli assedi. E' necessario un Check ogni volta che il personaggio cerchi di capire la strategia avversaria osservando i movimenti, il tipo e le forze in campo, o quando debba elaborare una propria strategia particolarmente accurata.

Tagliare Gemme. Il personaggio sa lavorare le pietre preziose allo stato grezzo, avendo a disposizione il tempo e gli strumenti necessari. Per lavorazioni di qualità particolare, o per la lavorazione di pietre preziose non comuni, occorre un Check la cui difficoltà è stabilita dal Master.

Teologia. Il personaggio ha studiato le basi della Teologia e conosce i nomi e le sfere d'azione delle Divinità Maggiori del mondo, le leggende e le parabole al loro riguardo, i principali culti e rituali religiosi. E' necessario un Check se occorrono informazioni più approfondite, in particolare su divinità minori o di altre razze.

Topografia. Il personaggio è in grado di tracciare una mappa senza difficoltà, avendo a disposizione il materiale ed i punti di riferimento adeguati; sa seguire una mappa identificando i simboli topografici più comuni, trovare l'orientamento in base ad una cartina geografica, etc.. E' necessario un Check per realizzare mappe molto accurate

o in condizioni di scarsi ed equivoci punti di riferimento (grotte, caverne), o se è indispensabile mantenere le proporzioni; è ancora necessario un Check per orientarsi e seguire una mappa fatta da altri che non sia particolarmente precisa (un disegno, uno schizzo). Tipicamente il fallimento del Check può causare la realizzazione di una mappa poco accurata o la possibilità di perdersi.

Valutare Preziosi. Il personaggio sa valutare senza difficoltà il valore di oggetti preziosi comuni come le gemme ed i gioielli con un margine del 10% di errore; sa valutare anche i principali oggetti d'arte come quadri, statue, tappeti, stoffe pregiate, spezie, etc... con un margine d'errore del 25%. E' necessario un Check per determinare il valore in modo preciso o per valutare oggetti preziosi non comuni (le zanne di un animale esotico, un'arma forgiata in un altro continente, etc..). Le valutazioni fatte da un personaggio sono sempre relative al valore che ha la merce presso la sua cultura: un oggetto di Auril, ad esempio, ha una valutazione minore da parte di un Nano, rispetto a quella di un umano dell'Impero Auldim.

Ventriloquio. Il personaggio è in grado di emettere suoni e voci dando l'impressione che provengano da un altro luogo e che non sia lui ad emetterli. E' sempre necessario un Check per l'uso di questo Skill, la cui difficoltà dipende dalla distanza del luogo in cui si desidera generare i suoni, dall'intelligenza dell'individuo che si intende ingannare, dal fatto che stia osservando attentamente il personaggio o meno, dalla credibilità dei versi prodotti, etc..

Zoologia. Il personaggio conosce l'habitat, le caratteristiche fisiche ed anatomiche, l'alimentazione e le abitudini degli animali comuni nella sua zona d'origine, che sa identificare e riconoscere senza difficoltà. E' necessario un Check per ogni caratteristica che si intende conoscere o ipotizzare per animali meno comuni o tipici di altre terre.

5.5.1 Skill nelle Lingue ed Alfabeti

Le popolazioni del mondo sono divise in ceppi etnici che usano diversi tipi di linguaggi e, a volte, diversi alfabeti per la scrittura. Un personaggio potrà acquisire capacità differenziate nelle lingue, a secondo che si tratti di parlarle/ascoltarle, o di scriverle/leggerle. La lettura e scrittura di una lingua, infatti, dipende essenzialmente dalla conoscenza dei simboli che ne compongono l'alfabeto; poiché molte lingue usano lo stesso alfabeto, la sua conoscenza permetterà ad un personaggio di copiare e trascrivere senza errori uno scritto, anche se magari non può comprenderne il significato. La comprensione di una lingua invece (parlare e ascoltare), include anche la capacità di dare un significato alle parole scritte o ascoltate. Le abilità linguistiche sono in termini di gioco degli Skill il cui grado di conoscenza è misurato in Rank. La tabella di seguito esemplifica i vari gradi di conoscenza:

Rank	Livello di comprensione delle lingue
0	Non capisce nulla e non può esprimersi in alcun modo in questa lingua
1	Parla e comprende la lingua solo relativamente a poche parole base senza frasi complete
2	Formula e capisce alcune frasi di senso compiuto con termini di uso comune, ma prive di grammatica.
3	Formula e comprende alcune frasi di senso compiuto e termini di uso comune o tecnico, con rudimenti di grammatica
4	Parla e comprende la lingua con buona conoscenza di vocaboli e grammatica, senza frasi idiomatiche e termini dialettali.
5	Parla e comprende la lingua in modo soddisfacente, qualche difficoltà su termini dialettali e frasi idiomatiche meno note
6	Parla e comprende la lingua come i ceti meno colti della popolazione madrelingua
7	Parla e comprende la lingua come la media della popolazione madrelingua
8	Parla e comprende la lingua come un buon politico madrelingua
9	Parla e comprende la lingua come uno scrittore o un professore madrelingua
10	Parla e comprende la lingua come i migliori filologi madrelingua

La lingua madre di un personaggio avrà sempre un moltiplicatore $\times \frac{1}{2}$, ed il personaggio ne avrà una conoscenza base pari a Rank 6 sin dall'inizio, senza necessità di spendere slot per acquisire tale Rank.

5.6 Magia & Preghiere

Per la Magia e le Preghiere tutte le informazioni relative sono contenute nell'utility di creazione e gestione dei personaggi PG Administrator, che sostituisce a tutti gli effetti il precedente Compendio di Magia, inclusi tutti i dettagli relativi all'acquisizione e l'uso di tali poteri da parte dei personaggi. Tale utility è disponibile per il download sugli stessi siti web che ospitano questo regolamento.

CAPITOLO VI - Ingombro e Movimento



L'ingombro ed il movimento sono due argomenti molto importanti in qualsiasi gioco di ruolo, poiché gli effetti che generano sulle azioni dei personaggi possono essere determinanti in molte situazioni. Affrontare in modo soddisfacente il problema dell'ingombro e del movimento non è compito facile, dato che i due aspetti sono strettamente legati fra loro (si pensi a come l'ingombro influenza il movimento), ancora una volta occorre trovare un compromesso fra la giocabilità ed il realismo.

Il metodo più diffuso è quello di stabilire un peso per gli oggetti, calcolando il peso totale dell'equipaggiamento per ogni personaggio; in funzione del peso trasportato, si individuano poi le limitazioni al movimento. Questo metodo tende a favorire il realismo piuttosto che la giocabilità: considerando quanto frequentemente varia l'equipaggiamento di un personaggio, una gestione rigorosa richiederebbe un ricalcolo continuo dei pesi trasportati, a discapito del gioco e dell'interpretazione.

In Act'n Play si è scelto di non seguire il metodo tradizionale, trascurando di proposito la gestione rigorosa del peso e dell'ingombro del normale equipaggiamento, per il quale è sufficiente ricorrere a un minimo di buon senso. Il solo tipo di ingombro di cui si terrà conto sarà invece quello delle armature e degli scudi, non tanto relativamente al peso, quanto all'impedimento che possono costituire.

6.1 Ingombro (ENC)

Alcuni personaggi vestono abiti comodi e robusti, altri indossano dei corpetti di cuoio o bande metalliche, altri ancora scelgono la copertura totale di un'armatura a piastre completa: ma quanto costa sopportare il peso e l'ingombro di una corazzatura? Certamente, più un personaggio è pesantemente corazzato, meno danni rischia di subire in combattimento, ma potrà certo essere agile e scattante come chi invece indossa solo abiti morbidi e leggeri.

L'ingombro che ha effetto sulle azioni, viene chiamato brevemente **ENC** e può essere di due tipi, i cui effetti saranno descritti in dettaglio nei paragrafi successivi.

6.1.1 Total ENC

Nelle tabelle riportate nel Capitolo IX, ad ogni tipo di armatura e scudo viene associato un corrispondente valore di ENC che ne rappresenta l'ingombro: maggiore è questo valore, più l'oggetto crea impaccio al movimento ed alle azioni. Per valutare le modifiche causate dall'ingombro di quanto indossato ai movimenti dei personaggi, si usa il Total ENC, dato dall'ENC dell'armatura più l'ENC dello scudo (applicando gli eventuali modificatori in base alla Taglia del Personaggio) meno i bonus all'Sopportazione Ingombro di CO ed, eventualmente, di razza; esso rappresenta un malus che viene applicato ($\times \frac{1}{2}$) a tutte le azioni fisiche (Check sugli Skill, compresi il Attacco alle Spalle), che riduce ($\times 1$, sino eventualmente ad annullare) i benefici garantiti al DR dal Skill da Mischia Tecniche di Schivata, ed influenza anche il passo massimo che un personaggio potrà tenere in movimento; in funzione della pendenza e della qualità del terreno, inoltre, è possibile applicare ulteriori malus che comportano valori di Total ENC più alti (6.1.2).

6.1.2 Combat ENC

Considerato il significato del Total ENC, è logico aspettarsi che quando tale valore è maggiore di zero il personaggio possa essere impedito in combattimento ben oltre l'annullamento dei bonus indicati poc'anzi. Tuttavia, il personaggio potrebbe essere addestrato per non risentire oltre del peso delle armature e degli oggetti nei piccoli movimenti tipici del combattimento in mischia: tale addestramento è rappresentato dal valore del Skill da Mischia Sopportazione Ingombro, che viene sottratto, insieme all'eventuale bonus di ST, dal Total ENC per determinare il Combat ENC, che rappresenta, laddove maggiore di zero, un malus all'AR ed al DR del personaggio in tutti gli Stili di Combattimento.

ENC		
Tipo	Determinazione	Effetti
Total ENC	ENC armatura + ENC scudi - (A.A bonus Razza & CO)	Malus alle azioni fisiche (compreso Attacco alle Spalle), $\times \frac{1}{2}$. Riduce (o annulla) i benefici al DR del Tecniche di Schivata. Determina il massimo passo di movimento
Combat ENC	Total ENC - (bonus ST) - Skill "Sopportazione Ingombro"	Malus ad AR & DR

6.2 Movimento

In Act'n Play, le creature hanno un movimento base che dipende dalla loro taglia, secondo quanto riportato nella tabella seguente: questa scelta intende prendere in considerazione particolarmente la falcata di un individuo, ossia l'ampiezza del passo, che è direttamente collegata alla sua taglia. Una creatura umanoide di dimensioni Small (S), infatti, avrà generalmente gambe più corte di una di taglia Medium (M) e quindi sarà in grado di percorrere meno spazio nello stesso tempo, a parità di condizioni.

Movimenti base	Taglia della creatura (bipede umanoide, se quadrupede +50%)					
	Tiny	Small	Medium	Large	Huge	Gargantuan
Movimento (in metri/round)	6	9	12	18	27	40
Movimento (in Km/h)	2	3	4	6	9	13

Alla generazione dei personaggi, ciascuno scriverà sulla propria scheda il proprio movimento base, che sarà quindi modificato dal bonus della Caratteristica AG: il valore finale così ottenuto è lo spazio in metri che può essere percorso in un Round (10 secondi) a passo normale e in condizioni di terreno ottimale; nelle stesse condizioni, la creatura percorrerà in un'ora una distanza in Km pari ad un terzo del proprio movimento base.

6.2.1 Passo e durata

Un personaggio può desiderare di muovere a un'andatura più veloce, accelerando il passo, la cui velocità può essere ottenuta moltiplicando il Movimento Base per un fattore che va da x1 (passo normale) fino a x6 (massimo sprint). Naturalmente, se al passo normale è possibile camminare a lungo senza stancarsi, all'aumentare dell'andatura il personaggio risentirà prima della stanchezza e avrà bisogno di riposo o di rallentare il passo.

Un personaggio potrà muovere ad un certo passo per una durata che dipende, oltre che dal passo stesso, dalla sua robustezza fisica, rappresentata dal valore di CO e dal suo ingombro (Total Encumbrance): la durata di ciascun passo è indicata nella tabella "Passo e durata" al paragrafo 6.2.4. Trascorso il tempo massimo possibile per il passo tenuto, il personaggio sarà affaticato e dovrà cambiare andatura, fermandosi o scendendo a un passo inferiore, che potrà tenere per un tempo più lungo ma che dovrà dimezzare se non riposato, e così via fino a quando sarà eventualmente costretto a fermarsi per riposare.

6.2.2 Effetti dell'ingombro sul movimento

L'ingombro è comunque un fattore importante che impone un limite alle capacità di movimento di un personaggio. Di conseguenza, un personaggio avrà delle riduzioni al proprio Movimento in funzione del proprio valore di Total ENC, come riportato nella tabella "Effetti dell'ingombro" sotto riportata.

6.2.3 Tempo richiesto per indossare un'armatura

Di seguito le tabelle relative al tempo (in Round e Segmenti) necessario ad indossare un'armatura.

Da solo	AG															
	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21	22	23
1	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
2	72	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	12	8
3	1R + 62	1R + 44	1R + 35	1R + 26	1R + 17	1R + 8	99	90	81	72	63	54	45	36	27	18
4	2R + 88	2R + 56	2R + 40	2R + 24	2R + 8	1R + 92	1R + 76	1R + 60	1R + 44	1R + 28	1R + 12	96	80	64	48	32
5	4R + 50	4R + 0	3R + 75	3R + 50	3R + 25	3R + 0	2R + 75	2R + 50	2R + 25	2R + 0	1R + 75	1R + 50	1R + 25	1R + 0	75	50
6	6R + 48	5R + 76	5R + 40	5R + 4	4R + 68	4R + 32	3R + 96	3R + 60	3R + 24	2R + 88	2R + 52	2R + 16	1R + 80	1R + 44	1R + 8	72
7	8R + 82	7R + 84	7R + 35	6R + 86	6R + 37	5R + 88	5R + 39	4R + 90	4R + 41	3R + 92	3R + 43	2R + 94	2R + 45	1R + 96	1R + 47	98
8	11R + 52	10R + 24	9R + 60	8R + 96	8R + 32	7R + 68	7R + 4	6R + 40	5R + 76	5R + 12	4R + 48	3R + 84	3R + 20	2R + 56	1R + 92	1R + 28
9	14R + 58	12R + 96	12R + 15	11R + 34	10R + 53	9R + 72	8R + 91	8R + 10	7R + 29	6R + 48	5R + 67	4R + 86	4R + 5	3R + 24	2R + 43	1R + 62
10	18R + 0	16R + 0	15R + 0	14R + 0	13R + 0	12R + 0	11R + 0	10R + 0	9R + 0	8R + 0	7R + 0	6R + 0	5R + 0	4R + 0	3R + 0	2R + 0
11	21R + 78	19R + 36	18R + 15	16R + 94	15R + 73	14R + 52	13R + 31	12R + 10	10R + 89	9R + 68	8R + 47	7R + 26	6R + 5	4R + 84	3R + 63	2R + 42
12	25R + 92	23R + 4	21R + 60	20R + 16	18R + 72	17R + 28	15R + 84	14R + 40	12R + 96	11R + 52	10R + 8	8R + 64	7R + 20	5R + 76	4R + 32	2R + 88
13	30R + 42	27R + 4	25R + 35	23R + 66	21R + 97	20R + 28	18R + 59	16R + 90	15R + 21	13R + 52	11R + 83	10R + 14	8R + 45	6R + 76	5R + 7	3R + 38
14	35R + 28	31R + 36	29R + 40	27R + 44	25R + 48	23R + 52	21R + 56	19R + 60	17R + 64	15R + 68	13R + 72	11R + 76	9R + 80	7R + 84	5R + 88	3R + 92
15	40R + 50	36R + 0	33R + 75	31R + 50	29R + 25	27R + 0	24R + 75	22R + 50	20R + 25	18R + 0	15R + 75	13R + 50	11R + 25	9R + 0	6R + 75	4R + 50
16	46R + 8	40R + 96	38R + 40	35R + 84	33R + 28	30R + 72	28R + 16	25R + 60	23R + 4	20R + 48	17R + 92	15R + 36	12R + 80	10R + 24	7R + 68	5R + 12
17	52R + 2	46R + 24	43R + 35	40R + 46	37R + 57	34R + 68	31R + 79	28R + 90	26R + 1	23R + 12	20R + 23	17R + 34	14R + 45	11R + 56	8R + 67	5R + 78
18	58R + 32	51R + 84	48R + 60	45R + 36	42R + 12	38R + 88	35R + 64	32R + 40	29R + 16	25R + 92	22R + 68	19R + 44	16R + 20	12R + 96	9R + 72	6R + 48
19	64R + 98	57R + 76	54R + 15	50R + 54	46R + 93	43R + 32	39R + 71	36R + 10	32R + 49	28R + 88	25R + 27	21R + 66	18R + 5	14R + 44	10R + 83	7R + 22
20	72R + 0	64R + 0	60R + 0	56R + 0	52R + 0	48R + 0	44R + 0	40R + 0	36R + 0	32R + 0	28R + 0	24R + 0	20R + 0	16R + 0	12R + 0	8R + 0
21	79R + 38	70R + 56	66R + 15	61R + 74	57R + 33	52R + 92	48R + 51	44R + 10	39R + 69	35R + 28	30R + 87	26R + 46	22R + 5	17R + 64	13R + 23	8R + 82
22	87R + 12	77R + 44	72R + 60	67R + 76	62R + 92	58R + 8	53R + 24	48R + 40	43R + 56	38R + 72	33R + 88	29R + 4	24R + 20	19R + 36	14R + 52	9R + 68
23	95R + 22	84R + 64	79R + 35	74R + 6	68R + 77	63R + 48	58R + 19	52R + 90	47R + 61	42R + 32	37R + 3	31R + 74	26R + 45	21R + 16	15R + 87	10R + 58
24	103R + 68	92R + 16	86R + 40	80R + 64	74R + 88	69R + 12	63R + 36	57R + 60	51R + 84	46R + 8	40R + 32	34R + 56	28R + 80	23R + 4	17R + 28	11R + 52
25	112R + 50	100R + 0	93R + 75	87R + 50	81R + 25	75R + 0	68R + 75	62R + 50	56R + 25	50R + 0	43R + 75	37R + 50	31R + 25	25R + 0	18R + 75	12R + 50

Con 1 aiuto	AG															
	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21	22	23
1	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
2	50	45	42	39	36	33	31	28	25	22	19	16	14	11	8	5
3	93	83	77	72	67	62	57	51	46	41	36	31	25	20	15	10
4	1R + 44	1R + 28	1R + 20	1R + 12	1R + 3	96	88	80	72	64	56	48	40	32	24	16
5	2R + 1	1R + 78	1R + 67	1R + 56	1R + 45	1R + 34	1R + 22	1R + 11	1R + 0	89	78	67	55	44	33	22
6	2R + 64	2R + 35	2R + 20	2R + 5	1R + 91	1R + 76	1R + 61	1R + 46	1R + 32	1R + 17	1R + 2	88	73	58	44	29
7	3R + 33	2R + 96	2R + 77	2R + 59	2R + 40	2R + 22	2R + 3	1R + 85	1R + 66	1R + 48	1R + 29	1R + 11	92	74	55	37
8	4R + 7	3R + 62	3R + 39	3R + 16	2R + 94	2R + 71	2R + 48	2R + 26	2R + 3	1R + 81	1R + 58	1R + 35	1R + 13	90	67	45
9	4R + 86	4R + 32	4R + 5	3R + 78	3R + 51	3R + 24	2R + 97	2R + 70	2R + 43	2R + 16	1R + 89	1R + 62	1R + 35	1R + 8	81	54
10	5R + 69	5R + 5	4R + 74	4R + 42	4R + 11	3R + 79	3R + 47	3R + 16	2R + 84	2R + 52	2R + 21	1R + 89	1R + 58	1R + 26	94	63
11	6R + 56	5R + 83	5R + 47	5R + 10	4R + 74	4R + 37	4R + 1	3R + 64	3R + 28	2R + 91	2R + 55	2R + 18	1R + 82	1R + 45	1R + 9	72
12	7R + 48	6R + 65	6R + 23	5R + 81	5R + 40	4R + 98	4R + 57	4R + 15	3R + 74	3R + 32	2R + 90	2R + 49	2R + 7	1R + 66	1R + 24	83
13	8R + 43	7R + 49	7R + 3	6R + 56	6R + 9	5R + 62	5R + 15	4R + 68	4R + 21	3R + 74	3R + 28	2R + 81	2R + 34	1R + 87	1R + 40	93
14	9R + 42	8R + 38	7R + 85	7R + 33	6R + 80	6R + 28	5R + 76	5R + 23	4R + 71	4R + 19	3R + 66	3R + 14	2R + 61	2R + 9	1R + 57	1R + 4
15	10R + 45	9R + 29	8R + 71	8R + 13	7R + 55	6R + 97	6R + 39	5R + 80	5R + 22	4R + 64	4R + 6	3R + 48	2R + 90	2R + 32	1R + 74	1R + 16
16	11R + 51	10R + 23	9R + 59	8R + 95	8R + 31	7R + 67	7R + 3	6R + 39	5R + 75	5R + 11	4R + 47	3R + 83	3R + 19	2R + 55	1R + 91	1R + 28
17	12R + 61	11R + 21	10R + 51	9R + 81	9R + 11	8R + 41	7R + 71	7R + 0	6R + 30	5R + 60	4R + 90	4R + 20	3R + 50	2R + 80	2R + 10	1R + 40
18	13R + 74	12R + 21	11R + 45	10R + 69	9R + 92	9R + 16	8R + 40	7R + 63	6R + 87	6R + 10	5R + 34	4R + 58	3R + 81	3R + 5	2R + 29	1R + 52
19	14R + 90	13R + 25	12R + 42	11R + 59	10R + 76	9R + 93	9R + 11	8R + 28	7R + 45	6R + 62	5R + 79	4R + 96	4R + 14	3R + 31	2R + 48	1R + 65
20	16R + 9	14R + 31	13R + 41	12R + 52	11R + 62	10R + 73	9R + 83	8R + 94	8R + 4	7R + 15	6R + 26	5R + 36	4R + 47	3R + 57	2R + 68	1R + 78
21	17R + 32	15R + 39	14R + 43	13R + 47	12R + 51	11R + 54	10R + 58	9R + 62	8R + 66	7R + 69	6R + 73	5R + 77	4R + 81	3R + 84	2R + 88	1R + 92
22	18R + 57	16R + 51	15R + 47	14R + 44	13R + 41	12R + 38	11R + 35	10R + 31	9R + 28	8R + 25	7R + 22	6R + 19	5R + 15	4R + 12	3R + 9	2R + 6
23	19R + 85	17R + 64	16R + 54	15R + 44	14R + 33	13R + 23	12R + 13	11R + 3	9R + 92	8R + 82	7R + 72	6R + 61	5R + 51	4R + 41	3R + 30	2R + 20
24	21R + 16	18R + 81	17R + 63	16R + 46	15R + 28	14R + 10	12R + 93	11R + 75	10R + 58	9R + 40	8R + 23	7R + 5	5R + 87	4R + 70	3R + 52	2R + 35
25	22R + 49	20R + -1	18R + 74	17R + 49	16R + 24	15R + -1	13R + 74	12R + 49	11R + 24	9R + 99	8R + 74	7R + 49	6R + 24	5R + -1	3R + 74	2R + 49

Con 2 aiuti	AG																
	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21	22	23	
BASE ENC	1	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
	2	36	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4
	3	54	48	45	42	39	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	6
	4	72	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	12	8
	5	90	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
	6	1R + 8	96	90	84	78	72	66	60	54	48	42	36	30	24	18	12
	7	1R + 26	1R + 12	1R + 5	98	91	84	77	70	63	56	49	42	35	28	21	14
	8	1R + 44	1R + 28	1R + 20	1R + 12	1R + 4	96	88	80	72	64	56	48	40	32	24	16
	9	1R + 62	1R + 44	1R + 35	1R + 26	1R + 17	1R + 8	99	90	81	72	63	54	45	36	27	18
	10	1R + 80	1R + 60	1R + 50	1R + 40	1R + 30	1R + 20	1R + 10	1R + 0	90	80	70	60	50	40	30	20
	11	1R + 98	1R + 76	1R + 65	1R + 54	1R + 43	1R + 32	1R + 21	1R + 10	99	88	77	66	55	44	33	22
	12	2R + 16	1R + 92	1R + 80	1R + 68	1R + 56	1R + 44	1R + 32	1R + 20	1R + 8	96	84	72	60	48	36	24
	13	2R + 34	2R + 8	1R + 95	1R + 82	1R + 69	1R + 56	1R + 43	1R + 30	1R + 17	1R + 4	91	78	65	52	39	26
	14	2R + 52	2R + 24	2R + 10	1R + 96	1R + 82	1R + 68	1R + 54	1R + 40	1R + 26	1R + 12	98	84	70	56	42	28
	15	2R + 70	2R + 40	2R + 25	2R + 10	1R + 95	1R + 80	1R + 65	1R + 50	1R + 35	1R + 20	1R + 5	90	75	60	45	30
	16	2R + 88	2R + 56	2R + 40	2R + 24	2R + 8	1R + 92	1R + 76	1R + 60	1R + 44	1R + 28	1R + 12	96	80	64	48	32
	17	3R + 6	2R + 72	2R + 55	2R + 38	2R + 21	2R + 4	1R + 87	1R + 70	1R + 53	1R + 36	1R + 19	1R + 2	85	68	51	34
	18	3R + 24	2R + 88	2R + 70	2R + 52	2R + 34	2R + 16	1R + 98	1R + 80	1R + 62	1R + 44	1R + 26	1R + 8	90	72	54	36
	19	3R + 42	3R + 4	2R + 85	2R + 66	2R + 47	2R + 28	2R + 9	1R + 90	1R + 71	1R + 52	1R + 33	1R + 14	95	76	57	38
	20	3R + 60	3R + 20	3R + 0	2R + 80	2R + 60	2R + 40	2R + 20	2R + 0	1R + 80	1R + 60	1R + 40	1R + 20	1R + 0	80	60	40
	21	3R + 78	3R + 36	3R + 15	2R + 94	2R + 73	2R + 52	2R + 31	2R + 10	1R + 89	1R + 68	1R + 47	1R + 26	1R + 5	84	63	42
	22	3R + 96	3R + 52	3R + 30	3R + 8	2R + 86	2R + 64	2R + 42	2R + 20	1R + 98	1R + 76	1R + 54	1R + 32	1R + 10	88	66	44
	23	4R + 14	3R + 68	3R + 45	3R + 22	2R + 99	2R + 76	2R + 53	2R + 30	2R + 7	1R + 84	1R + 61	1R + 38	1R + 15	92	69	46
	24	4R + 32	3R + 84	3R + 60	3R + 36	3R + 12	2R + 88	2R + 64	2R + 40	2R + 16	1R + 92	1R + 68	1R + 44	1R + 20	96	72	48
	25	4R + 50	4R + 0	3R + 75	3R + 50	3R + 25	3R + 0	2R + 75	2R + 50	2R + 25	2R + 0	1R + 75	1R + 50	1R + 25	1R + 0	75	50

6.2.4 Effetti del terreno

Le condizioni del terreno, quando non è ottimale, comportano un malus al Total ENC del personaggio, secondo quanto riportato nella tabella "Effetti del terreno", che comportano una limitazione al passo massimo e un maggior affaticamento del personaggio, secondo quanto detto sopra.

Passo e durata	
Passo	Durata max. K=CO-T.ENC/2
x 1/2	1 ora x K
x 1	20 min x K
x 2	6 min x K
x 3	2 min x K
x 4	30 sec x K
x 5	5 sec x K
x 6	1/2 sec x K

Nota: Se si vuol continuare il movimento oltre quanto consentito in base al passo scelto e senza riposare, si cali il Passo di un punto e si dimezzi la durata residua.

Effetti dell'ingombro	
Total ENC	Movimento base
- 0	100%
1 - 3	90%
4 - 6	80%
7 - 9	70%
10 - 12	60%
13 - 15	50%
16 - 18	40%
19 - 21	30%
22 - 24	20%
25 - 27	10%
28+	0

Effetti del terreno	
Condizioni del terreno	Malus al Total ENC
Per ogni 3° di salita o di discesa (Max 50°)	+1
Terreno regolare	0
Terreno sconnesso, ondulato o con vegetazione bassa	+2
Roccia o ghiaia o vegetazione alta (sino ad H/2)	+4
Sabbia o vegetazione molto alta (oltre H/2) o fitta	+7
Fango, neve o vegetazione molto alta e fitta	+10
Acquitrino, Palude, Neve alta	+14

Nota: i tipi di terreno riportati sono solo indicativi possono essere usati dal Master per stabilire ulteriori modificatori per tipi di terreno e condizioni differenti da quelli qui indicati.

CAPITOLO VII - Il Combattimento



Il combattimento è uno degli aspetti fondamentali di qualsiasi Gioco di Ruolo fantasy. Ogni mondo di questo tipo che si rispetti, infatti, è pieno di creature malvage, signorotti prepotenti, esseri soprannaturali e oscuri signori del male che tramano nell'ombra per sovvertire le leggi e gli ordinamenti costituiti (come ci insegnano le varie saghe dei più noti autori del genere): il combattimento è di conseguenza spesso una realtà frequente e ineluttabile. Questo accadrà indipendentemente dall'indole dei personaggi, che certamente saranno talvolta mossi da motivazioni personali (salvare qualcuno, annientare un antico nemico, etc...), ma spesso potranno anche essere travolti loro malgrado dagli eventi di un mondo simile.

Non si deve pensare che il combattimento sia un fatto che riguardi i soli guerrieri, anche se questi si troveranno generalmente in prima linea a svolgere la parte più pesante del lavoro: in realtà tutti i personaggi hanno la possibilità di intervenire nello scontro, ricorrendo ciascuno alle proprie capacità.

Gli argomenti trattati in questo capitolo consentono di gestire il combattimento in modo tale da renderlo una parte del gioco interessante anche per i personaggi non di profilo Adventurer.

7.1 Iniziativa ed azioni nel round di combattimento

Durante un combattimento, si usa una scala temporale più lenta del normale, poiché le azioni si susseguono in modo particolarmente rapido e convulso. L'unità di misura del tempo durante i combattimenti è il **Round**, di circa 10 secondi, quindi un normale turno di gioco (10 minuti) è composto di 60 Round. Pur essendo un tempo decisamente ristretto, un Round consente comunque di effettuare numerose azioni ai giocatori ed ai propri avversari, come attacchi, cambio d'arma, uso di oggetti dell'equipaggiamento, lancio di magia, etc...; inoltre, talvolta l'ordine in cui le azioni vengono effettuate può avere una grande importanza: se ad esempio un personaggio vuole salvare un compagno svenuto che sta per essere sgozzato da un orchetto, dovrà essere più rapido dell'avversario, altrimenti non ci sarà nulla da fare. A complicare la situazione, va detto che nell'azione convulsa di un combattimento, i personaggi non avranno tutto il tempo che vogliono per riflettere e decidere, soprattutto non potranno sapere se riusciranno effettivamente a essere più rapidi dei loro avversari, agendo eventualmente per primi.

In base alle considerazioni riportate, **ogni round di combattimento inizia con la dichiarazione delle azioni da parte dei giocatori, e solo successivamente si passerà alla determinazione dell'iniziativa** per determinare in che ordine ciascuno potrà effettuare quanto dichiarato. Ciò rappresenta in modo sufficientemente realistico l'impossibilità dei personaggi di pianificare accuratamente le proprie azioni in un contesto in cui vi è ampio spazio per gli errori di valutazione causati dal caos e da una limitata conoscenza dei propri avversari.

Interpretazione del combattimento (regola opzionale). Il combattimento è una situazione di confusione, frenetica, spesso improvvisa e inattesa, che come tale dovrebbe essere interpretata: il Master ed i giocatori sono fortemente incoraggiati a fare tutto il possibile per rendere questa impressione, altrimenti l'interpretazione risulterà scadente. Si raccomanda in particolare che i Master concedano un tempo limitato ai giocatori per decidere le proprie azioni e in seguito per eseguirle, i personaggi di coloro che siano indecisi o perdano troppo tempo in queste fasi saranno plausibilmente confusi e ritarderanno le proprie azioni, o semplicemente faranno automaticamente la cosa più istintiva e ovvia a secondo del caso (difendersi se attaccati, portare attacchi normali invece di sfruttare tecniche particolari, etc...).

7.1.1 Dichiarazione delle azioni

All'inizio di ogni Round di combattimento, i giocatori devono dichiarare le azioni che i rispettivi personaggi intenderanno effettuare, quindi il Master potrà dare delle indicazioni, se lo ritiene opportuno, circa la fattibilità o meno di quanto dichiarato da un giocatore, consentendo o meno una scelta alternativa qualora il cambio di idea del personaggio sia da ritenersi plausibile nella situazione considerata. Quando tutti avranno dichiarato le proprie intenzioni, si determinerà l'iniziativa, che rappresenta l'ordine in cui le azioni potranno essere risolte: ogni azione comporta pertanto un ritardo di reazione, rappresentato da un modificatore che sarà sommato al lancio del dado nella determinazione dell'iniziativa, come riassunto nella seguente tabella per le azioni più comuni.

Modificatori per le azioni		
Azione	Modificatore	Note
Attivare o usare un oggetto magico	10 - 20	Se necessaria una procedura particolare il valore può essere maggiore
Bere una pozione che si tiene in mano	20	Se occorre estrarla, si calcoli anche il modificatore relativo.
Combattere con l'arma impugnata	Modificatore iniziativa dell'arma	Vedi tabelle delle armi, Capitolo IX
Effettuare un'azione fisica	10 - 90	Saltare, salire o scendere da un tavolo, acrobazie, percezione
Estrarre un oggetto dalla cintura	10 - 20	A secondo del particolare oggetto, della sua forma e dimensione
Estrarre un oggetto dallo zaino	30 - 60	A secondo del particolare oggetto, della sua forma e dimensione
Estrarre un'arma a due mani (2H)	20	Supponendo che fosse nel fodero
Estrarre un'arma a una mano (1H)	10	Supponendo che fosse nel fodero
Gettare a terra l'arma impugnata	5	Lasciar cadere l'arma senza badare alla sua posizione
Lanciare Composizioni Runiche	1 x PP spesi	A meno che non sia specificato diversamente dall'incantesimo stesso
Utilizzare Poteri Mistici	2 x PP spesi	A meno che non sia specificato diversamente dall'incantesimo stesso
Muoversi	% di movimento possibile usata	Da calcolare sul massimo movimento per il passo scelto
Indossare un'armatura (Vedi 6.2.3)	$(10 - \text{bonus AG}) \times (\text{Base ENC})^N$	N=2 se da soli, N=1,5 se con un PG in aiuto, n=1 se con 2 PG in aiuto L'azione richiede un intero Round ogni multiplo di 100
Rialzarsi	$20 + 10 \times \text{Total ENC}$	L'azione richiede un intero Round ogni multiplo di 100
Raccogliere un'arma o un oggetto	10 - 50	Purché sia raggiungibile, altrimenti occorre anche muoversi
Riporre un'arma a due mani (2H)	50	Introdurre l'arma nel fodero o nel suo alloggiamento
Riporre un'arma a una mano (1H)	30	Introdurre l'arma nel fodero o nel suo alloggiamento
Usare un Cultural Skill	10 - 90	A secondo che il Check sia positivo o negativo, per la concentrazione

7.1.2 Determinazione dell'iniziativa

Una volta che siano state dichiarate tutte le azioni che i personaggi effettueranno nel Round, si determinerà l'iniziativa, lanciando 1D20 e sommando il proprio bonus per la Caratteristica AW, più gli eventuali modificatori determinati in base alla tabella precedente. Più il valore totale sarà basso, prima il personaggio potrà agire nel Round in corso, eventualmente precedendo i suoi avversari. Il lancio del dado può essere effettuato da un singolo giocatore per l'intero gruppo, ovvero da ciascuno per proprio conto, a secondo di come il Master ritenga più opportuno. In generale, per rendere più semplice la procedura di determinazione dell'iniziativa, si suggerisce di fare in modo che vi sia un solo lancio di dado per ogni gruppo distinto che dovrà agire nel Round.

Determinazione dell'iniziativa		
Valore base	Caratteristiche del personaggio	Azioni effettuate nel Round
1D20 (OE)	- Bonus AW	+ Modificatore totale per le azioni

Ai fini della determinazione dell'iniziativa, un Round si considera diviso in 100 segmenti da 1/10 di secondo ciascuno, pertanto tutti i modificatori contemplati nella tabella precedente devono essere considerati come numero di segmenti di ritardo nel compiere le azioni all'interno del Round. Questo significa che **ogni personaggio le cui azioni comportano un modificatore totale superiore a 100 richiederanno più di un Round intero** (uno per ogni multiplo di questo valore) per essere portate a termine: è il caso frequente di personaggi che indossano pesanti armature e che debbano rialzarsi da terra.

Un personaggio può decidere volontariamente di ritardare le sue azioni attendendo il verificarsi di una certa condizione: in tal caso, non agirà quando spetterebbe a lui in ordine di iniziativa, ma potrà farlo in qualsiasi momento successivo, come se di fatto avesse ottenuto un valore di iniziativa più alto.

Esempio. Wolflord vuole andare incontro ad un nemico, ma si accorge che l'amico Sil sta per tirargli un quadrello con la sua balestra. Wolflord ha iniziativa 14, mentre Sil ha 17: se agisse prima di Sil, potrebbe rischiare di essere colpito dal quadrello dell'amico, così decide di ritardare la sua azione. Dopo che Sil avrà tirato il suo colpo, Wolflord scatterà all'attacco come se avesse ottenuto iniziativa 18.

7.1.3 Numero di Attacchi per Round

Come riportato nelle due tabelle seguenti (il Master scelga quella che preferisce), un personaggio può effettuare un certo numero di attacchi nel corso di un Round di combattimento, in funzione della taglia dell'arma utilizzata. Inoltre, sviluppando opportunamente lo Skill d'Armi corrispondente (5.4.4), i personaggi potrebbero incrementare il numero di attacchi a disposizione nel Round, a seguito della loro maturata esperienza nell'uso di una certa arma. Alcune armi, infine (vedi Capitolo IX) possono avere attacchi bonus o malus aggiuntivi.

Numero di attacchi in funzione della Taglia delle Creatura e di quella dell'Arma utilizzata (SEMPLIFICATA)							
Taglia della Creatura	Taglia dell'Arma utilizzata						
	I	T	S	M	L	H	G
T	3/1	2/1	1/1	-	-	-	-
S	-	3/1	2/1	1/1	-	-	-
M	-	-	3/1	2/1	1/1	-	-
L	-	-	-	3/1	2/1	1/1	-
H	-	-	-	-	3/1	2/1	1/1

Numero di attacchi in funzione della Taglia delle Creatura e di quella dell'Arma utilizzata (REALISTICA)							
Taglia della Creatura	Taglia dell'Arma utilizzata						
	I	T	S	M	L	H	G
T	4/1	3/1	2/1	-	-	-	-
S	-	7/2	5/2	3/2	-	-	-
M	-	-	3/1	2/1	1/1	-	-
L	-	-	-	5/2	3/2	1/2	-
H	-	-	-	-	2/1	1/1	0/1

Il numero massimo di attacchi possibili si riferisce alla situazione in cui il personaggio non effettui altre azioni nel Round in corso. Ovviamente, se occorre muoversi, chinarsi o rialzarsi, estrarre un'arma o effettuare altre azioni al di fuori del combattimento, è possibile che il personaggio non riesca a portare tutti gli attacchi cui normalmente avrebbe diritto. Il numero di attacchi possibili in un Round è pertanto in funzione del massimo numero di attacchi normalmente a disposizione e del valore di iniziativa che si è ottenuto, come illustrato nella tabella seguente.

Attacchi in funzione dell'iniziativa						
Massimo numero di attacchi del personaggio	Numero massimo di attacchi possibili					
	5	4	3	2	1	0
6	32 - 42	43 - 53	54 - 65	66 - 77	78 - 89	90+
5	--	34 - 46	47 - 60	61 - 73	74 - 86	87+
4	--	--	36 - 51	52 - 67	68 - 83	84+
3	--	--	--	40 - 59	60 - 79	80+
2	--	--	--	--	47 - 73	74+
1	--	--	--	--	--	60+

Esempio. All'inizio di un nuovo Round di combattimento, Wolflord dichiara che proseguirà a combattere contro il suo avversario, con la spada lunga che ha in mano (modificatore 8), pertanto avrà un modificatore totale di +8. DragoVerde invece decide di gettare a terra il pugnale che stava usando, estrarre la sua Spada Lunga e portare un attacco al suo avversario, quindi avrà un modificatore totale pari a $5 + 10 + 8 = +23$. Barbone ha ucciso il suo avversario nel round precedente, ha un movimento base di 16 m/Round e dichiara che si muoverà rapidamente (passo x2) a contatto con l'avversario più vicino, che attaccherà poi con la sua Spada Lunga. Poiché all'andatura scelta avrebbe un movimento base di 32 m/Round e l'avversario si trova a 3 metri da lui, userà solo il 10% del suo movimento ed avrà quindi un modificatore totale di $10 + 8 = +18$. Il nano Sil, infine, era caduto a terra nel Round precedente, quindi dichiara che vorrebbe rialzarsi e attaccare il suo avversario con l'ascia a due mani (modificatore 24) che ha ancora in pugno. Poiché indossa un'armatura piuttosto pesante, Sil ha Total ENC 8 e quindi il suo modificatore totale sarà $8 \times 10 + 24 = 104$. Poiché il valore è superiore a 100, in questo Round potrà solo rialzarsi da terra ma non potrà portare il suo attacco che dovrà rimandare al Round seguente.

Ora il gruppo determina l'iniziativa, ed uno dei giocatori lancia 1D20 ottenendo 12. Wolflord può effettuare 3 attacchi per Round ed ha AW 17 (bonus +4), pertanto la sua iniziativa totale sarà $12 - 4 + 8 = 16$ e non avrà alcuna limitazione nell'effettuare tutti e tre i suoi attacchi. DragoVerde può effettuare 5 attacchi per Round ed ha AW 14 (bonus +2), ottiene quindi iniziativa totale $12 - 2 + 23 = 33$: consultando la tabella, il Master lo informa che potrà effettuare solo 4 dei suoi 5 attacchi. Barbone può effettuare solo 1 attacco per Round ed ha AW 15 (bonus +3), di conseguenza la sua iniziativa totale è $12 - 3 + 18 = 27$ e non ha limitazioni. Sil, come già detto, non potrà effettuare alcun attacco in questo Round, ma solo rialzarsi.

Supponendo che il Master abbia ottenuto iniziativa 29 per gli avversari del gruppo, l'ordine in cui saranno risolte le azioni del Round in corso è il seguente: Wolflord (iniziativa 16), Barbone (27), avversari (29), DragoVerde (33), Sil (117). Wolflord attacca il suo avversario e lo uccide prima che questi possa replicare. Barbone colpisce alle spalle e uccide un altro nemico. L'avversario di DragoVerde riesce a colpirlo mentre lui estrae l'arma, ma non lo uccide, quindi DragoVerde potrà replicare con i suoi attacchi. L'avversario di Sil, invece, riesce a colpirlo alla testa mentre il nano si rialza, facendolo cadere nuovamente a terra. Sil non riesce a rialzarsi e potrà riprovare nel Round successivo... se avrà ripreso conoscenza!

7.2 Stili e Risoluzione del combattimento

Dopo che ogni personaggio ha dichiarato cosa farà nel Round ed è stata determinata l'iniziativa, ciascuno in ordine potrà risolvere le proprie azioni. Le azioni fisiche e gli Skill, sono stati già trattati nei capitoli precedenti; la risoluzione delle azioni di lancio degli incantesimi sarà trattata nei Compendi specifici. Nel seguito di questo capitolo saranno invece affrontati tutti gli aspetti inerenti al combattimento, come la risoluzione degli attacchi, la determinazione e l'effetto dei danni.

7.2.1 Stili di Combattimento e AR & DR Finali

Si è già accennato, a proposito dei Physical Skill (5.3), dei due fattori principali che determinano la risoluzione dei combattimenti, l'Attack Rank (AR) ed il Defense Rank (DR), strettamente correlati allo stile di combattimento adottato. Ciascun personaggio utilizzerà il valore di AR o DR corrispondente allo Stile di Combattimento adottato, sommando l'eventuale bonus dato dallo Skill d'Armi corrispondente all'arma usata (5.4.4) e l'eventuale malus dato dal Combat ENC (6.1.3, solo all'AR); inoltre, nel caso del DR, aggiungendo il bonus dello Skill da Mischia Tecniche di Schivata (se applicabile, vedi 5.4.3.4), ridotto (non oltre lo 0) dall'eventuale Total ENC.



Armi da lancio

Asmi da Lancio. Questo Stile di Combattimento influenza solo il valore di AR del personaggio quando usa armi di questo genere, ed è determinato dal bonus della Caratteristica AG aumentato del 50% (arrotondando per eccesso, ossia 1→2, 2→3, 3→5, ecc.), più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (nelle modalità descritte nel paragrafo 5.3.1) ed eventuali bonus.



Arma a due mani

Arma a due mani (2H). Questo Stile di Combattimento influenza sia il valore di AR che quello di DR del personaggio; per quanto riguarda l'AR si riferisce all'uso di armi esclusivamente da mischia che richiedano due mani, mentre nel caso del DR include anche le armi da distanza che richiedono due mani (come gli archi e le balestre).

Il valore di AR in questo caso è determinato dal bonus della Caratteristica MD, più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (secondo le varie modalità descritte nel paragrafo 5.3.1) ed eventuali bonus magici.

Il Valore di DR in questo Stile di Combattimento è determinato dalla somma dei bonus delle Caratteristiche AG e AW, più i Rank acquisiti sviluppando il Physical Skill nel DR ed eventuali bonus magici.



Arma a una mano

Arma a una mano (1H) più Scudo. Questo Stile di Combattimento influenza sia il valore di AR che quello di DR del personaggio, in tutti i casi in cui il personaggio utilizzi uno scudo; per quanto riguarda l'AR si riferisce all'uso di armi esclusivamente da mischia che richiedano una sola mano, mentre nel caso del DR include anche le armi da distanza che richiedono una sola mano (come pugnali, dardi, accette) se si utilizza anche uno scudo.

Il valore di AR in questo caso è determinato dal bonus della Caratteristica MD, più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (secondo le varie modalità descritte nel paragrafo 5.3.1) ed eventuali bonus magici.

Il Valore di DR in questo Stile di Combattimento è determinato dalla somma dei bonus delle Caratteristiche AG e AW, più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (nelle varie modalità descritte nel paragrafo 5.3.2) ed eventuali bonus magici, più il bonus dato dallo scudo impiegato (che ha generalmente un bonus diverso contro attacchi da mischia o a distanza).



Arma a una mano



+ 2° arma

o

Mani Nude

Arma a una mano (1H) più seconda arma o Mani Nude. Questo Stile di Combattimento influenza sia il valore di AR che quello di DR del personaggio, in tutti i casi in cui il personaggio utilizzi due armi contemporaneamente, una per ciascuna mano, da mischia o da distanza (due spade o due asce ad esempio, o due dardi, due pugnali, etc...), o il combattimento senza armi non bilanciato. Quando un personaggio combatte con questo Stile di Combattimento, oltre ai normali attacchi effettuabili con l'arma principale, può effettuare **la metà degli attacchi normalmente effettuabili** con l'arma secondaria.

In questo Stile di Combattimento il personaggio non ha un singolo valore di AR, ma due distinti valori, uno per l'arma principale (quella nella mano preferita) ed uno per la secondaria. Tali AR sono determinati sommando al bonus della Caratteristica MD, (-4 + la riduzione del malus alla mano destra data dalla MD, min. 0) per l'arma principale e (-8 + la doppia riduzione del malus alla mano sinistra data dalla MD, min 0) per l'arma secondaria, cui si aggiungono poi come di consueto i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (secondo le varie modalità descritte nel paragrafo 5.3.1) ed eventuali bonus magici. Inoltre, **un personaggio potrà utilizzare 2 armi di taglia pari alla propria solo laddove abbia un valore di AG maggiore o uguale a 18, e due armi (di cui una di taglia pari alla propria ed una di taglia inferiore di 1 punto alla propria) solo laddove abbia un valore di AG maggiore o uguale a 12.** Nessun limite per armi ancora più piccole.

Il Valore di DR in questo Stile di Combattimento è determinato dalla somma dei bonus delle Caratteristiche AG e AW, più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (nelle varie modalità descritte nel paragrafo 5.3.2) ed eventuali bonus magici.



Arma a una mano da sola

o

Mani Nude

Arma a una mano (1H) da sola o Mani Nude. Questo Stile di Combattimento influenza sia il valore di AR che quello di DR del personaggio, in tutti i casi in cui il personaggio utilizzi una singola arma ad una mano o il combattimento senza armi, tenendo libera l'altra mano per un maggior bilanciamento; per quanto riguarda l'AR si riferisce all'uso di armi esclusivamente da mischia che richiedano una sola mano, mentre nel caso del DR include anche le armi da distanza che richiedono una sola mano (come pugnali, dardi, accette).

Il valore di AR in questo caso è determinato dal bonus della Caratteristica MD aumentato del 50% (arrotondando per eccesso, ossia 1→2, 2→3, 3→5, ecc.), più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (secondo le modalità descritte nel paragrafo 5.3.1) ed eventuali bonus magici.

Il Valore di DR in questo Stile di Combattimento è determinato dalla somma del bonus della Caratteristiche AG aumentato del 50% (arrotondando per eccesso) più quello di AW, più i Rank acquisiti sviluppando il corrispondente Physical Skill (nelle varie modalità descritte nel paragrafo 5.3.2) ed eventuali bonus magici.

Uso di 2 scudi contemporaneamente (Regola Opzionale) :

Rinunciando ad ogni possibilità di attacco, un personaggio può utilizzare in contemporanea due scudi, uno per braccio, sommandone i relativi bonus e malus per migliorare ulteriormente le sue possibilità di difesa (ad esempio nel caso di un combattimento particolarmente svantaggioso).

7.2.2 Modificatori al combattimento & copertura

Durante un combattimento si possono verificare moltissime situazioni che possono ulteriormente influenzare l'esito dello scontro, oltre allo Stile di Combattimento ed alla specifica conoscenza delle armi utilizzate (Skill d'Armi), traducendosi in vantaggi tattici per l'una o l'altra parte, rappresentati da una serie di modificatori positivi o negativi, che si applicano come riassunto nelle seguenti tabelle.

Modificatori generici		Modificatori AR attaccante per il combattimento a distanza						
Avversario	Mod.	Distanza	Movimento dell'avversario ⁽⁴⁾			Movimento dell'attaccante ⁽⁴⁾		
			Fermo	Uniforme	Casuale	Fermo	Uniforme	Casuale
Di Lato o dall'alto	+1 AR, +1 DR							
A Terra	+4 AR e DR; se non combatte (per rialzarsi), vedi "Di spalle".							
Di spalle	Target senza Tecniche di Schivata e Scudo; se ignaro, vedi "Sorpreso"	Point Blank ⁽³⁾	+8	+4	0	+4	0	-4
Sorpreso da fermo	Target DR=10	Corta	+6	+2	-4			
Sorpreso in mischia	Target senza AW, AG, Tecniche di Schivata e Scudo	Media	+4	0	-8			
Invisibile	Vedi Combattimento al Buio	Lunga	+2	-2	-12			

- (1) Si applichi questo modificatore solo se l'avversario non è sorpreso, altrimenti vale solo quanto previsto nei casi di sorpresa da fermo o in combattimento.
- (2) Un avversario sorpreso che è in combattimento in mischia, non può considerare nel suo DR i bonus per il Skill da Mischia Tecniche di Schivata e per le Caratteristiche AG e AW.
- (3) Point Blank vale solo per le armi che sono in grado di causare un danno maggiore a breve distanza, come gli archi e le balestre, mentre non si applica per il lancio di coltelli, asce, fionde, etc. ed è pari alla metà della distanza corta di lancio.
- (4) Se il movimento è volutamente imprevedibile, si usa il modificatore per il *Movimento Casuale*, in tutti gli altri casi, si applichi il modificatore per il *Movimento Uniforme*.

Combattimento al buio. Quando un personaggio si trova in combattimento nella totale oscurità, sia essa magica o naturale, in condizioni che non consentono di far uso neanche della sua eventuale infravisione, i suoi valori di AR e DR sono modificati dal valore finale del Skill da Mischia Combattimento al Buio (5.4.3.3). Di conseguenza, un personaggio che abbia Rank zero in tale Skill avrà un malus di -8 sia all'AR che al DR. In queste situazioni, è opportuno inoltre che il Master valuti la possibilità che i colpi a vuoto possano colpire dei compagni nelle vicinanze (o sulla traiettoria nel caso di tiro a distanza).

Combattimento a cavallo. Quando un personaggio combatte in sella ad una cavalcatura, i suoi valori di AR e DR sono modificati dal valore finale del Skill da Mischia Combattimento a Cavallo (5.4.3.5) specifico per il tipo di cavalcatura usata. Di conseguenza, ogni personaggio che abbia Rank zero in questo Skill ha un malus di -10 sia all'AR che al DR. Nel combattimento a cavallo, il personaggio non subisce mai i malus dovuti all'Encumbrance (6.1.3), poiché in tal caso il peso si considera portato più dall'animale che non dal cavaliere, inoltre la manovrabilità stessa è più da attribuirsi alla cavalcatura che non ai limiti imposti dalla corazza. Quando un personaggio a cavallo combatte contro un avversario appiedato, ha un bonus di +1 sia al proprio AR che al DR; l'avversario, data la posizione di inferiorità tattica, qualora decida di effettuare un colpo mirato (7.3.2), potrà farlo solo alle gambe del cavaliere.

Avversari inermi. Può capitare che l'obiettivo del proprio attacco sia del tutto incapace di opporre qualsiasi resistenza, costituendo di fatto un bersaglio impossibile da mancare, come ad esempio se l'avversario è stato stordito e si trova quindi privo di sensi, oppure quando è stato paralizzato (per via di magia o veleni), o altrimenti immobilizzato (legato, incatenato, etc..). In questi casi si suppone che, a meno che non sia contemporaneamente impegnato in altre azioni o combattimenti, l'attaccante non possa mancare il bersaglio, e sarà sufficiente che dichiarare la sua azione per ferire o uccidere l'avversario, senza lancio di dadi.

Avversari a terra. Se l'avversario è caduto a terra e combatte da terra (invece di provare a sollevarsi), l'avversario avrà 5 punti di bonus al suo AR. Se invece prova a sollevarsi (e quindi non può combattere), oltre al bonus all'AR, vedi "Di spalle".

Copertura. In situazioni di combattimento a distanza, laddove un personaggio si protegga dietro alberi, rocce, muri, ecc, l'attaccante avrà un malus all'AR pari ad 1 punto ogni 10% di copertura. In caso di incantesimi di tipo Splash (Fireball, ecc) si applichi la percentuale di copertura tanto sui danni che sulla toughness della creatura protetta.

7.2.3 Risoluzione degli attacchi e Fumble

Nell'ordine determinato dall'iniziativa, i personaggi possono effettuare ora gli attacchi che hanno a disposizione, eventualmente in numero ridotto rispetto al massimo possibile, se hanno effettuato azioni particolarmente lunghe nel corso del Round (7.1.3). A meno che non sia diversamente dichiarato, un personaggio porterà i suoi attacchi in modo generico, tentando di colpire la figura dell'avversario per provocare più danni possibile, senza particolari strategie: in questo caso si parla di Attacchi Normali; in alternativa, i personaggi possono ricorrere a particolari forme d'attacco, gli Attacchi Speciali, che saranno dettagliati nel paragrafo 7.3.

Per risolvere ognuno degli attacchi a disposizione, il giocatore lancia 1D20 e deve ottenere un risultato che, sommato all'AR per lo Stile di Combattimento usato, più il bonus all'AR per il Skill d'Armi dell'arma impiegata, più i modificatori per la situazione, sia maggiore o uguale al valore di DR dell'avversario, come riassunto nello schema seguente.

Risoluzione degli attacchi: il Tiro per Colpire				
Risultato 1D20	Modificatori			Esito dell'attacco
<i>Fumble grave</i>	--	--	--	Se si ottiene uno dei valori elencati nella colonna Fumble dell'arma usata nelle tabelle del Capitolo IX, l'attacco fallisce clamorosamente e causa danno all'attaccante stesso anziché all'avversario (Vedi 8.3.2)
<i>1 (Fumble)</i>	--	--	--	L'attacco fallisce sempre automaticamente, indipendentemente dai modificatori applicabili e dal totale che ne risulterebbe (Vedi 8.3.2)
<i>20</i>	+AR stile di combattimento	+AR Skill d'Armi	+/- modificatori per la situazione	Se il totale è maggiore del DR dell'avversario, il colpo va a segno e causa Danni Maggiorati (vedi 8.3.1). In caso contrario si somma un ulteriore 1D20 - 10 e se non va a segno causa solo Danni Normali.
<i>Altro risultato</i>	+AR stile di combattimento	+AR Skill d'Armi	+/- modificatori per la situazione	Se il totale è maggiore o uguale al DR dell'avversario, il colpo va a segno, altrimenti fallisce senza altre conseguenze.

Alcune armi particolarmente difficili da manovrare comportano un rischio per l'attaccante stesso, la possibilità di un fallimento critico dell'attacco, detto appunto **Fumble Grave**. Si tratta solitamente di armi ingombranti in grado di causare molti danni, riconoscibili nella Tabella delle Armi del Capitolo IX per la presenza di un numero nella colonna *Fumble*. Si veda al riguardo il paragrafo 8.3.2.

Esempio. Lobo ha deciso di attaccare un avversario che ha DR 21, usando la sua Spada Lunga ed uno scudo; in questo Stile di Combattimento, Lobo ha AR base 6, mentre possiede il Skill d'Armi Spada Lunga a Rank 4 (+1 AR, +1 Danni, +1/2 Attacchi, -2 Iniziativa). La Spada Lunga consente di base 2/1 attacchi, ma grazie al suo Skill d'Armi, DragoVerde potrà fare 2/1 + 1/2 = 5/2 attacchi (a Round alternati, farà una volta 2 ed una volta 3 attacchi). Il combattimento avviene in condizioni normali, pertanto non vi saranno modificatori particolari per la situazione.

Nel primo round di combattimento, Lobo ha 2 attacchi ed effettua quindi due Tiri per Colpire ottenendo 1 e 16; indipendentemente dai suoi bonus, il primo attacco fallisce, ma non comporta ulteriori problemi poiché la Spada Lunga è un'arma che non prevede Fumble (altrimenti si sarebbe inflitto i danni da solo). Il secondo attacco viene sommato ai vari bonus ottenendo 16 (dado) + 6 (AR base) + 1 (bonus AR per Skill d'Armi) = 23, e poiché il totale è maggiore del DR dell'avversario, il colpo va a segno e Lobo determina i danni inferti.

Nel secondo round di combattimento, Lobo può fare 3 attacchi, e dichiara che userà i primi due per terminare l'avversario precedente, mentre il terzo attacco lo rivolge verso un secondo nemico che ha DR 29. I suoi Tiri per Colpire ottengono rispettivamente 3, 20, 20. Il primo attacco non va a segno (il risultato totale è infatti 10, inferiore al DR dell'avversario), mentre il secondo attacco (totale 27) colpisce l'avversario e causa Danni Maggiorati che sono sufficienti a ucciderlo. Il terzo attacco, pur avendo ottenuto 20, non è sufficiente a colpire l'avversario, poiché il totale è solo 27 e DragoVerde lancia ancora 1D20 ottenendo 7, per un totale ora di 34: l'attacco va a segno, ma causa Danni Normali.

Tabella dei Fumble (Regola Opzionale). Normalmente, l'effetto di un Fumble è fisso: il combattente infligge a sé stesso i danni che avrebbe voluto causare al suo avversario. E' tuttavia possibile determinare casualmente gli effetti di un Fumble, ricorrendo ad un lancio di 1D20, con la tabella di seguito riportata; qualora si utilizzi questo sistema, essendo gli effetti dei Fumble meno deleteri del normale per i personaggi, sarebbe opportuno considerare un valore di Fumble pari a '1' anche per le armi che normalmente sono immuni al fallimento critico, ed aumentare di 1 punto l'eventuale Fumble critico.

Tabella dei Fumble		
1D20	Armi da mischia	Armi da distanza
1 - 2	Si colpisce di brutto da solo, infliggendosi Danni Maggiorati	Rompe l'arma, rendendola non più utilizzabile.
3 - 6	Si colpisce da solo, infliggendosi Danni Normali	Rompe la corda dell'arma (ovvero punto seguente).
7 - 10	Si colpisce di striscio da solo, infliggendosi Danni dimezzati	Colpisce il compagno più vicino, infliggendogli Danni Normali
11 - 14	Perde la presa e scaglia l'arma a 1D12 metri di distanza	Perde la coordinazione e lancia l'arma a 1D6 metri di distanza
15 - 19	Perde la presa e fa cadere l'arma ai suoi piedi	Il colpo non parte
20	Nessun effetto	Nessun effetto

7.3 Tipi di Attacco & Attacchi Speciali

La meccanica di combattimento descritta nel paragrafo precedente illustra la risoluzione degli attacchi nel caso più frequente, quando i personaggi si trovino coinvolti in combattimenti nei quali il loro unico obiettivo è cercare di colpire l'avversario per causargli danno ed, eventualmente, ucciderlo.

In queste situazioni, che rappresentano i cosiddetti **Attacchi Normali**, è sufficiente effettuare il Tiro per Colpire per determinare se l'attacco va a segno, nel qual caso si assegnano i danni inflitti; questo meccanismo potrebbe essere sufficiente a gestire tutte le situazioni di combattimento, senza aumentare la complessità del sistema di gioco e consentendo anche ai meno esperti di affrontare uno scontro senza particolari problemi.

Tuttavia, un combattimento fatto di soli Attacchi Normali sarebbe in qualche modo noioso e frustrante: lo scontro si ridurrebbe infatti a una successione di lanci di dadi tutti uguali, dove il successo sarebbe determinato più dalla fortuna nei tiri che non dall'abilità dei personaggi o dagli elementi tattici sfruttati a proprio vantaggio.

Per questo motivo, in Act'n Play, in sostituzione degli Attacchi Normali è possibile effettuare una serie di **Attacchi Speciali**, che consentono al personaggio un'ampia scelta sul modo di affrontare ogni combattimento. L'uso di un Attacco Speciale, normalmente, "consuma" uno degli Attacchi Normali cui un personaggio ha diritto nel round di combattimento; fanno eccezione Rotazione e Huge Strike che consumano due Attacchi Normali ciascuno, che devono essere relativi ad una stessa arma (nello Stile di Combattimento con due armi ad una mano, ad esempio, non è possibile fare un Attacco Speciale che costa 2 attacchi utilizzandone uno dell'arma principale ed uno di quella secondaria).

Tutti i dettagli sugli Attacchi Speciali sono riassunti nella tabella seguente, con le indicazioni relative a:

- **Tipo di attacco.** La lettera in grassetto corrisponde al codice dell'attacco speciale riportato nella Tabella delle Armi nel Capitolo IX; ogni Attacco Speciale è possibile solo se si usa un'arma che riporta il codice corrispondente e solo se il Personaggio ha sviluppato quell'attacco speciale con quell'arma (vedi 5.3.5).
- **Limitazioni.** Alcuni Attacchi Speciali hanno particolari modificatori, distanze, restrizioni.
- **Procedura ed effetti.** Nelle procedure che richiedono il lancio di 2D20 per determinare se il colpo va a segno, si consideri ciascun lancio come se fosse un normale Tiro per Colpire distinto (a meno che non sia specificato diversamente). In questi casi, il colpo si considera comunque andato a segno se uno dei due lanci va a vuoto mentre l'altro è OE (risultato 20 sufficiente a colpire) e si potrà causare un Danno Maggiorato solo se entrambi i lanci sono OE. Alcuni Attacchi Speciali consentono di causare Danno Maggiorato anche se vanno a segno normalmente; in questi casi se i due lanci sono entrambi OE, si avrà un Doppio Danno Maggiorato.

ATTACCHI SPECIALI		
Tipo di attacco	Limitazioni e penalità	Procedura ed effetti
<i>Generale</i>		Lanciare 1D20 (OE): sommare AR base + AR arma + modificatori e colpisce se il totale è maggiore o uguale del DR avversario.
<i>Tiro Mirato</i>	AR -5.	Come Attacco Normale.
<i>Stordimento</i>	AR -10. Se il colpo supera la Toughness sulla testa del nemico, RR vs Stun (malus di 1 punto ogni 2 HP inflitti) per non svenire per HP rounds. Nessuna ferita reale.	Come Attacco Normale: Per armi non da Impatto: Small lancia 1D4, Medium lancia 1D6, Large lancia 1D10
<i>Carica</i>	Rincorsa almeno di 5 metri	Come Attacco Normale: Se colpisce, OE automatico pieno anche per armi 1H. Se lascia, l'avversario può tentare uno Sbilanciamento .
<i>Parata</i>	Per ogni taglia di differenza tra le armi: AR -5 OPPURE costa 1 Attacco in più. Non sono parabili armi fisiche di creature di taglia superiore a quella della propria arma. Alla dichiarazione degli attacchi il PG può indicare, ad es., "paro il primo attacco" ovvero "paro il primo affondo o, se non ne ricevo, l'ultimo attacco"	Lanciare 1D20 (OE): fare almeno 5 (10 se l'avversario ha fatto OE) + (AR avversario - AR proprio).
<i>Disarmare</i>	Solo contro armi di taglia non superiore alla propria. Non può essere "Waited"	Lanciare 2D20 (OE): fare almeno 10 + (AR avversario - AR proprio) con entrambi (o almeno uno deve essere OE).
<i>Affondo</i>	Danni causati di tipo P. L'avversario può tentare uno Sbilanciamento .	Lanciare 2D20 (OE): Se colpiscono entrambi (o uno dei 2 è OE), Open Ended automatico (pieno anche per armi 1H); Se colpisce solo il primo (NON uno qualsiasi dei due!), danno normale; se falliscono entrambi, l'avversario ha +5 allo Sbilanciamento
<i>Waited Strike</i>	Costo + 1 Attacco. L'attacco avviene alla fine del Round (tranne in caso di Parata). Non ripetibile.	+10 tra AR e Danni (max. +5) per l'attacco a cui è combinato.
<i>Rotazione</i> <i>Costo 2 Attacchi</i>	Colpisce tutti entro la lunghezza dell'arma usata. Non cumulabile con altri attacchi. Gli avversari possono tentare uno Sbilanciamento . Non ripetibile in un singolo round.	Lanciare 1D20 (OE) per ogni avversario nell'arco della rotazione: determinare normalmente chi viene colpito, assegnando i danni di conseguenza come se fossero più attacchi normali.
<i>Huge Strike</i>	Costo +2 Attacchi. Solo attacchi di un'arma, ma ripetibile con la seconda arma. L'avversario può effettuare un tentativo di Sbilanciamento . Vale come attacco singolo.	Lanciare 1D20 (OE) per ogni attacco usato: si sommano i danni dei dadi di ogni attacco che va a segno (o non viene parato), applicandoli come se fossero causati da un singolo attacco in relazione a bonus al danno e Toughness.

CAPITOLO VIII - Ferite, morte e guarigione



In un mondo fantasy classico, pieno di pericoli e minacce, i personaggi si troveranno ad affrontare molte situazioni in cui potranno rischiare la vita: combattimenti, trappole, magia, etc... Tutte queste situazioni potranno causare danni e, a meno che non si disponga di particolari protezioni come armature e incantesimi specifici, si avrà una perdita di HP per il personaggio.

Come è stato già anticipato, gli HP rappresentano la vitalità di un personaggio: mano a mano che questi si riducono, ci si avvicina alla morte. Quando un personaggio muore, a meno di mezzi assolutamente straordinari che potrebbero magicamente riportarlo in vita, una parte della storia raccontata nelle sessioni di gioco sarà finita. Un compagno non sarà più presente, le mille avventure che avrà passato per crescere di esperienza e guadagnarsi la fiducia e la stima degli altri personaggi diventano storia passata, bruscamente. Se la qualità dell'interpretazione è buona, gli stessi giocatori finiscono inevitabilmente per affezionarsi tanto al proprio personaggio quanto a quelli altrui, e faranno di tutto per impedire che la morte sorprenda qualcuno del gruppo.

In questo capitolo si affronteranno gli aspetti più legati alla sopravvivenza dei personaggi, a partire dalla determinazione dei danni e delle ferite, fino alla guarigione, alla cura ed eventualmente alla morte.

8.1 Tipi di Danno

Nelle varie situazioni in cui un personaggio può subire dei danni, siano essi per il combattimento o per un evento fortuito come una caduta, una trappola o il lancio di magia, la particolare tipologia dei danni subiti è un fattore importante per determinare le protezioni che potranno essere efficaci; il danno ricevuto da una freccia, ad esempio, non avrà la stessa efficacia se il personaggio indossa una leggera armatura di cuoio o una pesante corazza di piastre. Per questo motivo, in Act'n Play i danni possono essere di tre tipi distinti, come di seguito dettagliato.

Danni da Taglio (T). Sono tutti quelli causati dalle armi dotate di lama, come le spade, o da qualsiasi altra situazione in cui il danno produca prevalentemente lacerazioni più o meno nette e profonde.

Danni da Punta (P). Sono tutti quelli inflitti da armi dotate di punta, come le frecce, o da qualsiasi altra situazione in cui si ha prevalentemente una perforazione, con effetti superficiali minori rispetto al danno in profondità.

Danni da Impatto (I). Sono tutti quelli provocati da armi dotate di corpi contundenti, come le mazze ed i martelli, o da qualsiasi altra situazione in cui si ha principalmente un impatto, come nel caso delle cadute.

Tutte le armi riportate nelle Tabelle del Capitolo IX indicano chiaramente il tipo dei danni provocati, riportando a secondo dei casi le lettere T, P o I. In molti casi un'arma può causare danni di tipo diverso a secondo di come venga usata; ad esempio, le spade possono essere usate colpendo con la lama per provocare danni T, oppure di punta (in un Attacco Speciale come l'affondo), causando invece danni di tipo P. Poiché le armature hanno fattori di protezione diversi per i vari tipi di danno (8.2), i personaggi hanno la possibilità di scegliere il tipo di arma e di attacco più conveniente in considerazione del tipo di copertura dell'avversario.

8.2 Toughness

La Toughness indica il grado di protezione ai danni offerto da ciò che un individuo indossa (semplici vestiti, armature, effetti magici, etc...) e rappresenta il numero di danni che vengono assorbiti dalle protezioni, che non si trasformeranno in ferite per il personaggio. La Toughness è rappresentata da tre numeri che indicano rispettivamente di quanto vengono ridotti i danni subiti a secondo che questi siano di tipo T, P o I; un uomo nudo, ad esempio, ha Toughness 0/0/0, mentre indossando dei normali vestiti avrebbe 1/0/0 (riduzione di 1 punto per i soli danni da taglio). Più è alto il valore della Toughness di un individuo, più sarà protetto e difficile da ferire.

I danni causati da ogni attacco andato a segno, o per ogni altra causa (cadute, incidenti, trappole, magia, etc...) che consenta di beneficiare delle protezioni indossate, vengono ridotti di un quantitativo pari alla Toughness per il tipo di danno ricevuto. Di conseguenza, i danni ricevuti da un personaggio per le varie ragioni, non si traducono necessariamente in ferite e quindi in una riduzione dei suoi HP, poiché la Toughness potrebbe assorbirli in parte o anche completamente: determinati i danni, si provvede a ridurli in base alla Toughness e solo gli eventuali residui saranno effettivamente ferite da sottrarsi agli HP.

La Toughness viene generalmente conferita ad un personaggio dall'armatura indossata. Ogni armatura riportata nelle tabelle del Capitolo IX ha un proprio valore di Toughness: alcune corazze sono particolarmente efficaci contro specifici tipi di danno ma si rivelano deboli in altri casi, mentre altre possono proteggere in modo uguale in tutte le circostanze. Inoltre, un personaggio può decidere di indossare armature miste in cui il corpetto sia di tipo diverso dalle protezioni agli arti (generalmente per motivi di ingombro), pertanto occorre trascrivere sulla scheda del personaggio i diversi valori di Toughness che saranno usati a secondo dei casi. Nel caso di armature miste, a meno che non si verifichino casi particolari (Tiro Mirato, trappole o altri eventi specifici), i danni sono sempre applicati alla figura dei personaggi considerando la Toughness del corpetto indossato.

Alcune particolari creature dotate di pelli particolarmente coriacee possono avere una Toughness pur non indossando armature, rappresentando una forma di protezione naturale simile a quella di una corazza. Mentre in alcuni casi è possibile che il valore di Toughness dato da un'armatura non venga considerato (in particolare per alcuni danni critici), in quanto la protezione può non risultare efficace, la Toughness "Naturale" di una creatura è sempre e comunque applicata a tutti i danni che questa può subire.

Esempio. Sil indossa un corpetto di armatura ad anelli, che ha Toughness 10/2/3, mentre per limitare l'ingombro ha sugli arti delle protezioni di cuoio rigido con Toughness 3/3/2. In combattimento con tre briganti, il primo lo colpisce con la spada, causandogli 8 danni; poiché la spada causa danni da taglio (T) contro i quali l'armatura ha Toughness 10, Sil non subisce alcun danno. Il secondo brigante lo colpisce ancora con una spada, ma riesce a fare un Tiro Mirato alle braccia, causandogli 12 danni; poiché le protezioni di cuoio sulle braccia hanno Toughness 3 contro i danni T, Sil perde $12 - 3 = 9$ HP. Il terzo brigante si trova ad alcuni metri di distanza e scaglia una freccia che colpisce Sil causando 10 danni; poiché la freccia causa danni di tipo Punta (P), contro i quali l'armatura ha solo Toughness 3, Sil perde altri 7HP.

Più tardi, sopravvissuto miracolosamente al precedente combattimento, Sil cade malauguratamente in un pozzo alto 5 metri facendosi 6 danni; poiché la caduta causa danni da impatto (I), l'armatura lo proteggerà assorbendo solo 2 danni e Sil perderà 4HP. Giornata sfortunata ...

8.3 Danni delle armi

Il caso più frequente in cui un personaggio subisce danni è a seguito di un combattimento: dopo la risoluzione degli attacchi, infatti, occorre assegnare i danni causati da quelli andati a segno per determinare se i combattenti verranno feriti e se saranno ancora in grado di agire nel Round successivo. Tutti i danni causati dalle armi (normali come quelle riportate nelle tabelle del Capitolo IX o fisiche come artigli, zanne, corna, etc...) potranno essere ridotti dal valore di Toughness appropriato per il tipo (secondo quanto detto nel paragrafo precedente), e gli eventuali residui saranno ferite che dovranno essere sottratte dagli HP di chi ha subito il colpo. A secondo dei casi, i personaggi potranno continuare ad agire senza aver subito ferite, potranno essere feriti in modo non grave, oppure potranno perdere i sensi per i danni subiti, fino eventualmente alla morte.

Ogni arma elencata nelle tabelle del Capitolo IX indica il tipo ed il quantitativo di danni che causa a seguito di un attacco andato a segno. I danni causati sono espressi in base al numero ed al tipo di dadi da lanciare, a secondo della taglia dell'avversario: si userà il primo valore per avversari di taglia fino a M, mentre si userà il secondo per quelli di dimensioni maggiori.

Per la determinazione dei danni, si lanciano i dadi indicati a secondo dell'arma utilizzata, ed al risultato si sommeranno una serie di bonus derivanti da vari fattori come gli eventuali bonus per il Skill d'Armi, quelli dovuti

alle armi magiche, i bonus per la Caratteristica ST, come riassunto nello schema seguente. **Tutti i lanci di dado per la determinazione dei danni sono OE, pertanto ogni dado che ottenga il massimo risultato dovrà essere nuovamente lanciato: il nuovo risultato sarà interamente sommato al totale nel caso di armi a due mani, mentre sarà dimezzato per le armi ad una sola mano.** Si proseguirà nel ripetere il lancio, applicando quanto detto, per ogni ulteriore dado che ottenga ancora il massimo risultato.

Determinazione dei danni				
Danno base arma	Modificatori ai danni			
Dadi arma (OE)	+ Bonus per Skill d'Armi	+ Bonus per armi magiche	+ Bonus per ST *	+ Altri bonus

* Per armi da mischia a 2 mani, il bonus di ST è maggiorato del 50% (arrotondato per eccesso).

Nel caso di archi e balestre il bonus ai Danni dato dalla Caratteristica ST è utilizzabile esclusivamente se l'arma è stata costruita appositamente per trarre beneficio della maggior forza del personaggio, altrimenti il danno prodotto è solo in funzione dell'arma stessa e non della potenza di chi la impugna.

8.3.1 Danni maggiorati

In alcuni casi, quando il lancio di dado del Tiro per Colpire ottiene 20 (7.2) o per certi Attacchi Speciali (7.3), il colpo messo a segno è particolarmente efficace, causando allora Danni Maggiorati. Questa circostanza rappresenta generalmente colpi particolarmente violenti che causano danni elevatissimi; nel solo caso di archi e balestre, invece, i Danni Maggiorati rappresentano un attacco particolarmente efficace che riesce a perforare le armature nullificando di fatto la loro protezione (data dalla Toughness).

I Danni Maggiorati causati da archi e balestre sono determinati come nel caso normale, applicando tutti i bonus previsti, ma saranno inflitti all'avversario senza alcuna deduzione per la Toughness, a meno che non si tratti di una protezione naturale (pelli coriacee, carapace, etc...). Per tutte le altre armi, la protezione offerta dalla Toughness viene normalmente considerata, ma i danni inferti sono più alti del normale: causare Danni Maggiorati equivale ad aver già lanciato i dadi ottenendo il massimo su tutti, l'avversario subisce automaticamente il massimo danno possibile per l'arma usata, più un nuovo lancio il cui risultato viene dimezzato per le armi a una sola mano; essendo anche questo lancio OE, ogni dado che ottenga il massimo sarà lanciato ancora allo stesso modo. In alcuni casi (Attacchi Speciali, vedi 7.3), si hanno Danni Maggiorati Pieni che non dimezzano il risultato dei lanci di dado neanche per le armi ad una sola mano.

Determinazione dei Danni Maggiorati						
Tipo di arma	Danno base arma	Modificatori ai danni				Note
Archi e Balestre	Dadi arma (OE)	+ Bonus per Skill d'Armi	+ Bonus per armi magiche	+ Bonus per ST	+ Altro	Non si applica la Toughness delle armature, (solo quella naturale).
Altre armi 1H	Massimo + Dadi arma (OE) / 2			+ Bonus per ST		Si applica normalmente la Toughness. I lanci di dado per i danni sono dimezzati.
Altre armi 2H	Massimo + Dadi arma (OE)			+ Bonus per ST + 50%		Si applica normalmente la Toughness.

8.3.2 Fumble e Fumble grave

Quando il lancio di dado del Tiro per Colpire ottiene 1 (Fumble), il colpo automaticamente fallisce ed il personaggio temporaneamente si scopre o si sbilancia (in mischia) o trova un impedimento al suo attacco (a distanza); in corpo a corpo, l'avversario può effettuare un attacco bonus nei suoi confronti (Attacco d'opportunità) o può usare lo Sbilanciamento; in combattimento a distanza, il personaggio perde il prossimo attacco.

Vi sono alcune armi da mischia che determinano ulteriori effetti dannosi per il personaggio; le armi per le quali, nella colonna "Fumble" della tabella delle Armi (par. 9.3), è indicato un numero (1 o 1-2), in caso di lancio di 1 (o 1 e 2) sul Tiro per Colpire, oltre agli effetti suindicati, causano anche un effetto aggiuntivo: il personaggio lancia i dadi per calcolare i Danni, aggiunge i vari bonus cui ha diritto, ed infine li applica a se stesso, considerando la Toughness del suo eventuale corpetto d'armatura.

8.4 Danni per le cadute

E' possibile che un personaggio subisca danni anche in alcune situazioni non direttamente legate al combattimento, come ad esempio cadendo in una buca, precipitando dalle mura di un castello, o a causa di un incantesimo che prima lo sollevi in aria per poi lasciarlo cadere al suolo: considerata la difficile vita di un avventuriero in un mondo fantasy, questi eventi non sono da considerarsi poi così rari.

I danni subiti in questi casi sono generalmente di tipo I (Impatto) e non possono essere ridotti grazie alla Toughness di un'armatura, ma solo dall'eventuale Toughness naturale di alcune creature. L'entità dei danni causati da una caduta dipende principalmente dall'altezza dalla quale si precipita, secondo la tabella sotto riportata, che indica i **danni per creature di taglia M; creature di dimensioni maggiore subiranno danni raddoppiati per ogni taglia di differenza, mentre le creature più piccole avranno danni dimezzati per ogni taglia di differenza.**

Danni per le cadute (Size Medium)									
Standard		Critica		Drammatica		Mortale		Danni Aggiuntivi	
Altezza (m.)	Danni	Altezza (m.)	Danni	Altezza (m.)	Danni	Altezza (m.)	Danni	Tipo	Danni
2	1D6	39	11D6	140	21D6	372	31D6	Lame (T)	1-4 D12
3	2D6	46	12D6	155	22D6	409	32D6	Aste (P)	1-4 D12
5	3D6	53	13D6	170	23D6	450	33D6	Rocce (I)	1-4 D12
7	4D6	61	14D6	187	24D6	499	34D6	Vetri (T)	1-4 D10
10	5D6	70	15D6	205	25D6	554	35D6	Spuntoni (P)	1-4 D10
14	6D6	80	16D6	228	26D6	640	36D6	Pali (I)	1-4 D10
18	7D6	90	17D6	252	27D6	727	37D6	Cocci (T)	1-4 D8
23	8D6	100	18D6	276	28D6	840	38D6	Chiodi (P)	1-4 D8
27	9D6	111	19D6	302	29D6	1000	39D6	Corde, Cavi (I)	1-4 D8
32	10D6	125	20D6	331	30D6	1250 e oltre	40D6		

Pur cadendo da un'altezza ragguardevole, un individuo può tentare di assumere una posizione che gli consenta in qualche modo di ridurre i danni al momento dell'impatto, pertanto il Master può consentire un particolare Check se ritiene applicabile questa circostanza. Il personaggio lancia **1D12 (OE)**, sommando il valore finale dello **Skill Acrobazia** o il **bonus della Caratteristica AG** e sottraendo il numero di dadi di danno previsti per l'altezza: se il risultato finale è maggiore di 9, subirà un dado di danno in meno per ogni punto di differenza, altrimenti prenderà il danno previsto dalla tabella. Si noti che poiché il tiro di dado per questo Check è OE, un personaggio molto fortunato potrebbe anche cadere da una grande altezza senza farsi nulla...

Esempio. Durante l'esplorazione di un sotterraneo, Barbone attiva una trappola e precipita in un pozzo alto 15 metri. Normalmente, in base alla tabella riportata, il personaggio dovrebbe subire 6D6 danni da impatto, senza poter usufruire della Toughness della sua armatura, ma poiché Barbone era pronto a tutte le sorprese, il Master decide di fargli effettuare il Check per tentare di ridurre i danni. Barbone non ha lo Skill Acrobazia (Rank 0), ma avendo Ag 18 ha un bonus di +4, così lancia 1D12 e ottiene 12, il massimo! Ripete il lancio ottenendo ora 3, per un totale di 15, quindi il risultato finale sarà 15 (dado) + 4 (AG) - 6 (dadi di danno) = 13. Il fortunato personaggio subirà quindi 13 - 9 = 4 dadi di danno in meno, cioè solo 2D6 anziché 6D6: pur cadendo da 15 metri di altezza, Barbone si troverà miracolosamente illeso!

In alcuni casi, in particolare per le trappole, è possibile cadere in un pozzo dalle pareti cosparse di lame, o il cui fondo sia irto di spuntoni metallici o con bordi rocciosi e irregolari, comportando maggiori rischi e danni per il malcapitato. Questi **Danni Aggiuntivi** possono essere assorbiti dalla Toughness delle armature ("pesata", vedi paragrafo seguente) e la loro entità varia a secondo dei casi, come suggerito nella parte destra della tabella riportata.

Esempio. Proseguendo l'esempio precedente, si supponga che il pozzo nel quale cade Barbone sia cosperso di lame lungo le pareti, il Master stabilisce che questo comporta un ulteriore danno di 3D12 per lo sfortunato personaggio. Di conseguenza, oltre ai 2D6 di danni da Impatto dovuti alla caduta, Barbone subirà 3D12 danni da Taglio che però potrebbe ridurre grazie alla Toughness della sua armatura. Purtroppo era nudo...

Tempo di caduta							
Altezza (m.)	Tempo (decimi)	Altezza (m.)	Tempo (decimi)	Altezza (m.)	Tempo (decimi)	Altezza (m.)	Tempo (decimi)
2	6,4	40	28,9	140	54,9	372	93,7
3	8,4	46	30,9	155	57,9	409	98,9
5	10,4	53	33,2	170	60,9	450	1 Round + 4,7
7	12,5	61	35,5	187	64,0	499	1 Round + 11,2
10	14,6	70	37,9	205	67,3	554	1 Round + 18,5
13	16,9	80	41,0	228	71,6	640	1 Round + 29,4
15	18,1	90	43,5	252	75,3	727	1 Round + 40,2
20	21,0	100	46,1	276	79,2	840	1 Round + 53,9
25	22,9	111	48,7	302	83,3	1000	1 Round + 73,0
30	25,2	125	51,4	331	87,7	1250	2 Round + 5,3

8.5 Danni ad area.

In alcune particolari situazioni, i danni causati possono riguardare un'intera area d'effetto anziché un singolo personaggio, come invece accade nel caso del combattimento o per le cadute; queste circostanze sono frequenti, ad esempio, per gli effetti di molti incantesimi, oppure quando si incendia una fiasca d'olio lanciata come una molotov, o ancora se ci si viene a trovare sotto una frana, etc... Il quantitativo di danni prodotti in simili circostanze varia a secondo delle condizioni e può avere effetti aggiuntivi sui personaggi e gli oggetti trasportati; la tabella seguente riporta alcuni suggerimenti per gestire i casi più comuni.

Danni ad area per situazioni tipiche		
Situazione	Danni	Note
Acido	1-6 D8 per Round	Danno variabile a secondo della potenza dell'acido. Si può usare la Toughness Media, ma le armature non metalliche diventano inefficaci al massimo in 1-2 Round, le altre in 1D8 Round (se l'acido aggredisce i metalli). Valutare l'effetto dell'acido sugli altri oggetti trasportati.
Esplosione con frammenti	1-6 D12	Danno variabile a secondo della potenza dell'esplosione. Si può usare il valore di Toughness Media
Esplosione senza frammenti	1-4 D10	Danno variabile a secondo della potenza dell'esplosione. Si può usare la Toughness Media
Frana, di rocce	2-6 D12	Danno variabile a secondo della massa della frana. Si può usare la Toughness Media
Frana, di terra o neve	1-5 D10	Danno variabile a secondo del tipo di materiale (sabbia, terra asciutta, terra umida o con sassi, etc...). Si può usare la Toughness Media. Valutare eventuale soffocamento di chi vi resta sotto.
Fuoco, nube di vapore	1-8 D6 per Round	Danno variabile a secondo dell'intensità e del materiale combustibile (legno a terra, olio addosso, etc...). Gli oggetti infiammabili prendono fuoco. Si può usare la Toughness Media solo nel primo Round. Dopo il primo Round le armature non metalliche sono inutilizzabili, quelle metalliche si surriscaldano e non danno vantaggi.
Incantesimi ad area	Variabile	Secondo quanto specificato per lo specifico incantesimo

I danni riportati nella tabella precedente si riferiscono ad una creatura di taglia M che risulti completamente avvolta nell'area d'effetto. Nelle stesse condizioni, una creatura di dimensioni superiori subirà generalmente un danno maggiore, poiché espone una maggiore superficie agli effetti che provocano il danno; analogamente, una creatura più piccola subirà generalmente meno danni. Inoltre, anche in funzione delle dimensioni delle creature, è possibile che ci si venga a trovare più o meno avvolti nell'area d'effetto, nel qual caso i danni potrebbero essere minori.

Le tabelle seguenti riportano tali modificatori per i danni ad area. Si noti che anche la Toughness della creatura subirà le stesse modifiche e, laddove differenziata nelle varie parti del corpo colpite, se ne considererà la media pesata tra i Tre valori (T/I/P, 50% il corpetto, 20% bracciali, 20% gambali, 10% elmo). **In definitiva si considerino i danni ad area, si sottragga la toughness "media" e, sul risultato finale, si applichino i modificatori seguenti:**

Modificatori per le dimensioni delle creature	
Taglia (Altezza in m)	Modificatori danni
Tiny (- 0,6)	$\times \frac{1}{4}$
Small (0,6 - 1,2)	$\times \frac{1}{2}$
Medium (1,2 - 2,4)	$\times 1$
Large (2,4 - 4,8)	$\times 2$
Huge (4,8 - 9,6)	$\times 4$
Gargantuan (9,6 +)	$\times 8$

Modificatori per l'area d'effetto	
Influenza dell'area	Modificatori danni
Marginale (1-13%)	$\times \frac{1}{8}$
Limitata (13-25%)	$\times \frac{1}{4}$
Parziale (25-50%)	$\times \frac{1}{2}$
Sostanziale (50-75%)	$\times \frac{3}{4}$
Totale (75-100%)	$\times 1$

Esempio. Barbone è un umano che indossa un corpetto di Piastre (Toughness 10/10/10) con gambali di cuoio (5/5/4) e bracciali di Bande pesante (7/7/7), senza elmo, Sil è un Folletto che indossa una cuoio completa (Toughness 4/4/3), e con loro si trova anche Tarrock, un Ogre che hanno reclutato di recente, con un corpetto a bande (Toughness 6/6/6). Durante un combattimento in un sotterraneo, un gruppo di Goblin scaglia una fiasca d'olio incendiato ai loro piedi, che si infrange ricoprendo un'area di tre metri di raggio. A causa degli schizzi che investono i personaggi, il Master stabilisce che il fuoco causerà 3D6 danni per Round.

Barbone è di taglia M e si trova completamente nell'area investita dal fuoco quindi subisce 3D6 danni nel primo Round; il lancio dei dadi risulta 3, 4, 6, poiché il tiro è OE, si lancia ancora per l'ultimo dado, che dà 4. In totale Barbone subisce $3 + 4 + 6 + 4 = 17$ danni, ma può usare la Toughness P della sua armatura che è $(10 \times 50\% + 7 \times 20\% + 4 \times 20\% + 0 \times 10\%) = 7$, quindi riceverà solo $17 - 7 = 10$ ferite.

Sil anche si trova completamente nell'area infiammata, ma è di taglia S. Lanciando 3D6 si ottiene 2, 4, 5 per un totale di 11, meno la sua toughness P (3) uguale 8, che dimezzato comporta 4 ferite.

Tarrock è una creatura di taglia L, ed il Master considera che le fiamme lo raggiungono solo sulle gambe, quindi considera che è avvolto solo al 50% nell'area d'effetto. Lanciando i dadi si ottiene 5, 4 e 5, per un totale di 14 danni; la corazza metallica che avvolge l'ogre non ne protegge le gambe, quindi non ha Toughness. Essendo Large, raddoppierà i danni, ricevendo infine $14 \times \frac{1}{2} \times 2 = 14$ ferite.

8.6 Altri danni: veleni, trappole, etc..

Oltre ai danni dovuti alle armi ed alle cadute, un personaggio può subire danni in numerosi altri modi, i più frequenti dei quali sono certamente le trappole ed i veleni. Data l'enorme varietà di circostanze possibili, non è possibile in questa sede trattare dettagliatamente i danni causati da queste situazioni, pertanto verranno solo brevemente esposte alcune considerazioni su come un Master possa gestire tali eventi.

Vi sono innumerevoli tipi di trappole in cui un personaggio può cadere, dalle più rudimentali, costituite da semplici buche mimetizzate, ai complessi meccanismi a pressione o a scatto che attivano lame, spuntoni, botole, etc... fino a quelle che includono anche l'uso della magia. Pertanto, i danni causati dalle trappole possono essere molto diversi e devono essere di volta in volta specificati a secondo dei casi. L'attivazione di una trappola può essere inevitabile, o può dipendere da un Check del personaggio (spesso sulla Caratteristica AG) ed i danni eventualmente causati possono essere ridotti dalla Toughness o meno a secondo della situazione.

Anche i veleni sono numerosi, poiché includono tanto le sostanze tossiche naturali, quanto i composti di laboratorio creati dagli alchimisti per scopi specifici: vi sono veleni debilitanti, paralizzanti, che alterano le percezioni, sonniferi, etc... Inoltre, ogni veleno ha un proprio metodo di somministrazione: alcuni devono essere inalati, altri ingeriti, altri ancora agiscono al semplice contatto o quando si insinuano nel sangue. Anche in questo caso i danni e gli effetti causati sono ampiamente variabili a secondo del tipo di veleno e della sua intensità. In generale, tuttavia, occorre considerare che non è mai possibile utilizzare la Toughness per ridurre i danni causati da queste sostanze, mentre è in genere possibile effettuare un RR contro i veleni per ridurne gli effetti o non subirne affatto. Maggiori dettagli sui veleni ed alcuni dei tipi più comuni sono elencati nelle tabelle del Capitolo IX.

8.7 Ferite e morte

I danni rimanenti dopo l'eventuale riduzione dovuta alla Toughness (nel caso in cui essa sia applicabile) raggiungono il personaggio e costituiscono a grandi linee le ferite subite, che vanno sottratte dagli HP residui: minore è il numero di HP residui, più un personaggio è vicino alla morte. **Se le ferite subite portano gli HP del personaggio a zero o meno, questo perde immediatamente i sensi e da quel momento perderà automaticamente 1 HP per ogni Round successivo. Quando gli HP di un personaggio sono sotto zero di un valore pari alla sua Caratteristica CO, sopraggiunge la morte.** Finché i suoi HP sono sotto zero, il personaggio resta in gravissime condizioni e privo di sensi, ma potrà essere curato in modo naturale o con la magia, mentre una volta giunto alla morte, nulla potrà essere più fatto a meno di potenti e costosi rituali magici e religiosi (vedi 8.9).

Esempio. Pol ha CO 16 e HP 23, durante un combattimento subisce due colpi che gli causano rispettivamente 17 e 8 danni. Con il primo colpo Pol scende a HP 6 e sarebbe ancora in piedi, ma il secondo lo porta a -2, quindi si accascia al suolo e perde i sensi. Da questo momento in poi, in ogni Round seguente Pol perderà 1HP, così che dopo 13 round si troverà esattamente a -16 (la sua caratteristica CO) ed al 14° Round sarebbe morto.

La perdita di 1 HP per Round quando un personaggio si trova sotto zero è arrestabile utilizzando il Cultural Skill **Pronto Soccorso** (vedi 5.5): in tal caso, il personaggio guadagna 1 HP e non ne perderà altri nei Round seguenti, quindi non rischierà più la morte e potrà essere successivamente trasportato in un luogo sicuro ove sia possibile guarirlo (un tempio, o da un altro personaggio dotato della capacità di curarlo magicamente, ad esempio). Lo Skill Pronto Soccorso può essere usato una sola volta per personaggio per ogni evento in cui subisca ferite; in caso di esito negativo del Check, il personaggio che ha usato lo Skill non è in grado di medicare il ferito e non potrà effettuare ulteriori tentativi (un altro personaggio tuttavia potrebbe provare a sua volta).

Esempio. Durante un combattimento, Sil e JJ vengono feriti: Sil ha ora HP 2, mentre JJ è stato meno fortunato ed ha HP -9, rischia quindi di morire in pochi Round. Wolflord e ZioWil hanno lo Skill Pronto Soccorso, e tentano di utilizzarlo per arrestare la perdita di HP di JJ. Wolflord fallisce il check sullo Skill, pertanto non è in grado di prestare le sue cure a JJ, né potrà provare nuovamente su tale personaggio, almeno fino a quando questi non sarà ferito in un nuovo combattimento; tenta allora di medicare Sil e stavolta vi riesce, portandolo quindi a HP 3 (anche su Sil non potrà utilizzare ulteriormente lo Skill fino a che non sarà nuovamente ferito in combattimento).

Zio Wil riesce invece a effettuare con successo il check sullo Skill Pronto Soccorso per JJ, il quale guadagna 1 HP andando a -8, ma soprattutto non ne perderà più automaticamente nei Round seguenti, rischiando la morte; in ogni caso, Zio Wil non può più usare l'abilità su JJ fino a quando non sarà eventualmente ferito in un nuovo combattimento, mentre potrà lanciare su di lui un incantesimo per curare le ferite o portarlo da un curatore.

Successivamente Zio Wil usa Pronto Soccorso anche su Sil, riuscendo ancora, in modo che ora Sil si trova a HP 4. Fino a quando non sarà nuovamente ferito, Sil non potrà più essere medicato con Pronto soccorso né da Wolflord né da Zio Wil.

8.8 Perdita dei sensi

Lo svenimento è un evento molto pericoloso per un personaggio: egli viene a trovarsi, inerme, in una situazione in cui eventuali avversari possono disporre di lui nel modo che preferiscono. Nelle circostanze più favorevoli, questo può condurre all'imprigionamento, ma quando si affrontano avversari più pericolosi, il rischio è di non risvegliarsi più... o non tutti d'un pezzo! La perdita dei sensi può avvenire, in Act'n Play, in tre circostanze diverse: per effetto di un Tiro Mirato alla testa effettuato appositamente per stordire, per le eccessive ferite subite (zero HP o meno senza ancora che sia sopraggiunta la morte), o per altre cause di varia natura.

La durata del periodo di incoscienza di una creatura dipende dalle circostanze che hanno provocato lo svenimento. Se la perdita di sensi è dovuta ad un Tiro Mirato alla testa (vedi 7.3.2) o ad un altro evento che abbia causato danni (caduta di un pietrone, etc...), l'individuo rimane incosciente per un numero di Round che dipende dai danni provocati (pari a tale numero per i danni di tipo T e P, doppio se di tipo I). Se lo svenimento è stato causato dalle ferite subite, riducendo a zero o meno gli HP (ma senza oltrepassare il valore della propria Caratteristica CO), il personaggio resta privo di sensi fino a quando non sarà curato e riportato a un valore di HP maggiore di zero. Infine, nei casi in cui lo svenimento è causato da altre circostanze (come veleni, gas, magia, etc...) la durata può essere variabile e stabilita dal Master.

In tutti i casi (a meno che non sia diversamente previsto), **passato il periodo di incoscienza stabilito, un individuo si riprende automaticamente se viene trattato con sali o abbondante acqua sul viso, altrimenti si riprende solo dopo un RR positivo contro Stordimento, che potrà effettuare ogni Round, da quel momento in poi.** Individui storditi che non abbiano gli HP ridotti a zero o meno possono essere rianimati immediatamente, senza attendere che passi il tempo stabilito, se vengono curati magicamente: in questo caso la magia serve per annullare gli effetti dello stordimento e non per curare le ferite subite.

Esempio. Durante un combattimento, Pol subisce un Tiro Mirato alla testa da parte del suo avversario, armato di mazza (danni di tipo I), che gli causa 5 ferite. Pol fallisce il RR contro Stordimento e crolla a terra privo di sensi per $5 \times 2 = 10$ Round. Nello stesso combattimento, JJ subisce un attacco che lo porta a -5 HP, pertanto anche lui perde i sensi e cade a terra in gravi condizioni (perderà da questo momento 1 ulteriore HP per Round). Dopo altri 3 Round di combattimento, gli altri membri del gruppo riescono a sconfiggere gli avversari e possono dedicarsi ai compagni caduti. Le prime cure vengono prestate a JJ che sembra il più grave, e si trova ora a -8 HP; il prete del gruppo lo cura ricorrendo alla magia, portandolo a 2 HP, quindi JJ viene risvegliato da Tarrock che gli svuota un secchio d'acqua in faccia. A Pol restano ancora 7 Round di incoscienza per via del forte colpo subito, dopo di che potrà essere rianimato come previsto; tuttavia, se il prete lo cura magicamente, potrà essere rianimato anche subito.

8.9 Guarigione, cura e resurrezione

Sebbene in Act'n Play un personaggio che abbia subito dei danni non abbia penalità e possa continuare ad agire normalmente anche quando i suoi HP si avvicinano pericolosamente allo zero, la cura delle ferite è un aspetto importante per diminuire le probabilità che un singolo colpo fortunato di un avversario possa causare la perdita di sensi o peggio. **La guarigione naturale dei danni avviene solo tramite il riposo: per ogni giorno di assoluta inattività, un personaggio recupera 1 HP;** in alcuni casi è anche possibile utilizzare unguenti e erbe che consentono in qualche modo di accelerare la guarigione naturale, ma si tratta generalmente di sostanze e composti molto costosi e comunque estremamente difficili da reperire.

Un limitato sistema di cura delle ferite è anche il Cultural Skill **Pronto Soccorso (5.5): un Check effettuato con successo consente di far recuperare 1 HP al ferito ed arresta inoltre l'eventuale perdita automatica di 1HP per Round** quando si trovi a zero o meno. Come anticipato nel Capitolo V, questo Skill può essere utilizzato una sola volta per individuo per ogni circostanza in cui subisca ferite, pertanto la sua vera utilità consiste più nell'impedire la morte di un personaggio che non nella reale cura dei danni subiti.

Infine, il mezzo di guarigione più efficace è certamente la magia, nella forma di pozioni o incantesimi di Magia Mistica, operati dai personaggi di profilo Religious o da chierici esterni al gruppo, solitamente dietro compenso o almeno in cambio di cospicue offerte alla loro chiesa. La disponibilità di incantesimi curativi per un personaggio di profilo Religious dipende dalla propria religione, infatti non tutte le divinità prevedono tali poteri per i loro seguaci. Ovviamente, la magia consente un'ampia varietà di effetti curativi, che vanno dalle prime cure alle guarigioni più consistenti e, in alcuni rarissimi casi, fino a miracolose resurrezioni dalla morte.

8.9.1 Resurrezione

Come si è detto, quando un personaggio raggiunge un valore negativo di HP pari o superiore alla sua Caratteristica *CO*, si ha la morte. Una volta che la morte sia sopraggiunta, non è più possibile ottenere benefici con la guarigione naturale, né con le consuete cure magiche offerte da pozioni e dagli incantesimi di Magia Mistica dei chierici: nessun mezzo per ripristinare gli HP perduti consentirà al personaggio di tornare in vita.

Tuttavia, esistono alcuni rari chierici anziani e molto potenti, che in particolari circostanze possono essere in grado di officiare un antico e complesso rituale di resurrezione, in grado di riportare alla vita un individuo morto. Si tratta di un rituale tramandato oralmente e gelosamente custodito, dall'esito incerto e che dipende da una varietà di fattori spesso imprevedibili, necessita di una preparazione particolare e richiede un tempo molto lungo durante il quale il chierico è sottoposto ad uno sforzo estremo. Per questi motivi, ammesso che si possa trovare un religioso disposto ad operare una resurrezione, occorre sempre affrontare una spesa molto elevata (per i materiali ed i componenti necessari, più una consistente offerta alla benevola divinità) e in genere la disponibilità dipende anche dall'importanza dell'individuo da riportare in vita. Ad esempio, è più probabile trovare collaborazione per risorgere un re, un noto eroe o un potente mago dalle cui arti dipendano le sorti della terra, piuttosto che per un individuo qualsiasi. In generale, è improbabile che si risorga un personaggio di basso livello (inferiore all'ottavo), e la disponibilità di chierici in grado di operare una resurrezione è sempre valutata a discrezione del Master.

In ogni caso, perché la resurrezione sia anche solo ipotizzabile, è necessario che il corpo del defunto sia integro nelle sue parti principali. E' possibile ad esempio risorgere un personaggio che abbia perso un braccio o una gamba, ma non uno al quale sia stata tagliata la testa o estratto un organo vitale, o uno al quale l'anima sia stata separata dal corpo oppure uno che sia stato smembrato, disintegrato o trasferito su un diverso piano di esistenza.

La resurrezione comporta dei rischi, sia per il personaggio che viene risorto, sia per chi opera il rituale. Il personaggio che torna alla vita potrebbe portare segni permanenti dell'esperienza, risultando in una costituzione più fragile di quella originaria; analogamente, colui che esegue il rituale potrebbe subire effetti collaterali anche gravi (descritti in dettaglio nel tomo della magia). **Il personaggio che viene risorto deve effettuare un Check sulla caratteristica *CO***, consultando la tabella seguente per determinare l'esito del rituale; se il Master lo desidera, può assegnare dei bonus o malus al Check, ad esempio, a secondo delle condizioni del corpo, dell'ambiente e dei preparativi per il rituale.

Resurrezione	
Check di <i>CO</i>	Esito
<i>Riuscito</i> (entro il 25% della <i>CO</i> attuale)	La resurrezione ha buon esito ed il personaggio torna in vita senza alcuna differenza da prima e senza effetti collaterali di alcun tipo.
<i>Riuscito</i> (oltre il 25% della <i>CO</i> attuale)	La resurrezione ha buon esito ma il corpo ne è provato: il personaggio perde permanentemente 1 punto di <i>CO</i> (con tutto ciò che comporta in termini di bonus agli HP e per gli Skill).
<i>Fallito</i> (risultato del dado diverso da 20)	La resurrezione riesce compromettendo il corpo: il personaggio perde permanentemente 1 punto di <i>CO</i> più uno per ogni punto di fallimento del Check (con ciò che comporta in termini di bonus agli HP e per gli Skill).
<i>Fallito</i> (risultato del dado 20)	La resurrezione non ha effetto, il rituale consuma irrimediabilmente il corpo assieme ai componenti materiali necessari per il rituale, il personaggio non potrà mai più tornare in vita.

CAPITOLO IX - Denaro ed Equipaggiamento



Come nel mondo reale, anche in un gioco di ruolo fantasy il denaro costituisce uno dei punti fondamentali attorno al quale ruotano le vite e gli eventi dei personaggi e degli esseri che lo popolano. In una struttura pseudo-feudale in cui i contrasti fra le ricchissime classi nobiliari ed i poverissimi ceti inferiori sono ancora più marcati di quelli reali, il denaro rappresenta realmente il potere e la possibilità di evolvere da una situazione di indigenza verso una classe sociale più agiata. Di conseguenza, il denaro è la motivazione principe che dà spunti per le storie, e fornisce spesso un motivo d'avventura per i personaggi.

A seconda della propria estrazione sociale, che determina averi e disponibilità, un personaggio potrà permettersi una locanda di buon livello o dovrà accontentarsi di una stanza comune in uno dei tanti malfamati ostelli della città; potrà ricorrere ad un'armatura di bassa qualità perché non dispone di denaro a sufficienza per una migliore, oppure potrà trovarsi costretto ad accettare incarichi per la sola necessità di denaro, che gli servirà per sopravvivere, per acquistare equipaggiamento, per corrompere funzionari, per ottenere favori, informazioni, etc...

9.1 Il sistema monetario

Il sistema monetario nel mondo di Act'n Play si basa principalmente su **monete d'oro (GP)**, **d'argento (SP)** e **di rame (CP)**. Le monete d'oro hanno una diffusione molto limitata rispetto a quelle d'argento e di rame, che costituiscono la maggior parte del denaro in circolazione nei vari regni, e vengono generalmente utilizzate dai mercanti e dalle classi benestanti, mentre il popolo raramente ne è in possesso. Una moneta d'oro pesa mediamente circa 20 grammi ed è in realtà composta da una lega in cui l'oro è presente per non oltre il 20%, il cui valore può essere stimato approssimativamente in circa 50 Euro attuali. In alcuni casi si trovano rare **monete di platino (PP)**, di grande valore, in circolazione solo presso gli stati maggiori fra le caste dei mercanti più ricchi e dei nobili (un individuo di basso livello che possieda monete di questo tipo viene solitamente sospettato di furto).

Al confine fra realtà e leggenda sono le rarissime **monete di auril (AP)**, un metallo preziosissimo simile all'argento, di straordinaria resistenza e leggerezza, dalle presunte proprietà magiche, che viene estratto e lavorato solo da alcuni Clan di Nani delle Montagne, da filoni segreti e nascosti gelosamente custoditi e difesi a costo della vita; si dice che i Nani utilizzino questo metallo anche per forgiare armi o armature di straordinaria bellezza e resistenza, rese particolarmente efficaci dalla sua leggerezza. L'Auril è un metallo estremamente raro ed i Nani coniano pochissime monete di questo tipo, che sono dunque rarissime da trovarsi in circolazione, poiché anche quando vengono utilizzate dagli stessi Nani, difficilmente tornano ad essere spese, finendo più probabilmente nelle collezioni e nei tesori di qualche ricco signore.

Valori e cambio delle monete

Tipo di Moneta	Valore del cambio in altri tipi di moneta			
	PP	GP	SP	CP
1 AP	100	1000	10.000	100.000
1 PP	--	10	100	1.000
1 GP	--	--	10	100
1 SP	--	--	--	10

9.1.1 Pietre preziose

Anche se le monete costituiscono la valuta più diffusa e corrente, non è raro che si utilizzino al posto del denaro i vari tipi di pietre preziose, più o meno finemente lavorate, che spesso costituiscono un modo molto pratico di portare con sé somme anche ingenti, dato che per il loro valore occupano molto meno spazio e pesano molto meno del corrispettivo in monete. L'uso di gemme al posto del denaro è particolarmente in uso fra i mercanti, ma spesso vi ricorrono anche le popolazioni dei villaggi minerari o delle regioni nelle quali vi sia abbondanza di estrazione e lavorazione delle pietre preziose. Lo svantaggio nell'uso di gemme al posto delle monete è dato dalla necessità della loro valutazione per il cambio, poiché chi riceve una gemma in pagamento potrebbe fare una valutazione diversa da quanto ci si aspetta, specialmente se quel tipo di pietra non è poi così rara nel luogo in cui ci si trova. Di conseguenza, non è raro che nel cambio le gemme possano essere valutate anche in modo significativamente diverso da luogo a luogo, discostandosi anche sensibilmente dal loro reale valore.

La tabella di seguito riportata riassume a titolo d'esempio alcuni valori base suggeriti per le pietre preziose (inclusi materiali pregiati come il corallo, l'avorio, l'ambra), assumendo che si tratti di esemplari di media grandezza, purezza e lavorazione. Il valore è comunque sempre da considerarsi indicativo, in quanto soggetto a valutazione da parte di chi riceve le pietre preziose come pagamento. Per comodità, infine, qualora il Master avesse necessità di determinare casualmente le pietre preziose trovate dai giocatori, potrà lanciare 1D100 per individuarne le fasce di valore (con ulteriori lanci di dado può determinare esattamente le pietre).

Pietre e materie preziose							
1D100	Nome	Colore	Valore base	1D100	Nome	Colore	Valore base
01 - 25	Corallo bianco	Bianco, giallino	1 GP	51 - 75	Topazio rosa	Rosa	20 GP
	Giada azzurra	Azzurro	1 GP		Acquamarina	Azzurro	30 GP
	Calcedonio	Bianco	2 GP		Granato verde	Verde	30 GP
	Corallo rosso	Rosso, arancio	2 GP		Zaffiro impuro	Giallo, verde, viola	30 GP
	Giada rossa	Rosso	2 GP		Ametista	Viola	40 GP
	Turchese	Azzurro	2 GP		Topazio	Giallo	40 GP
	Zircone	Incolore	2 GP		Tormalina	Rosso, rosa	50 GP
	Granato giallo	Giallo	4 GP		Zaffiro rosa	Rosa	100 GP
	Zircone verde	Verde	4 GP		Opale nobile chiaro	Bianco	160 GP
	Corallo nero	Nero, viola	5 GP		Opale nobile	Nero	200 GP
26 - 50	Serpentino	Bianco-verde	6 GP	76 - 90	Perla bianca	Bianco	200 GP
	Zircone giallo	Giallo	6 GP		Giada verde	Verde	400 GP
	Avorio	Bianco	7 GP		Perla nera	Nero	400 GP
	Quarzo rosa	Rosa	8 GP		Smeraldo	Verde	700 GP
	Zircone blu	Blu	8 GP		Zaffiro	Blu	800 GP
	Granato rosso	Rosso, rosa	10 GP		Rubino	Rosso	1.000 GP
	Lapislazzuli	Blu venato	10 GP		Diamante	Incolore	3.000 GP
	Quarzo citrino	Giallo	10 GP		Diamante scuro	Nero	10.000 GP
	Topazio azzurro	Azzurro	10 GP		Occhio di drago	Rosso	20.000 GP
	Zircone rosso	Rosso	10 GP		Lacrime degli Dei	Giallo	35.000 GP
	Ambra	Giallo, arancio	15 GP	100	Stellaria	Blu	50.000 GP

Nel caso di pietre preziose di dimensioni, purezza o lavorazione al di fuori della media, il valore base suggerito nella precedente tabella può essere aumentato o diminuito secondo quanto di seguito illustrato. Anche in questo caso, è possibile utilizzare 1D100 per determinare casualmente le caratteristiche delle gemme.

Grandezza delle pietre preziose			Purezza delle gemme			Lavorazione delle pietre preziose		
1D100	Dimensioni	Valore	1D100	Purezza	Valore	1D100	Taglio	Valore
01 - 25	Molto piccole	25%	01 - 25	Opaca	50%	01 - 25	Grezza	50%
26 - 50	Piccole	50%	26 - 50	Venata	75%	26 - 50	Liscia ovale	75%
51 - 70	Medie	Valore base	51 - 70	Media	Valore base	51 - 70	Liscia tonda	Valore base
71 - 90	Grandi	200%	71 - 90	Limpida	150%	71 - 90	A gradini	125%
91 - 99	Molto grandi	300%	91 - 99	Cristallina	200%	91 - 99	A goccia	150%
100	Enormi	500%	100	Perfetta	300%	100	Sfaccettata	200%

9.1.2 Gioielli

Analogamente a quanto visto per le pietre preziose, talvolta si ricorre anche ai gioielli come moneta di scambio, anche se questo metodo di pagamento viene utilizzato solo in casi estremi, dato che le valutazioni possono essere ancora più variabili che nel caso delle gemme. Il valore di un pezzo di gioielleria, infatti, viene a dipendere da molti più fattori che includono, oltre alle gemme eventualmente presenti, anche i metalli preziosi usati e la loro lavorazione. La tabella seguente riporta alcuni esempi utilizzabili dal Master anche per determinare casualmente il valore di gioielli che i personaggi possono trovare durante le avventure. I valori riportati sono indicativi e si riferiscono a pezzi di dimensioni e lavorazione media privi di gemme, negli altri casi si può utilizzare la tabella dei modificatori per determinare il valore corretto di ciascun pezzo di gioielleria.

Valore base dei gioielli			Modificatori al valore dei Gioielli		
1D100	Valore base	Materiali preziosi	Qualità del gioiello		Modificatori
01 - 10	10 - 100 GP	Avorio, Corallo, Giada	Lavorazione	Scarsa	25% - 50%
11 - 20	20 - 120 GP	Corallo, Giada, Argento		Normale	Valore base
21 - 40	30 - 180 GP	Giada, Argento, Oro		Elaborata	200% - 500%
41 - 50	50 - 300 GP	Argento, Oro	Dimensioni	Piccolo (anelli, etc...)	50%
51 - 70	100 - 600 GP	Oro, Platino		Medio (collane, etc...)	Valore base
71 - 90	200 - 800 GP	Oro, Platino, Auril		Grande (Corone, etc...)	150%
91 - 100	500 - 2.500 GP e oltre	Platino, Auril	Materiali	Un materiale, senza pietre	Valore base
				Più materiali, senza pietre	150% - 300%
				Pietre preziose	+ valore pietre (9.1.1)

9.1.3 Banche, cambio e prestiti

Nelle città più grandi e nei regni più civilizzati è frequente incontrare persone la cui occupazione è quella di cambiare il denaro a chi ne abbia bisogno, convertendo monete di grande taglio in più monete di taglio inferiore o viceversa. La possibilità di trovare un cambiavaluta dipende molto dalla città e dal tipo di commercio che vi risiede, pertanto la cosa sarà molto improbabile in un piccolo e isolato paese dove si passi per caso (a meno che qualcuno non si presti a favori personali), mentre sarà facile in una grande città dal commercio fiorente. Tutti i cambiavalute trattengono una commissione per il servizio, generalmente compresa fra 1% e 5% dell'importo totale, a secondo dei casi e del costo della vita; è anche frequente la contrattazione sul tasso di cambio.

Specialmente nelle più grandi città, i cambiavaluta più ricchi offrono talvolta un servizio di deposito dei valori, dando in cambio una ricevuta del deposito. Non vengono solitamente corrisposti interessi e la tenuta del deposito è spesso oggetto di contrattazione, ma sempre in qualche modo commisurata al valore del deposito stesso, calcolata su base mensile e trattenuta direttamente dal deposito se non corrisposta in altra forma.

I cambiavalute che offrono il servizio di deposito possono anche accordare prestiti, a loro esclusiva discrezione, a secondo dell'affidabilità, della reputazione, dello stato sociale e delle garanzie (possedimenti materiali) dell'individuo che ne faccia richiesta (è pertanto molto improbabile che qualcuno conceda un prestito, per quanto esiguo, ad un personaggio sconosciuto di basso livello). Gli interessi sui prestiti sono solitamente molto alti, generalmente calcolati su base settimanale e possono arrivare al 5% a settimana; la contrattazione degli interessi sui prestiti è riservata solo a chi offre solide garanzie, nel qual caso si può arrivare anche fino al 1% a settimana.

9.2 Armature e Scudi

Se un tipo di armatura non è impiegato in una zona, il prezzo sarà maggiorato e la sua reperibilità minore (vedi 9.11).

ARMATURE (per la disponibilità si veda il Compendio di Ambientazione)							
Tipo di Armatura ⁽¹⁾	Toughness (T/I/P)			Encumbrance	Rumorosità	Peso (Kg)	Costo
Abiti normali	0	0	0	0	0	1	Vedi equipaggiamento
Abiti Pesanti	1	0	0	1	0	2	Vedi equipaggiamento
Abiti Pesanti di Cuoio	1	1	1	2	0	3	Vedi equipaggiamento
Cuoio Leggero	3	2	1	3	0	4	10 GP
Cuoio Normale	4	3	2	4	1	5	15 GP
Cuoio Pesante	4	4	4	5	1	6	25 GP
Cuoio Rigido	5	6	4	6	2	7	40 GP
Cuoio Lavorato a freddo	6	6	6	7	2	8	100 GP
Borchie e rinforzi metallici	+3	+1	0	+1	+1	+3	+30 GP
Anelli	+5	+2	+1	+2	+3	+7	+70 GP
Maglia Metallica	+6	+3	+4	+3	+2	+12	+180 GP
Bande Leggera	+5	+5	+4	+4	+4	+20	+50 GP
Bande	+6	+6	+5	+5	+6	+20	+70 GP
Bande pesanti	+7	+7	+6	+6	+6	+25	+90 GP
Splint Leggera	+8	+8	+8	+7	+7	+35	+100 GP
Splint	+9	+9	+9	+8	+7	+40	+150 GP
Splint Pesante	+10	+10	+10	+9	+7	+40	+200 GP
Scaglie Leggera	+13	+10	+12	+10	+8	+35	+300 GP
Scaglie Standard	+14	+11	+13	+11	+8	+40	+500 GP
Scaglie Rinforzata	+15	+12	+14	+12	+9	+45	+800 GP
Scaglie Pesante	+16	+13	+15	+13	+9	+50	+1.200 GP
Scaglie Corrazzata	+17	+14	+16	+15	+9	+50	+1.200 GP
Scaglie da Parata	+18	+15	+17	+18	+10	+50	+4.000 GP
Piastre Leggera	+12	+12	+11	+10	+6	+30	+300 GP
Piastre Standard	+13	+13	+12	+11	+6	+35	+500 GP
Piastre Rinforzata	+14	+14	+13	+12	+7	+40	+800 GP
Piastre Pesante	+15	+15	+14	+13	+8	+45	+1.200 GP
Piastre Corrazzata	+16	+16	+15	+15	+8	+45	+1.200 GP
Piastre da Giostra	+17	+17	+16	+18	+9	+60	+4.000 GP

La Rumorosità è il Malus da applicare agli skill che abbiano una qualche relazione con il rumore (ad es. Muoversi Silenziosamente, Percezione, ecc.). I costi, gli ingombri, il peso e le rumorosità riportati nella tabella sono da intendersi per armature complete di corpetto, gambali e bracciali (i copricapo si considerano a parte, vedi 9.3.2) e indossabili da creature di Taglia Media. Per taglie diverse si applichino i moltiplicatori riportati al Paragrafo 1.11.

E' possibile usare **armature miste**, composte di corpetto, gambali e bracciali di tipi diversi allo scopo di ridurre l'ingombro portato e contenere i costi; in tali casi, per calcolare il prezzo e l'ingombro delle protezioni indossate si consideri che il corpetto influisce per il 70% mentre bracciali e gambali per il 15% ciascuno (arrotondare il totale all'intero più vicino, in caso di $\frac{1}{2}$ punto arrotondare per eccesso), mentre per la rumorosità si consideri 1/3 per corpetto, 1/3 per gambali ed 1/3 per gambali (arrotondare il totale all'intero più vicino).

Si noti che è possibile indossare qualunque tipo di armatura metallica sopra una di cuoio, sommandone i valori di Toughness, Rumorosità, Encumbrance, Peso e Costo.

Usura delle armature (Regola Opzionale). Per simulare l'usura delle armature, che potrebbero plausibilmente diventare inservibili mano a mano che subiscono danni in combattimento, è possibile utilizzare il sistema di seguito descritto, che comporta un piccolo appesantimento alla gestione. Ogni armatura può subire un numero di danni pari alla somma dei suoi tre valori di Toughness. Ogni volta che un personaggio viene colpito da un attacco il cui tiro per colpire abbia dato 20 come risultato, l'armatura subisce un danno che verrà scalato dal totale fino a divenire inservibile. E' possibile riparare le armature nei villaggi e nelle città (o usando il General Skill Fabbricare Armature) se danneggiate, ma una volta inservibili dovranno essere riacquistate e non sarà possibile ripararle.

9.2.1 Elmi e cimieri

Indipendentemente dall'armatura utilizzata per coprire il busto, le gambe e le braccia, è possibile indossare opportune protezioni per la testa che vanno dai semplici cappelli fino ai più elaborati e corazzati cimieri. Ogni copricapo ha un proprio valore di Toughness da applicarsi quando si subiscono danni alla testa, nel caso di un Tiro Mirato in combattimento o di oggetti che cadano dall'alto. Se da un lato l'ingombro di un copricapo è generalmente trascurabile, esso causa d'altra parte un impedimento alla vista ed alla capacità di reagire in tempi rapidi in determinate situazioni, pertanto, nella lista di seguito riportata, per ogni tipo di copricapo viene riportato il relativo malus per la determinazione dell'iniziativa (7.1) e per tutti i Check di percezione.

ELMI E CIMIERI							
Copricapo	Materiale	Toughness (T/I/P)			Costo	Malus	Note
Elmetti parziali	Cuoio	3	4	2	3 GP	-1	Coprono solo la parte alta della testa, senza protezioni per le orecchie, nuca, naso, mento.
	Maglia	5	4	4	10 GP		
	Maglia e piastre	7	6	5	30 GP		
	Piastre	8	8	6	50 GP		
Elmetti	Cuoio	4	5	4	5 GP	-3	Coprono la parte alta della testa ed hanno protezioni laterali per le orecchie e la nuca.
	Maglia	7	7	6	15 GP		
	Maglia e piastre	10	8	7	50 GP		
	Piastre	12	10	10	90 GP		
Elmi	Cuoio	6	7	5	9 GP	-6	Coprono la parte alta della testa ed hanno protezioni per le orecchie,, nuca, naso e mento.
	Maglia	10	9	8	30 GP		
	Maglia e piastre	13	11	10	80 GP		
	Piastre	15	14	13	150 GP		
Cimieri corazzati	Piastre	17	16	14	200 GP	-10	Coprono completamente la testa.

I costi riportati nella tabella sono da intendersi per elmi e cimieri indossabili da creature di Taglia Media. Per taglie diverse si applichino i moltiplicatori riportati al Paragrafo 1.11.

9.2.2 Protezioni per le cavalcature

I cavalli da guerra medi e pesanti, essendo appositamente addestrati, possono indossare bardature di vario materiale per consentire una maggiore protezione durante i combattimenti; i cavalli da guerra leggeri, essendo specificamente addestrati per il combattimento rapido e le manovre più agili, non possono utilizzare queste corazze. Le bardature conferiscono al cavallo un valore di Toughness del tutto analogo a quello che hanno i personaggi in combattimento, variabile in funzione del tipo di armatura usata; trattandosi di equipaggiamento molto specifico usato prevalentemente dai reparti regolari degli eserciti più che dai semplici avventurieri, le bardature hanno normalmente costi elevati e sono reperibili solo nelle città più grandi.

BARDATURE			
Oggetto	Toughness	Costo	Note
Bardatura in cuoio	4/3/2	20 GP	-
Bardatura in cuoio rinforzato	7/7/6	50 GP	-
Bardatura in Chain Mail	10/9/8	200 GP	Solo cavalli da Guerra, leggeri, medi o pesanti
Bardatura in Splint Mail	13/13/11	750 GP	Solo cavalli da Guerra medi o pesanti
Bardatura in Piastre	16/16/14	2000 GP	Solo cavalli da Guerra pesanti

9.2.3 Armature particolari

Le armature riportate nella precedente tabella sono le più comuni che possono essere normalmente reperite nelle varie regioni del mondo, ma alcune razze sono solite fabbricare ed utilizzare corazze o protezioni di tipo particolare, dalle speciali proprietà. Generalmente non è possibile trovare in commercio questi tipi di armature particolari, se non molto raramente a seguito di eventi particolari che abbiano consentito a qualche commerciante o avventuriero di venirne in possesso nei rarissimi casi in cui si possa trattare l'acquisto di armature di questo tipo, i prezzi sono sempre molto elevati e spesso riguardano oggetti usati non in perfette condizioni.

Armature particolari (Modificatori rispetto alle armature standard)					
Tipo di Armatura	Toughness (T/I/P)	ENC	Rumorosità Totale	Peso (Kg)	Note
Cuoio Hobbitish	+0/+0/+1	-1	-1	$\times \frac{3}{4}$	Vale come Cuoio di Eccellente Qualità
Cuoio Elfico	+1/+0/+1	-1	-	$\times \frac{3}{4}$	Vale come Cuoio di Eccellente Qualità
Maglia Metallica Elfica	+0/+1/+0	-1	-1	$\times \frac{3}{4}$	Vale come Maglia di Eccellente Qualità
Maglia Metallica Nanica	+1/+1/+1	-	-	x1	Vale come Maglia di Eccellente Qualità
Scaglie Nanica	+1/+1/+1	-	-	x1	Vale come Scaglia di Eccellente Qualità
Altre	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.

Le **Armature Elfiche** sono normalmente indossate da Elfi Silvani, Elfi Alti ed Elfi Oscuri, e possono essere (a discrezione del Master) le armature di base in dotazione ai personaggi Elfi. La particolare lavorazione della maglia metallica elfica rende queste armature più leggere, manovrabili e meno rumorose delle equivalenti di fabbricazione umana o nanica, anche se il livello di protezione non è di gran lunga superiore. Le **Armature Naniche** sono frutto di una particolare tecnica utilizzata dai Nani che consente la fabbricazione di corazze molto più rigide e robuste delle equivalenti forgiate da qualsiasi altro popolo del mondo. A discrezione del Master, queste armature possono essere in dotazione ai personaggi Nani.

9.2.4 Scudi

L'impiego di uno scudo consente in combattimento di usufruire di una maggior protezione, al costo di un ulteriore ingombro in funzione delle dimensioni dello scudo stesso. In particolare, gli scudi consentono di usufruire di un bonus al DR nei confronti degli avversari contro cui possano essere rivolti, garantendo inoltre un bonus alla Toughness nel caso di danni ad area (crollo di macerie, palla di fuoco, soffio di drago, olio infiammabile, etc..). I costi, gli ingombri, il peso e le Toughness bonus ad Area riportati nella tabella sono da intendersi per scudi utilizzabili da creature di Taglia Media. Per taglie diverse si applichino i moltiplicatori riportati al Paragrafo 1.11.

SCUDI							
Tipo di scudo	Bonus DR in mischia	Bonus DR a distanza	Bonus Toughness ⁽¹⁾	ENC	Avversari ⁽²⁾	Peso (Kg)	Costo
Buckler ⁽³⁾	+2	+1	2	0	1	1	4 GP
Scudo piccolo	+4	+2	4	0	1	2	2 GP
Scudo piccolo esteso	+5	+4	8	0	1	3	5 GP
Scudo medio	+7	+7	14	1	2	4	5 GP
Scudo medio esteso	+8	+10	20	2	2	5	10 GP
Scudo grande	+10	+13	26	4	2	7	20 GP
Scudo grande esteso	+11	+16	32	6	3	9	30 GP
Scudo gigante ⁽⁴⁾	+13	+20	40	9	3	12	40 GP +
Scudo gigante esteso ⁽⁴⁾	+15	+25	50	12	3	15	50 GP +

(1) Bonus alla Toughness del personaggio per i danni ad area, purché lo scudo possa essere utilizzato per schermare dagli effetti. Variabile in base alla Taglia della creatura.

(2) Numero di avversari contro i quali è possibile utilizzare il bonus dello scudo nel combattimento in mischia. Gli avversari devono avere posizioni coerenti e vicine fra loro: se lo scudo protegge da 2 avversari, non si potrà avere il bonus contro entrambi se si trovano uno da un lato ed uno dall'altro, o uno di fronte ed uno di spalle.

(3) Questo particolare tipo di scudo piccolo viene fissato all'avambraccio e consente di utilizzare contemporaneamente una seconda arma di Taglia inferiore a quella del personaggio con la quale è possibile effettuare un attacco o una parata per round, in aggiunta all'arma principale (Stile di Combattimento con due armi a una mano).

(4) Wall Shield, estremamente pesante e ingombrante, progettato prevalentemente per creare barricate che resistano al tiro a distanza nemico. Lo scudo è provvisto di apposito supporto per fissarlo a terra in modo da trovare riparo alle sue spalle.

9.3 Armi

DA MISCHIA	Simile	Taglia	Tipo danni	Attacchi Speciali	Fumble	Iniziativa e ST minima*	Danni -M	Danni L+	Distanza (metri)	Note	Costo
Accetta	F	S	T	CTWS	-	4	D8	D10	-	(4)	5 SP
Ascia a una mano	F	M	T	CPTHWRS	-	7	D12	2D8	10/20/30	-	5 GP
Clava	H	M	I	CDTHWRS	-	9	D8	D8	-	-	1 SP
Daga, Gladio	B	S	T	PTWS	-	6	D8	D12	-	-	10 GP
Dardi da lancio	W	T	P	T	-	0	D5	D5	10/20/25	-	1 SP
Flagello	H	M	I	CHRS	1	11	2D8	2D8	-	(9)	8 GP
Giavelotto	K	M	P	CAH	-	8	D12	2D10	15/30/50	(0a) (1)(2) (5) (6) (7)	5 SP
Lancia media da cavalleria	L	L	P	CT	1	11	2D12	4D12	-	(0c) (2) (5) (7) (9)	40 GP
Lancia da cavalleria in carica				C						(0c) (2) (3) (7) (9)	
Martello da guerra	H	M	I	CTHWRS	-	9	D12	2D8	5/10/20	-	5 GP
Mazza	H	M	I	CDTHWRS	-	8	D12	2D10	-	-	2 GP
Mazzetta	H	S	I	CDTWRS	-	7	D8	D10	-	-	1 GP
Picche: Lancia a una mano	K	M	P	CTAH	-	10	D12	2D12	3/6/9	(0b) (1) (2) (5) (7)	1 GP
Picche: Tridente	U	M	P	CTAHW	-	9	D10	D12	10/20/30	-	5 GP
Pugnale	B	S	T/P	PTAWRS	-	3	D6	D8	10/20/30	(8)	1 GP
Pugnale lungo	B	S	T/P	PDTAHWRS	-	4	D8	D8	10/20/35	(8)	2 GP
Pugnale corto	B	S	T/P	TAWRS	-	1	D6	D6	20/25/30	(8)	5 SP
Pugni a mani nude	A	Taglia della Creatura	I	TAWRS	-	0	D3	D3	-	(4)	0 CP
Pugni con tirapugni		-1					D4	D4	-	(4)	3 SP
Sciabola	S	M	T/P	CPDTAHWRS	-	8	D12	2D8	-	(8)	15 GP
Scimitarra	S	M	T	CPDTHWRS	-	9	2D6	3D8	-	(1)	25 GP
Fioretto	B	M	P	CPDTAHW	-	4	D10	D10	-	(4)	50 GP
Spada corta	C	M	T/P	CPDTAHWRS	-	5	D10	D12	-	(8)	15 GP
Spada lunga	C	M	T/P	CPDTAHWRS	-	7	D12	2D10	-	(8)	25 GP
Stiletto	B	S	P	PTAWRS	-	4	D8	D10	-	(1)	8 GP
Ascia da combatt. a due mani	G	L	T	CTHWRS	-	18	2D12	3D12	-	(0a)	25 GP
Clava a due mani	I	H	I	CHWR	-	24	3D12	4D12	-	(0c)	25 GP
Flagello a due mani	I	L	I	CHR	1	20	3D10	3D12	-	(0b) (1) (9)	20 GP
Hoopak	R	M	I/P	CPDTHWRS	-	10	D8	D10	15/30/45	(0) (1)	5 GP
Martello da guerra a due mani	I	L	I	CTHWRS	-	20	2D12	3D12	-	(0a) (9)	20 GP
Mazza a due mani	I	L	I	CTHWRS	-	19	2D12	4D10	-	(0a) (1)	20 GP
Orc Double Axe	G	L	T	CPHWR	-	20	2D12	3D10	-	(0b) (4)	50 GP
Orc Huge Double Axe	G	H	T	CPHWR	-	25	3D12	4D12	-	(0c) (4)	60 GP
Picche: Alabarda (varie)	T	L	T/P	CPAHWR	-	16	2D10	3D10	-	(0c) (2)	25 GP
Quarterstaff	R	L	I	CPTHWRS	-	12	2D6	2D8	-	(0a)	5 SP
Spada a due mani	D	L	T	CPDTHWRS	-	16	2D10	3D12	-	(0b)	40 GP
Spada bastarda	CDE	M	T	CPDATHWRS	-	14	2D8	3D8	-	(0a) (1)	35 GP
Spadone a doppia lama	D	L	T	CPDTHWR	1	16	3D6	3D8	-	(0a) (4)	60 GP

* Indica la ST minima richiesta per usare l'arma a due mani senza problemi. Per utilizzare l'arma ad una mano sola senza problemi è invece necessario avere una ST di almeno 6 punti superiore a tale valore. Per ogni punto in meno si applichi un malus di 2 punti ad AR e DR.

- (0) Allontanamento: Queste Armi danno un bonus di 2 punti al DR del personaggio quando usate a due mani.
- (0a) Allontanamento: Queste Armi danno un bonus di 3 punti al DR del personaggio quando usate a due mani.
- (0b) Allontanamento: Queste Armi danno un bonus di 4 punti al DR del personaggio quando usate a due mani.
- (0c) Allontanamento: Queste Armi danno un bonus di 5 punti al DR del personaggio quando usate a due mani.
- (1) Queste armi fanno 1 attacco in meno ogni due round rispetto alla norma delle armi della corrispondente Taglia.
- (2) Queste armi, se già pronte al contatto, nel primo round di Mischia hanno una Velocità pari a zero.
- (3) Fa 1 attacco per Round fisso e non varia indipendentemente dal rank nel Skill d'Armi. Contro creature di taglia Huge o superiore, in carica infligge 4D20 danni.
- (4) Queste armi fanno 1 attacco in più ogni due round rispetto alla norma delle armi della corrispondente Taglia.
- (5) Il bonus di allontanamento si applica con ogni stile di combattimento.
- (6) Ogni colpo inflitto con questa arma effettuare un check di FT per determinare se si è rotta (a prescindere dall'esito del colpo).
- (7) Arma utilizzabile solo fino a che non si ferisce l'avversario, dopodiché si consideri conficcata nel corpo ed inutilizzabile sino ad estrazione avvenuta. Inoltre può essere spezzata dall'avversario tramite un Check di "Disarmare" con +5 di bonus (anche se l'arma non ha l'attacco speciale "D").
- (8) Il danno da Puntura si applica solo per l'Affondo (Lunge)
- (9) L'arma non è parabile.

DA TIRO	Simile	Taglia	Tipo danni	Attacchi Speciali	Velocità ⁽⁴⁾	Danni -M	Danni L+	Distanza (metri)	Note	Costo
Arco composito	P	L	P	T	11	D12	2D12	75/150/300	⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	100 GP
Arco corto	P	S	P	T	6	D12	2D8	30/60/120	⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	15 GP
Arco lungo	P	L	P	T	14	D12	2D12	60/120/240	⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	30 GP
Arco medio	P	M	P	T	8	D12	2D10	50/100/200	⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	10 GP
Balestra a mano (1H)	M	S	P	T	8	2D8	2D8	30/50/60	0 ⁽¹⁾ ⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	100 GP
Balestra leggera	M	M	P	T	11	2D10	2D10	50/70/90	1 ⁽¹⁾ ⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	50 GP
Balestra media	M	M	P	T	14	2D10	2D12	80/120/150	2 ⁽¹⁾ ⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	100 GP
Balestra pesante	M	L	P	T	17	2D12	3D12	100/150/200	3 ⁽¹⁾ ⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	200 GP
Ballista	N	H	P	-	13	3D20	5D20	160/240/320	6 ⁽¹⁾ ⁽²⁾ ⁽⁹⁾	2.000 GP
Catapulta	O	H	I	-	13	4D20	7D20	- /180/360	9 ⁽¹⁾ ⁽²⁾ ⁽⁹⁾	3.000 GP
Cerbottana	V	S	P	T	5	D2	D2	15/20/25	0 ⁽¹⁾ ⁽³⁾ ⁽⁵⁾ ⁽⁹⁾	1 GP
Fionda (1H)	Q	S	I	TS	7	D8	D10	10/25/50	⁽⁹⁾	1 SP

- (1) Il numero indica i Rounds necessari per caricare l'arma. Il bonus agli attacchi ottenuto tramite il corrispondente Skill d'Armi riduce di 1 Round il tempo di ricarica ogni +1/2. Se l'arma è già carica, ha una Velocità di 0 e può fare un attacco in quel Round. Se il tempo di carica dell'arma risulta zero, gli ulteriori bonus agli attacchi del corrispondente Skill d'Armi si applicano come di consueto.
- (2) Queste armi richiedono più persone per essere manovrate: almeno 2 persone per la Ballista leggera, 4 per la Ballista pesante e almeno 8 per una catapulta.
- (3) L'arma effettua sempre solo Tiri Mirati, anche se la risoluzione avviene come per gli attacchi normali.
- (4) Indica anche la STR minima richiesta per usare l'arma.
- (5) In caso il colpo sia incoccato dal round precedente, si consideri una velocità dell'arma pari a 0.
- (9) Il colpo non è parabile.

PROIETTILI E MUNIZIONI		
Tipo	Costo	Note
Dardi per cerbottana, di legno	1 CP	Prezzo per singolo dardo, frequente la vendita in sacchetti da 12 per 15P
Freccia, di legno	1 SP	Prezzo per freccia, frequente anche la vendita di faretre da 12 per 15 SP
Freccia, di legno con punta metallica	5 SP	Prezzo per freccia. Bonus +1 ai danni
Proiettili per fionda, di metallo	1 SP	Prezzo per proiettile. Bonus +1 ai danni
Proiettili per fionda, pietra	1 CP	Prezzo per sacchetto da 10 pietre
Quadrello con punta metallica	6 SP	Prezzo per quadrello. Bonus +1 ai danni
Quadrello di legno	2 SP	Prezzo per quadrello, frequente anche la vendita di faretre da 12 per 25 SP

Simile. A parità di lettera riportata in questa colonna, le armi si considerano simili per quanto ne riguarda l'utilizzo. Conoscendo una data arma (avendo quindi Rank maggiore di zero nel corrispondente Skill d'Armi), si conoscono automaticamente tutte quelle simili a Rank dimezzato (arrotondando per difetto), senza necessità di spendere ulteriori General Slot. Se si conoscono più armi simili, viene utilizzato il Rank migliore fra tutte.

Attacchi Speciali. Ogni lettera riportata indica un attacco speciale possibile con l'arma in questione (7.3); se un certo attacco non è riportato, l'arma non lo consente. Tutte le armi possono sempre effettuare Attacchi Normali; la cerbottana si considera sempre fare Tiri Mirati anche se gli attacchi si risolvono come per un attacco normale. La lettera I indica un'arma non parabile (7.3.1), tutte le armi usate a distanza sono imparabili in questo senso.

Tipo danni. Indica il tipo di danno causato da ogni arma: da taglio (T), da punta (P), da impatto (I). Alcune armi possono provocare danni di tipo differente a secondo dell'impiego, la cui efficacia dipende dalla Toughness dell'avversario. Nei tentativi di stordimento, i danni da impatto (I) risultano più efficaci degli altri (vedi 7.3.2).

Taglia. In questa colonna viene riportata la taglia dell'arma, nelle categorie piccolissima (T), piccola (S), media (M), grande (L) e grandissima (H). Le dimensioni consentono di valutare lo spazio a disposizione per la manovrabilità dell'arma e modificano alcuni attacchi speciali, oltre a determinare (7.1.3) il numero di attacchi possibili con l'arma in base alla Taglia della creature che la utilizza; alcune armi effettuano un numero diverso di attacchi a Round alterni, iniziando sempre dal valore minore; altre armi fanno meno di un attacco per Round in quanto necessitano di lunghi tempi di caricamento. I personaggi possono aumentare il numero di attacchi che possono effettuare con le armi, acquisendo Rank nei corrispondenti Skill d'Armi (5.4.4).

Velocità. Maneggevolezza dell'arma, è un modificatore che va aggiunto alla determinazione dell'iniziativa (7.1.2): più è alto questo numero, più è lenta l'arma. I personaggi possono migliorare la velocità delle armi usate acquisendo Rank nei corrispondenti Skill d'Armi (5.4.4).

Distanza. Per le armi da distanza, indica rispettivamente il raggio corto, medio e lungo in metri, che possono comportare modificatori all'AR (5.3.1) e incrementi o riduzioni dei danni causati (vedi sotto).

Fumble. Se il tiro per colpire, prima di qualsiasi modifica, ha come risultato uno dei numeri riportati per l'arma in questa colonna, si verifica un Fumble grave, ossia oltre ai normali effetti del lancio di un 1 sul dado per colpire, il personaggio colpisce se stesso infliggendosi i danni normali (compresi i bonus di STR e di Skill).

Bonus AR/DR. Rappresenta il bonus nel combattimento in mischia che l'arma garantisce in virtù della propria dimensione (ossia quanto riesce a tenere a distanza l'avversario).

Danni (-M, L+). Tipo e numero di dadi per la determinazione del danno causato quando l'attacco va a segno con l'arma specificata. Si usa la colonna "-M" quando l'avversario sia di taglia M o inferiore, la colonna "L+" per le taglie L e superiori. Per le armi a distanza, il danno indicato si riferisce esclusivamente al tiro a raggio medio; a raggio corto il danno viene calcolato usando un tipo di dado maggiore (ad esempio da D8 a D10), mentre a raggio lungo si usa un tipo di dado inferiore a quello indicato (ad esempio da D8 a D6). I personaggi possono aumentare i danni causati dalle armi sviluppando i corrispondenti Skill d'Armi (5.4.4).

Costo. Prezzo indicativo per armi di qualità normale comunemente reperibili nella zona; in casi diversi il costo può essere differente secondo quanto sarà dettagliato nel paragrafo 9.11.

9.4 Equipaggiamento

Gli oggetti elencati nelle tabelle di seguito riportate e le relative caratteristiche vanno intesi come esempi di generi più o meno comuni che possono differire anche profondamente a secondo della regione in cui ci si trova. E' probabile ad esempio che in alcuni luoghi vi siano lavorazioni tipiche o specifiche per cui gli oggetti sono realizzati con materiali diversi o hanno caratteristiche differenti.

Infine, occorre sempre valutare la reperibilità degli oggetti in funzione della regione in cui ci si trova, fattore che può comportare una variazione di costo secondo quanto sarà dettagliato più avanti (9.11).

CONTENITORI E RECIPIENTI		
Oggetto	Costo	Note
Baule Piccolo / Grande	5 GP / 7 GP	Legno e ferro, interno in stoffa, serratura: 80x40x40 cm / 120x60x60 cm
Bauletto, scrigno	4 GP	Dimensioni 40x20x20 cm, in metallo con serratura
Botte o tino di legno	5 CP / 1 SP / 3 SP / 1 GP	Prezzo per contenitori da 25/50/100/250 litri
Bottiglia	3 CP / 1 SP / 15 SP	Prezzo per bottiglie di terracotta/ceramica/vetro con tappo in sughero
Cesta grande	3 CP	In vimini, giunco o simile
Cesta piccola	2 CP	In vimini, giunco o simile
Fialetta	1 GP	Di vetro, contenuto circa 20 cl.
Fiaschetta	1 CP	Di terracotta, capienza circa 20 cl.
Forziere grande	100 GP	Dimensioni 80x40x40 cm, in ferro, comprende lucchetto di buona qualità
Forziere piccolo	50 GP	Dimensioni 40x20x20 cm, in ferro, comprende lucchetto di buona qualità
Giara o orcio in terracotta	3 CP / 8 CP / 2 SP / 8 SP	Prezzo per contenitori da 25/50/100/250 litri con tappo in sughero
Otre per acqua o vino	1 CP / 3 CP / 1 SP	In pelle o budello, prezzi per contenitori da 1/3/5 litri
Pentole	3 CP / 5 SP	Costo per 1 pentola di dimensioni medie in coccio/metallo
Secchio	3 CP / 5 CP	Capienza 5 litri, in legno/latta
Tube per documenti	2 GP	In cuoio, per trasportare pergamene e mappe, tappo sigillabile con ceralacca

VESTIARIO COMUNE		
Oggetto	Costo	Note
Berretto, cappello normale	2 SP	Con o senza tesa, falde larghe o strette
Calzamaglia	7 SP	
Calzoni estivi / invernali	1 GP / 2 GP	Estivi lunghi o corti in cotone, invernali in panno o lana
Camicia, di seta	5 GP	
Camicia normale / pesante	5 SP / 8 SP	Normale in cotone, pesante in lana
Cinta / Cintura con tasche	3 / 7 SP	Può avere da una a quattro tasche pendenti alla vita per monete e piccoli oggetti
Giaccone, di pelle o pelliccia	15 GP	A secondo del tipo di animali della zona
Giaccone, di tessuto	2 GP	In lana o panno
Guanti a manopola / con dita	3 SP / 2 GP	Normalmente in lana
Maglia estiva / invernale	2 SP / 5 SP	Di cotone o lana
Mantello, di buon tessuto	4 GP	
Mantello, di pelliccia fine	12 GP	A secondo del tipo di animali nella zona
Sandali	5 CP	Scarpe basse completamente aperte
Scarpe normali da uomo o da donna	8 CP	Scarpe basse o medie, chiuse
Sciarpa, fuscaccia	2 SP	
Stivali, da cavaliere	5 GP	In cuoio rigido e rinforzi
Stivali, morbidi	2 GP	In cuoio morbido
Tunica estiva / invernale	5 SP / 8 SP	In vari tessuti comuni: cotone, lino, lana, panno...
Vestito lungo comune da donna	12 SP	Abiti usuali delle donne del popolo
Vestito lungo ricamato da donna	20 GP	Abiti delle classi sociali più elevate

GENERI VARI		
Oggetto	Costo	Note
Acciarino e pietra focaia	1 SP	
Anello con incisione o sigillo	1 CP / 2 SP / 2 GP	Prezzo per anelli di ferro/argento/oro, non include lavorazioni particolari
Campanaccio d'ottone	2 CP	Normalmente usato per gli animali
Candela	1 CP	Candela in cera d'api, durata circa 3 ore
Cannocchiale	1.000 GP	Oggetto estremamente raro
Carboncino (per scrivere)	1 CP	Prezzo per cinque carboncini
Catena di ferro normale	4 CP / 1 SP	Prezzo al metro per catene a maglie leggere/medie
Catena di ferro pesante	5 - 8 SP	Prezzo al metro, catene a maglie grandi del tipo usato sulle navi
Ceralacca per sigilli	2 SP	Prezzo per barretta sufficiente per 20 sigilli normali
Chiodi di ferro	1 CP / 3 CP / 6 CP / 2 SP	Prezzo per 20 chiodi da circa 3/6/10/20 cm.
Coperta invernale normale	5 CP / 2 SP	Coperta in panno/lana
Coperta invernale pesante	1 GP / 2 GP / 5 GP	Coperta in pelliccia/imbottita di crine/piume
Corda leggera	4 GP	Rotolo da 20 metri in crine, di peso più che leggero e resistenza media
Corda normale	4 SP / 1 GP	Rotolo da 20 metri di corda in canapa di resistenza leggera/media
Corda pesante	6 - 8 GP	Rotolo da 30 metri di corda in canapa del tipo usato sulle navi
Cote per arrotare	2 CP	
Faretra	5 SP	In cuoio con bretella a tracollo, contiene fino a 20 frecce o quadrelli
Fischietto	3 CP	Di legno o terracotta
Gancio per corda	5 CP	Gancio ricurvo in ferro
Gessetti	1 CP / 1 SP	Prezzo per singolo gessetto bianco/colorato
Inchiostro	25 - 40 GP	Prezzo variabile a secondo della composizione, fiale di vetro da 10 cl. circa
Lanterna a olio con diaframma	3 GP	Illumina un arco di 60° - 90° frontali, consuma 20 cl. di olio ogni ora
Lanterna a olio navale	5 - 10 GP	Da segnalazione, prezzo variabile con le dimensioni, consuma 1 litro ogni ora
Lanterna normale	25 SP	Illuminazione a 360°, consuma 20 cl. di olio ogni ora
Lente di ingrandimento	500 GP	Oggetto estremamente raro
Lucchetto di buona qualità	1 - 100 GP	Prezzo in base alla qualità. Check per scassinare non meno che Impegnativo
Lucchetto normale	2 SP	Serratura scassinabile con Check faile o normale.
Lume a olio	2 CP	Del tipo usato nelle abitazioni, illumina a 360°, consuma 4 cl. di olio ogni ora
Martello per battere chiodi	1 CP	
Olio combustibile in fiasche	2 CP	Prezzo per fiasca da circa 20 cl.
Olio combustibile sciolto	8 CP	Prezzo al litro, da acquistare in barili da minimo 25 litri
Pece	10 GP	Costo al barile da 10 Kg (2 Kg per impermeabilizzare 1 metro quadro di scafo)
Pergamena (per scrivere)	1 CP / 1 SP / 1 GP	Prezzo per singolo foglio di qualità comune/raffinata/trattata
Profumo	2 GP e oltre	Prezzo per ampolle da 20 cl. variabile a secondo dell'essenza
Racchette da neve	6 CP	Costo al paio
Rampino per corda	2 SP	A tre o quattro ganci di ferro ricurvi
Ramponi da ghiaccio	4 SP	Costo al paio
Rete da pesca	5 SP	Prezzo per metro quadro
Sacca	1 SP / 1 GP	Circa 1 metro per 25 cm di diametro, in tela/cuoio
Sapone comune	2 SP	Prezzo al Kg (generalmente grasso o sabbia e cenere)
Sapone pregiato	10 GP e oltre	Prezzo al Kg, variabile a secondo della composizione (profumi, etc...)
Scala di legno	5 CP / 1 SP	Lunga 3 metri, ad appoggio/a libretto
Sega per legno o ferro	2 CP / 4 CP - 1 SP	Prezzo a secondo delle dimensioni: piccola/grande
Specchio comune	5 SP	Di metallo, scarsa qualità
Specchio di buona qualità	20 GP	Piccole dimensioni, argento con vetro
Stoffa	3 CP / 1 SP / 1 GP e oltre	Prezzo per metro a secondo della qualità: economica/comune/pregiata
Strumenti da scasso	5 GP	Assortimento di grimaldelli e strumenti simili
Tenaglie di ferro	1 SP	
Tenda a padiglione	50 GP e oltre	Tenda da campo tipo militare, per 8 - 10 persone o più
Tenda grande	15 GP	Tipo canadese, per 3-4 persone
Tenda piccola	5 GP	Tipo canadese, per 1-2 persone
Torcia comune	1 CP	Prezzo per torcia, durata circa 2 ore
Torcia lunga durata	6 CP	Prezzo per torcia, durata circa 4 ore
Zaino	3 SP / 1 GP	In cuoio/tela con bretelle regolabili, ampia tasca centrale e 2 piccole esterne

9.5 Reddito indicativo di alcune professioni

Nella lista che segue, viene indicato il reddito medio relativo alle più comuni attività, allo scopo di fornire un metro di paragone per determinare il costo della vita nel mondo di Act'n Play. Le somme riportate si riferiscono al guadagno mensile nel caso medio, che può essere soggetto a variazioni a secondo delle diverse aree geografiche e delle possibili specializzazioni. L'elenco può tornare molto utile per il Master al fine di dimensionare in modo opportuno i tesori e le ricompense nelle avventure, mentre i giocatori potranno usare tali informazioni per avere un'idea delle loro ricchezze, per stabilire quanto elargire in mance, corruzioni, ricompense per i servizi ricevuti.

Reddito medio delle principali attività				Reddito medio dei militari (in GP)					
Mestiere ⁽¹⁾	GP	Mestiere ⁽¹⁾	GP	FANTERIA	Truppa	Elite	Sergenti	Ufficiali	Comandanti
Allevatore, cavalli	30	Intagliatore	20	Coscritti	2	-	-	-	-
Allevatore, mucche	15	Macellaio	12	Fanti leggeri	6	9	14	21	50 - 70
Allevatore, polli, maiali	8	Maniscalco	20	Fanti pesanti	7	11	17	26	50 - 70
Aiuto di bottega	4	Manovale	6	Arcieri	6	12	18	-	-
Ambulante	12	Maestro	15 - 100	Balestrieri	10	15	23	-	-
Ammaestratore	30	Mercante	30 - 100	Esploratori	8	12	18	27	50 - 70
Armaiolo	40	Mobiliere	20	Artiglieri	10	15	23	35	50 - 70
Boscaiolo	10	Mugnaio	10	Genieri	11	16	24	-	-
Bottegaio	15	Muratore	10	CAVALLERIA	Truppa	Elite	Sergenti	Ufficiali	Comandanti
Bracciante	6	Muratore, mastro	20	Cavalieri leggeri	8	12	18	27	60 - 100
Cameriere	10	Oste	12	Cavalieri medi	10	15	23	35	60 - 100
Carpentiere	20	Ricamatore	20	Cavalieri pesanti	-	25	-	55 - 80	-
Conciatore	25	Sarto	25	Arcieri	12	18	27	-	-
Contadino	8	Scaricatore di porto	6	Esploratori	10	15	23	35	60 - 80
Cuoco	12	Scrivano	25	NAVI⁽²⁾	Truppa	Elite	Sergenti	Ufficiali	Comandanti
Erborista	30	Scultore	20	Marinaio	10	13	-	-	-
Fabbro	30	Stalliere	10	Nostramo	-	-	20	-	-
Falegname	12	Tassidermista	25	Ufficiale bordo	-	-	-	30	-
Fornaio	10	Tessitore	20	Capitano di nave	-	-	-	-	50 - 100
Ingegnere	40	Vasaio	10						
Insegnante	15 - 100	Vinaio	12						

⁽¹⁾ Esclusi quelli con margine di variabilità troppo ampio, come il locandiere.

⁽²⁾ Include anche le imbarcazioni mercantili, non solo i vascelli militari.

9.6 Animali e mezzi di trasporto

ANIMALI		
Oggetto	Costo	Note
Cane da caccia	2 - 5 GP	
Cane da guerra	5 - 20 GP	Prezzo variabile a secondo della razza e dell'addestramento
Cane normale o da guardia	1 GP	
Cavallo da guerra leggero ⁽¹⁾	70 GP	Movimento 30 m/Round, passo massimo x5, carico massimo 120 Kg, no bardature
Cavallo da guerra medio ⁽¹⁾	90 GP	Movimento 30 m/Round, passo massimo x4, carico massimo 150 Kg, bardature non pesanti
Cavallo da guerra pesante ⁽¹⁾	110 GP	Movimento 30 m/Round, passo massimo x3, carico massimo 200 Kg, tutte le bardature
Cavallo da tiro	30 GP	Movimento 24 m/Round, passo massimo x1, macellabile (10 GP), consuma solo fieno
Cavallo di buona razza ⁽²⁾	100 GP	Movimento fino a 50 m/Round, passo massimo x5 (per 3' circa), consuma fieno e biada
Cavallo normale ⁽²⁾	50 GP	Movimento 30 m/Round, passo massimo x5 (per 3' circa), consuma solo fieno
Cavallo purosangue ⁽²⁾	Fino a 5.000 GP	Movimento fino a 60 m/Round, passo massimo x5 (per 3' circa), consuma fieno e biada
Falco (addestrato)	50 - 200 GP	A secondo dell'esemplare e del livello di addestramento
Maiale	15 GP	
Bue o Mucca	40 GP	Macellabile, produce latte
Mulo, Asino o Somaro	10 GP	Animale da tiro o da trasporto economico, instancabile
Ovini	10 GP	Include pecore, montoni, capre, etc... Sono macellabili e possono produrre latte e lana
Piccione viaggiatore	1 - 2 GP	
Pollame	5 - 10 CP	Include polli, galline, tacchini, faraone, etc...
Pony	30 GP	Movimento 24 m/Round, passo Massimo x2, instancabile
Toro	60 GP	Da monta
Vitello (piccolo)	25 GP	Macellabile

⁽¹⁾ Tutti i cavalli da guerra sono addestrati e il costo dell'addestramento incide circa per il 40% del totale

⁽²⁾ Tutti i cavalli da trasporto sono domati e il costo della domatura incide circa per il 20% del totale

MEZZI DI TRASPORTO		
Oggetto	Costo	Note
Barca a vela	50 GP	2 - 6 persone
Canoa, grande	20 GP	Per quattro persone
Canoa, piccola	10 GP	Per due persone
Caravella (da trasporto o da guerra)	30.000 GP	Circa 30 metri, 3 ponti, 2 alberi, agile e veloce
Carretto	15 GP	Un asse, 2 ruote, necessita di un cavallo
Carro coperto	150 GP	Due assi, 4 ruote, ruota di scorta, necessita di 4 - 6 cavalli
Carro scoperto	50 GP	Due assi, 4 ruote, necessita di 2 cavalli
Carrozza comune	300 GP	Due assi, 4 ruote, 4-6 persone, necessita di 4 - 6 cavalli
Carrozza di lusso, ornata	1000 GP e oltre	Due assi, 4 ruote, 4-6 persone, necessita di 4 - 8 cavalli
Chiatta	20 GP	
Galera a remi, grande	15.000 GP	Circa 35 metri, 3 file di remi, 90 rematori, sperone
Galera a remi, piccola	5.000 GP	Circa 25 metri, 2 file di remi, 48 rematori
Veliero, vascello da guerra	100.000 GP	Circa 45 metri, 5 ponti, 3 alberi + bompresso, rostri, baliste, etc...
Zattera, barca a remi, scialuppa	30 GP	2 - 6 persone, remi inclusi

ACCESSORI		
Oggetto	Costo	Note
Borse per la sella, piccole	1 GP	Una borsa per lato
Borse per sella, grandi	2 GP	Una borsa per lato
Ferri di cavallo	1 SP	Prezzo per singolo ferro, non include la ferratura (vedi servizi)
Giogo e finimenti	5 SP	
Morso e briglie con sella economica	5 SP	Sella adeguata solo per brevi tratti, non consente di cavalcare per lunghe distanze
Sella da guerra con finimenti	20/25/40 GP	Prezzi per cavalli da guerra leggeri, medi e pesanti
Sella da monta con finimenti	15 GP	
Soma	5 SP	

9.7 Generi alimentari e servizi

Nella valutazione dei costi del vitto e dell'alloggio si tenga presente che i prezzi proposti nelle seguenti tabelle possono avere variazioni anche sensibili a secondo della regione, del luogo e del tipo di servizio. In particolare, anche se sono stati identificati vari livelli di qualità, è possibile trovarne una varietà ancora maggiore, così come è possibile trovare situazioni in cui più servizi siano inclusi in un singolo prezzo.

Infine, si consideri sempre la disponibilità di un dato servizio a secondo della regione in cui ci si trova, fattore che può ulteriormente comportare una variazione di prezzo secondo quanto sarà illustrato più avanti (9.11).

VITTO, ALLOGGIO E PROVVISI		
Oggetto	Costo	Note
Alloggio in città, di bassa qualità	5 GP	Una o due stanze, spartano. Prezzo al mese
Alloggio in città, normale	8 GP e oltre	Tre o più stanze, ammobiliato. Prezzo al mese
Alloggio in locanda di bassa qualità	1 - 2 SP	Letto in stanza comune. Prezzo al giorno, include colazione ma non pasti
Alloggio in locanda di media qualità	4 - 6 SP	Stanza, latrina comune. Prezzo al giorno, include colazione ma non pasti
Alloggio in locanda di qualità superiore	2 GP e oltre	Stanza con bagno. Prezzo al giorno, include colazione ma non pasti
Biada per cavalli (razione giornaliera)	1 SP	
Birra, 1 litro	2 - 10 CP	Prezzo variabile a secondo della qualità
Distillati normali: Acquavite, etc... (1 litro)	2 SP - 1 GP	
Distillati pregiati (1 litro)	1 - 10 GP	
Fieno per cavalli (razione giornaliera)	1 CP	
Pasto comune contadino	4 CP	Ortaggi, uova, pane, formaggio, acqua.
Pasto da locanda, menu economico	2 SP	Verdure e formaggi, uova, acqua
Pasto da locanda, menu normale	3 SP	Verdure, formaggi, uova, olio, acqua, vino o birra
Pasto da locanda, menu ricco	5 SP	Verdure, formaggi, uova, olio, carne, acqua vino o birra
Pasto da locanda, menu ricercato	1 GP	Tutte le pietanze più piatti caratteristici e sofisticati
Pasto comune di lusso	2 GP e oltre	Cibi raffinati e spezie esotiche, bevande pregiate
Pasto comune da benestanti	1 SP	Come pasto popolare con aggiunta di lardo e pancetta
Pasto comune popolare	6 CP	Come pasto contadino con aggiunta di olio e vino o birra
Rancio militare	15 CP	
Razioni a lunga conservazione (1 settimana)	6 - 12 GP	Cibo essiccato o affumicato, durano da 1 a 6 mesi, a secondo del prezzo
Razioni di buona qualità (1 settimana)	1 GP	Equivalente di un pasto ricco, si conservano fino a 2 settimane
Razioni normali (1 settimana)	2 GP	Equivalente di un pasto economico, si conservano fino a 1 settimana
Vino buono (1 litro)	1 - 5 SP	Vino filtrato. Prezzo variabile a secondo della qualità
Vino comune (1 litro)	3 - 15 CP	Vino opaco e aspro. Prezzo variabile a secondo della qualità
Vino pregiato (1 litro)	5 SP - 3 GP	Vino filtrato e invecchiato. Prezzo variabile anche oltre i 3 GP

SERVIZI VARI		
Oggetto	Costo	Note
Armaiolo	Variabile	Prezzo in funzione della percentuale di danno delle armi o armature
Bagno	1 SP - 1 GP	Prezzo variabile a secondo dei servizi (bagno, cura personale, etc...)
Lancio incantesimi: cura ferite	1 -5 GP	Prezzo per ferita curata, a secondo della religione e del chierico
Lancio incantesimi: cura malattie maledizioni	100 GP e oltre	Prezzo variabile in funzione della gravità e della malattia
Lancio di incantesimi: identificazione	50 GP e oltre	Prezzo variabile a secondo della complessità e potere dell'oggetto
Maniscalco	15 CP	Prezzo per singola ferratura, incluso il ferro da cavallo
Messaggero cittadino	1 SP	Prezzo per messaggio consegnato
Scrivano	2 SP	Prezzo per foglio
Stalliere, trattamento buono	8 CP / 2 SP	Prezzo al giorno, per cavallo, incluso il fieno/biada
Stalliere, trattamento normale	5 CP	Prezzo al giorno, per cavallo, incluso il fieno
Viaggio in carro, carrozza o diligenza	1 - 5 CP	Prezzo per Km su strada regolare, varia con la pericolosità della regione

9.8 Veleni

L'uso dei veleni nel combattimento o per la costruzione di trappole è una pratica proibita da alcune religioni e messa al bando in alcuni stati che prevedono anche pene molto severe per il loro uso. E' tuttavia frequente l'impiego di queste sostanze da parte di individui privi di scrupoli, o appartenenti a oscure sette e congregazioni che non si curano troppo degli aspetti legati all'etica ed alla morale.

Molte di queste sostanze si trovano in natura e possono essere estratte da piante ed animali che posseggono queste particolari difese (spore, spine, aculei, etc...), ma ne esistono anche di artificiali, prodotte dagli alchimisti nei loro laboratori. I veleni naturali devono essere estratti e trattati opportunamente, richiedendo tecniche complesse e tempi di preparazione solitamente lunghi (polverizzazione, triturazione, riduzione in pasta, etc...); i veleni di laboratorio, in aggiunta a quanto detto, richiedono lunghi studi e costose sperimentazioni. Di conseguenza, non è facile reperire queste sostanze e occorre generalmente rivolgersi al mercato nero o a qualche oscuro mercante occasionale, i cui prezzi sono sempre piuttosto alti e la cui discrezione è tutta da dimostrare...

Esistono numerosi tipi differenti di veleni, i cui effetti possono essere anche molto diversi e non sempre mortali: i Debilitanti, ad esempio, provocano nausea, diarrea, febbre etc...; le Droghe causano alterazioni sensoriali, al senso di equilibrio e talvolta anche a livello somatico; i Veleni veri e propri distruggono o compromettono i tessuti, gli organi, il sangue, fino eventualmente alla morte; i Sonniferi ed anestetici causano desensibilizzazione locale o generale, sonnolenza e torpore; i Paralizzanti infine, provocano il blocco parziale o totale degli apparati muscolare, circolatorio, nervoso, respiratorio, etc... Quando un personaggio subisce la somministrazione di un veleno occorre sempre effettuare un **RR contro i Veleni usando come modificatore la differenza fra il proprio livello e la concentrazione della sostanza** (vedi 9.8.5) il cui esito può consentire di ridurre o evitarne gli effetti. In ogni caso, non è mai possibile usare la Toughness per ridurre i danni dei veleni.

Nei paragrafi seguenti saranno riportati alcuni dei veleni più comuni e noti, per ogni tipologia di somministrazione, con le relative caratteristiche, descrizione ed effetti. Il Costo Base indicato si riferisce ad una singola dose al primo livello di concentrazione e a secondo dei casi deve essere opportunamente modificato (9.8.5).

9.8.1 Veleni insinuativi

Liquidi inoculati nelle vittime tramite aghi, o gelatine e paste spalmabili con le quali vengono trattate le lame delle armi da taglio, questi veleni hanno effetto quando si mescolano con il sangue della vittima e sono spesso innocui al contatto o se ingeriti. Di varia colorazione e odore, talvolta anche molto intensi, sono solitamente in fiale da 1-4 dosi (liquidi) o in contenitori di ceramica, terracotta o metallo contenenti fino a 10 dosi (gelatine e paste).

Una singola dose di questi veleni è in genere sufficiente per un'arma di dimensioni M, due di dimensioni S o quattro di dimensioni minori; sono invece necessarie due dosi per un'arma di dimensione L e quattro dosi per quelle più grandi. In genere, il veleno con cui si tratta la lama di un'arma viene portato via al primo colpo messo a segno, avendo pertanto efficacia solo al primo attacco effettuato con successo; in alcuni rari casi, tuttavia, sostanze ad alta persistenza possono produrre i loro effetti per un numero maggiore di attacchi.

VELENI INSINUATIVI COMUNI					
Nome	Tipo	Attivazione	RR positivo	Costo base	Descrizione ed effetti
<i>Celwyr</i>	Naturale	Immediata	Danno $\times \frac{1}{2}$	20 GP	Liquido estratto dai denti di un serpente velenoso, intossica il sangue e causa 1D4 danni/Round per livello di concentrazione per 1 Round per livello.
<i>Eweldon</i>	Naturale	Immediata	Annulla	5 GP	Pasta scura di aculei tritati di un pesce velenoso, annebbia la vista e il senso di profondità, dà un malus di -1 per livello a tutte le azioni per 1 Round per livello di concentrazione.
<i>Lotheldyn</i>	Laboratorio	1 Minuto	Annulla	10 GP	Gelatina trasparente, dà immediato gonfiore e poi bruciori e prurito incontrollabile. La vittima non può agire ma solo grattarsi per 1 Round per livello a meno di un Check su WI ⁽¹⁾ .
<i>Puldan</i>	Naturale	1 Minuto	Danno $\times \frac{1}{2}$	10 GP	Liquido giallastro ad essiccazione rapida estratto da insetti velenosi, infetta le ferite e dà inizialmente prurito, poi causa 1 danno per livello di concentrazione.
<i>Selibard</i>	Naturale	1 Minuto	Danno $\times \frac{1}{2}$	15 GP	Pasta nera ricavata dalla secrezione di ragni velenosi, causa 1 danno per livello di concentrazione e ogni Round ne causa uno di meno fino all'annullamento dell'effetto.
<i>Tretrem</i>	Naturale	3 Minuti	Annulla	5 GP	Liquido verde estratto da una pianta spinosa, dà subito torpore e annebbiamento della vista, poi fa cadere addormentata la vittima per 1 Round per livello di concentrazione.
<i>Viranyth</i>	Laboratorio	3 Minuti	Danno $\times \frac{1}{2}$	15 GP	Pasta biancastra, causa subito forti dolori alla testa ed alla parte colpita, poi infligge 1D6 danni per livello di concentrazione.
<i>Yealith</i>	Naturale	5 Minuti	Annulla	10 GP	Pasta verde ricavata dal fusto di una pianta grassa che intorpidisce e paralizza progressivamente a partire dagli arti per 1 Round per livello di concentrazione.

(1) Applicare al Check un malus pari al livello di concentrazione del veleno

9.8.2 Veleni da contatto

Sostanze solitamente liquide, vischiose o in polvere, di odore e colore variabili, che producono i loro effetti al contatto con la pelle o le mucose, dando luogo talvolta a reazioni più o meno evidenti nelle parti colpite (arrossamento, gonfiore, prurito, eruzioni cutanee, annerimento). La necessità di un contatto sostanziale con la vittima rende generalmente inadeguati questi veleni in combattimento (lame delle armi, punte delle frecce, etc...), mentre sono particolarmente pericolosi e subdoli se impiegati su indumenti, posate, libri e altri oggetti comuni.

Generalmente, questi veleni sono reperibili in fiale da 1-4 dosi (liquidi) o in contenitori di ceramica, terracotta o metallo da 1-4 dosi (polveri e altre forme). Una singola dose è sufficiente per trattare un oggetto di dimensioni S (posate, penne, impugnature di armi, etc...), mentre ci vogliono due dosi per oggetti di dimensioni M, quattro per quelli L e almeno otto per gli oggetti più grandi.

VELENI DA CONTATTO COMUNI					
Nome	Tipo	Attivazione	RR positivo	Costo base	Descrizione ed effetti
<i>Abagord</i>	Laboratorio	Immediata	Annulla	10 GP	Come polvere normale, dà prurito incontrollabile, la vittima non può fare altro che grattarsi per 1 Round per livello di concentrazione a meno di un Check su WI ⁽¹⁾ .
<i>Dwarep</i>	Naturale	10 Minuti	Danno $\times \frac{1}{2}$	20 GP	Liquido a rapida essiccazione, dà prima rossore e poi pustole e bolle con pus, che si aprono causando 1D6 danni per livello. Check di CO ⁽¹⁾ per vedere se restano cicatrici e segni.
<i>Gwireb</i>	Naturale	Immediata	Annulla	5 GP	Gas di spore di piccoli funghi, bruciore agli occhi che accesa per 5 minuti per livello di concentrazione. Chi non subisce gli effetti ripete il RR per ogni Round in contatto con il gas.
<i>Hoelith</i>	Laboratorio	5 Minuti	Annulla	30 GP	Liquido a rapida essiccazione, dà prima bruciore, poi vomito, quindi malus di -1 per livello a tutte le azioni che aumenta di 1 ogni minuto fino a raggiungere il livello del veleno, poi diminuisce di 1 ogni 5 minuti fino ad annullare l'effetto.

(1) Applicare al Check un malus pari al livello di concentrazione del veleno

9.8.3 Veleni da ingestione

Sono quasi sempre in forma liquida, ma a volte possono anche essere polveri più o meno solubili, che producono i loro effetti quando raggiungono l'apparato digerente, pertanto vengono usati diluendoli nei cibi e nelle bevande. L'efficacia di questi veleni è maggiore quando risultino incolori, insapori ed inodori, anche se questo non si verifica in tutti i casi, specialmente per le sostanze di origine naturale.

Questi veleni sono usualmente contenuti in fiale da 1-2 dosi (liquidi) o in contenitori di ceramica o terracotta da 1-4 dosi (polveri); in alcuni casi vengono tenuti negli scomparti segreti di particolari anelli costruiti appositamente, in grado di contenere una singola dose. Una dose è normalmente sufficiente per un normale bicchiere di bevanda o piatto di pietanza di un individuo ed è inefficace se suddivisa fra più persone.

VELENI DA INGESTIONE COMUNI					
Nome	Tipo	Attivazione	RR positivo	Costo base	Descrizione ed effetti
<i>Acranyd</i>	Naturale	30 Minuti	Durata $\times \frac{1}{2}$	2 GP	Succo dolciastro di piccole bacche arancioni che dà alterazione dell'equilibrio, la vittima è intontita e non riesce a stare in piedi per 1 turno per livello di concentrazione.
<i>Rhoel</i>	Naturale	1 Minuto	Annulla	30 GP	Estratto amaro delle ghiandole di alcuni ragni, provoca il blocco muscolare completo (paralisi) per 1 turno per livello di concentrazione.
<i>Severden</i>	Laboratorio	1 Minuto	Danno $\times \frac{1}{2}$	50 GP	Liquido incolore, insapore, inodore, corrode lo stomaco facendo 1 danno per livello per 1 Round per livello. Se fallisce Check di CO ⁽¹⁾ la vittima perde 1 punto di CO permanente.
<i>Tholcrid</i>	Laboratorio	5 Minuti	Danno $\times \frac{1}{2}$	30 GP	Simile alla farina, provoca danni alle mucose e sanguinamento da naso, occhi e orecchie, fa 1 danno per livello di concentrazione per 1 turno per livello di concentrazione.
<i>Vedon</i>	Naturale	1 Ora	Annulla	5 GP	Estratto vegetale incolore dal profumo di menta, dà diarrea, nausea, vomito e malus di -1 per livello di concentrazione a tutte le azioni per 1 turno per livello di concentrazione.
<i>Yadric</i>	Naturale	5 Minuti	Annulla	10 GP	Polvere solubile simile a zucchero estratta da alcuni frutti, causa immediato torpore e poi fa cadere la vittima in un sonno profondo che dura 1 turno per livello di concentrazione.

(1) Applicare al Check un malus pari al livello di concentrazione del veleno

9.8.4 Veleni da inalazione

Meno frequenti degli altri tipi di veleni, sono necessariamente in forma di vapori o gas, spesso prodotti in laboratorio (ma in alcuni casi possono anche essere naturali), ed hanno effetto quando raggiungono l'apparato respiratorio. Sono talvolta usati nella fabbricazione di particolari trappole in ambienti chiusi e scarsamente ventilati (per evitarne una rapida dispersione), e poiché devono essere respirati per avere effetto la loro efficacia è maggiore quanto più risultino incolori e inodori.

Un personaggio che subisca gli effetti di un veleno da inalazione potrà subirli nuovamente se al termine si trova ancora a respirare tale gas; un personaggio che non ne subisce gli effetti grazie a un RR positivo, dovrà comunque continuare a effettuare RR per ogni Round in cui continui a respirare la sostanza.

Questi veleni sono conservati in appositi contenitori sigillati di vetro o metallo, che possono avere un meccanismo di apertura per il rilascio dei gas e contengono un numero di dosi variabile a secondo delle dimensioni del contenitore stesso. Normalmente, ogni dose è sufficiente a generare un'area d'effetto di circa un metro cubo.

VELENI DA INALAZIONE COMUNI					
Nome	Tipo	Attivazione	RR positivo	Costo base	Descrizione ed effetti
<i>Etisan</i>	Laboratorio	Immediata	Annulla	25 GP	Vapori densi e fumosi dall'odore di zolfo, che causano debilitazione immediata con lacrimazione e vomito, più un malus di -1 per livello a tutte le azioni per 1 turno per livello.
<i>Kuron</i>	Laboratorio	1 Minuto	Annulla	20 GP	Gas inodore dal lieve aroma di mandorle dolci, causa immediata spossatezza e poi la vittima cade in sonno profondo per 1 turno per livello di concentrazione.
<i>Odryn</i>	Naturale	Immediata	Annulla	150 GP	Gas inodore dal forte odore di muschio, prodotto da rare pozze laviche sotterranee, causa devastante bruciore ai polmoni e causa 1D6 danni per livello di concentrazione. La vittima deve effettuare un Check di CO ⁽¹⁾ e se fallisce perde permanentemente 1 punto di CO.

(1) Applicare al Check un malus pari al livello di concentrazione del veleno

9.8.5 Livello di concentrazione e dosi

Ogni sostanza può essere utilizzata a diversi livelli di concentrazione, da cui dipendono essenzialmente gli effetti, che potranno quindi essere più blandi (ai bassi livelli) o più intensi (agli alti livelli); il Costo Base di un veleno indicato nelle tabelle seguenti si riferisce a una singola dose al primo livello di concentrazione. Ottenere concentrazioni di veleno superiori al primo livello richiede spesso tecniche sofisticate e costose (a meno che non sia già presente in natura ad elevata concentrazione), in tali casi **occorre moltiplicare due volte il Costo Base per il livello di concentrazione del veleno** (o moltiplicare per il quadrato del livello); il costo per dose di un veleno di 2° livello di concentrazione, ad esempio, deve essere moltiplicato per 4 ($2 \times 2 = 4$), mentre lo stesso al 5° livello di concentrazione dovrebbe essere moltiplicato per 25 ($5 \times 5 = 25$).

Il prezzo di una dose di veleno ad un dato livello di concentrazione deve sempre essere moltiplicato per il numero di dosi acquistate, soprattutto quando la sostanza sia conservata in contenitori multidose. A secondo dei casi, l'impiego di più dosi di veleno può consentire di influenzare più vittime, ma non equivale mai a una maggiore concentrazione della stessa sostanza, il cui livello resta lo stesso (pertanto gli effetti non vengono aumentati).

9.9 Erbe e droghe

Fra le innumerevoli varietà di piante, radici, bacche e frutti presenti in natura, alcune sono dotate di proprietà particolari, e per tale motivo sono spesso oggetto di commercio; vi sono piante curative, lenitive, che accelerano la riparazione dei tessuti o delle fratture, che migliorano la qualità del riposo, etc... Affinché possa produrre i suoi effetti, ogni erba deve essere trattata e somministrata in un modo specifico, che in alcuni casi può essere estremamente semplice, mentre in altri può richiedere una lunga preparazione.

Nei paragrafi seguenti sono riportate le erbe più note, con le relative caratteristiche e descrizioni. Per le materie che necessitano di trattamento propedeutico all'impiego, viene indicata la difficoltà del necessario Check sul Cultural Skill Erboristeria: in caso di fallimento il preparato si rivela inefficace e la somministrazione non ha effetto. Nel caso siano riportati due costi, il primo si riferisce all'erba allo stato naturale, mentre il secondo è il prezzo del preparato (se non c'è bisogno di trattamenti particolari viene elencato un singolo costo). Infine, per ogni erba viene anche riportato il clima tipico delle regioni in cui è possibile trovarla in commercio; se l'erba proviene da regioni diverse, i prezzi possono essere maggiorati (9.10).

9.9.1 Erbe antidoto

Alcune sostanze naturali sono in grado di nullificare o attenuare i veleni ed altri simili effetti, anche se generalmente in tempi più lunghi rispetto agli specifici antidoti che possono essere prodotti in laboratorio. Nel caso di antidoti ai veleni, affinché un'erba di questo tipo abbia effetto è necessario utilizzarne un numero di dosi almeno pari al livello del veleno da contrastare (che può essere determinato con il Rogue Skill Veleni, Individuare).

ERBE ANTIDOTO				
Nome	Descrizione ed effetti	Preparazione	Clima di reperibilità	Costo Naturale / Preparato
<i>Anaril</i>	Pianta dalle larghe foglie pelose che devono essere essiccate per 2 settimane e quindi ridotte in polvere. Se applicato entro 10 minuti alla ferita del morso di un serpente, ne estrae il veleno annullandone gli effetti	Normale	Tropicale	5 GP / 10 GP
<i>Barbadicapra</i>	Erba alta fino a un metro con fiori blu-bianchi pendenti tipo campanule. I fiori devono essere essiccati per almeno 2 settimane, quindi annullano gli effetti del veleno se ingeriti entro un'ora dall'avvelenamento	Normale	Temperato	10 GP / 20 GP
<i>Fòthien</i>	Pianta con fusto singolo dal quale partono foglie simili a quelle di una felce, che portano fiori rosa, spesso usata come pegno d'amore fra gli amanti o usata per guarnire i cibi. I fiori, polverizzati, mescolati con vino e lasciati riposare per 1 settimana, producono una bevanda che assunta entro 5 Round dimezza i danni provocati da veleni insinuativi.	Impegnativa	Temperato	1 GP / 3 GP
<i>Galur</i>	Erba corta filamentosa che nasce nei terreni ricchi di carbonio, deve essere mescolata con spezie e sali minerali, quindi decotta e lasciata riposare almeno 2 settimane, producendo così una specie di pasta che applicata alle ferite entro 2 Round è in grado di annullare gli effetti del veleno dei ragni	Ostica	Temperato	30 GP / 150 GP
<i>Geléndir</i>	Piccolo fiore rosso con foglie verdoline. L'intera pianta deve essere pestata e bollita nel vino con olio per una settimana, producendo un liquido che cosparsa sulla vittima elimina gli effetti della pietrificazione	Impegnativa	Temperato	500 GP / 1.500 GP
<i>Nalyl</i>	Singolo gambo dritto dal quale crescono piccoli fiorellini bianchi e larghe foglie verdi lucide. Le foglie devono essere usate immediatamente dopo la raccolta, applicandole ad una ferita infetta da veleno, consentendo all'individuo un secondo RR con un bonus di +4 per annullarne gli effetti.	-	Temperato	Non commerciabile
<i>Rosa Nera</i>	Rara varietà di rosa dal fiore nero vellutato e lunghe spine bianche cave che assorbono i liquidi portandoli nelle fibrose radici. Le radici possono essere applicate alle ferite per estrarne eventuali veleni di qualsiasi concentrazione in 1D4 Round, oppure sotto la lingua assorbono l'alcol prevenendo l'intossicazione. Si dice che le spine vengano usate per torturare provocando lungo e doloroso dissanguamento delle vittime.	-	Temperato	700 GP
<i>Thrill Gamir</i>	Albero la cui corteccia deve essere bollita per un giorno intero in acqua, producendo un decotto che cura le febbri malariche. Le foglie, trattate allo stesso modo, danno un antidoto al veleno dei serpenti che agisce in 1D4 round	Normale	Temperato	15 GP / 30 GP
<i>Torfirith</i>	Una specie di canna dall'infiorescenza bianca contenente semi scuri che devono essere macinati ed essiccati per almeno 5 settimane. Mescolata ai cibi ed alle bevande consente di evitare la morte dovuta a eventuali veleni, anche se gli altri effetti non vengono in alcun modo prevenuti	Impegnativa	Tropicale	20 GP / 60 GP

9.9.2 Erbe Curative

Molte sostanze naturali hanno proprietà medicamentose quando vengano opportunamente trattate e somministrate, con effetti talvolta anche molto specifici. In questa categoria rientrano tutte quelle erbe che in qualche modo influiscono sulla salute del personaggio.

ERBE CURATIVE				
Nome	Descrizione ed effetti	Preparazione	Clima di reperibilità	Costo Naturale / Preparato
<i>Adrioghann</i>	Simile al finocchio selvatico, il gambo va applicato quotidianamente alle ferite con una fasciatura per raddoppiare la velocità di guarigione giornaliera.	-	Temperato	30 GP
<i>Asardoth</i>	Tubero che va tritato e applicato alle ferite, arresta il sanguinamento (quando gli HP vanno a zero o meno) in 3 Round se la vittima resta immobile.	Facile	Tropicale	60 GP / 90 GP
<i>Cavethalion</i>	Frutto bianco sferico estremamente succoso, che cresce a terra come i meloni, dalla polpa rosa e di sapore agrodolce. Si conserva al massimo per 1 settimana e mangiato cura 1D4 ferite.	-	Temperato	Raramente in commercio (50 GP)
<i>Corona di Re</i>	Cespuglio verde dai piccoli fiori color giallo oro che possono essere ridotti in poltiglia lavorandoli per almeno 1 ora. L'applicazione della pasta sulle ferite blocca le emorragie e arresta i danni automatici a zero o meno HP, oppure cura 3D6 ferite in 1D4 turni.	Normale	Tropicale	500 GP / 1.000 GP
<i>Elowyr</i>	Fiore dal gambo spinoso con foglie frastagliate che danno irritazione come l'ortica al tatto, produce fiori verdi piccolissimi. Le foglie devono essere tritate e impastate con miele e olio, quindi deve riposare almeno 1 settimana. La crema applicata sulle ferite di chi sta per morire (zero HP o meno) lo tiene in vita sul punto di morte per 24 ore.	Difficile	Tropicale	100 GP / 800 GP
<i>Elrong</i>	Fiore simile al lillà con il quale occorre preparare un infuso che deve riposare almeno 3 giorni per curare 1D4 ferite; se riposa almeno 1 settimana cura 3D6 ferite. Ulteriori somministrazioni nell'arco di 24 ore non danno effetti.	Impegnativa	Temperato	60 GP / 180 GP
<i>Fiordifiamma</i>	Leggendario cespuglio esemplare unico, ogni 10 anni fa un singolo fiore dorato e alcuni frutti rossi simili a tizzoni ardenti. Il fiore va tritato e lasciato in un recipiente di cristallo per 10 anni, tempo durante il quale sembra che acquisisca la proprietà di curare qualsiasi cosa. Si ritiene che solo il Leone di Auld ne conosca la locazione.	Ignota	Ignoto	Inestimabile
<i>Hiregan</i>	Pianta con foglie rosso-verdi e lunghi fiori rosa che vanno pestati e impastati con olio e spezie per almeno un'ora generando un composto molto aromatico., che spalmato sotto il naso fa immediatamente riprendere piena conoscenza a chi abbia perso i sensi (a meno che non sia successo perché è sceso a zero o meno HP).	Ostica	Temperato	5 GP / 25 GP
<i>Kaut dorato</i>	Singolo fiore dorato che cresce in cima ad un lungo gambo (fino a 2 metri) ricoperto di scaglie rosate. Il fiore tritato e mescolato con miele deve riposare almeno 1 ora, quindi la pasta applicata alle ferite elimina eventuali infezioni (non cura i danni subiti).	Normale	Temperato	20 GP / 40 GP
<i>Kilash</i>	E' una specie di arbusto dall'apparenza secco, che ha nel gambo dei gonfiore dovuti alla presenza di noduli carnosi. I noduli devono essere bolliti in aceto e zucchero per 1 giorno intero, quindi la bevanda va filtrata e può essere bevuta per curare 1D3 ferite.	Impegnativa	Temperato	30 GP / 90 GP
<i>Lerimos</i>	Piccoli fiorellini gialli che devono essere bolliti per 1 settimana nel vino rosso, aggiungendo spezie ed aromi, producendo una bevanda che consente la guarigione di qualsiasi frattura in un tempo massimo di 3 giorni.	Difficile	Temperato	150 GP / 1.200 GP
<i>Mirelen</i>	Pianta grassa che spunta dalla sabbia con carnose foglie tonde che curano 1D3 ferite se masticate entro 10 minuti dopo aver subito il danno	-	Tropicale	10 GP
<i>Nalithrar</i>	Polvere di una specie di margherita che va mischiata con olio e applicata alle ferite, triplica la velocità di guarigione naturale per la giornata in corso.	Normale	Temperato	25 GP / 50 GP
<i>Noiolosse</i>	Pianta leggendaria che alcuni antichi testi citano come componente indispensabile per lo svolgimento di un ignoto rituale in grado di riportare in vita un Elfo.	Ignoto	Ignoto	Inestimabile
<i>Nydieloth</i>	Cespuglio verde dai frutti blu metallizzati simili a piccole mele, ai quali vengono attribuiti poteri non accertati. Le credenze popolari narrano che tali frutti servano per preparare un unguento che può resuscitare i morti.	Ignoto	Tropicale	Inestimabile
<i>Pelandan</i>	Fiore bianco con semi neri e radice scura che deve essere usata per fare un decotto piccante che cura l'influenza ed i raffreddori.	Facile	Temperato	4 SP / 6 SP
<i>Pero Blu</i>	Albero rarissimo che dà un singolo frutto 'anno, come una grossa pera blu-viola che, mangiata, cura 1D100 ferite. Si conserva al massimo per 2 mesi, se posto in un contenitore asciutto e sigillato, altrimenti una volta colto marcisce nell'arco di 2 ore.	-	Temperato	500 GP
<i>Radicanera</i>	Alta pianta con piccoli fiori lilla a campanula e intricate radici dalla scorza nera e la polpa bianca. La scorza delle radici, applicata immediatamente alle ferite fresche con impacchi di acqua calda ne cura 1D4.	-	Temperato	50 GP
<i>Rytram</i>	Pianta simile al cardo selvatico con foglie dall'apparenza secche che, applicate alle ferite fresche entro 3 Round, curano 1 danno.	-	Freddo	5 GP
<i>Sigor-Thurl</i>	Piccolo cactus a barilotto la cui polpa deve essere sminuzzata e lasciata all'aria aperta per 1 giorno intero, fino a che assume un intenso colore blu e deve essere bollita per almeno 1 ora. Mangiata entro 1 giorno, cura tutte le ferite. Dopo 2 giorni dalla raccolta imputridisce, diventa nera e genera mosche e cattivo odore (immangiabile).	Difficile	Tropicale	Raramente in commercio (50 GP / 400 GP)
<i>Svegliamorti</i>	Arbusto legnoso con poche foglie grigio-argentee simili alla salvia, che poste sotto la lingua possono risvegliare un individuo in coma in 1D6 ore.	-	Temperato	70 GP
<i>Vinnon</i>	Pianta verde dal fiore rosso con larghi petali che possono essere mangiati entro 1 settimana per curare 4 ferite, oppure bolliti a fuoco lento in acqua di sorgente sulfurea per ottenere una bevanda che dura 1 mese e cura 1D6+4 ferite.	Ostica	Temperato	100 GP / 500 GP
<i>Wauash</i>	Fiore simile al giglio, che usato quotidianamente nei bendaggi consente di raddoppiare la velocità di guarigione delle fratture e dei danni muscolari e tendinei.	-	Freddo	15 GP
<i>Yiracan</i>	Bacca bianca di forma allungata che deve essere decotta per 1 giorno intero producendo una bevanda che cura 1 ferita. E' possibile utilizzare fino a 5 dosi per curare 5 ferite, ma dosi ulteriori non hanno effetto entro 24 ore.	Normale	Temperato	1 GP / 2 GP

9.9.3 Erbe protettive

Alcune sostanze naturali, a volte opportunamente trattate, hanno proprietà che consentono di proteggere l'individuo rendendolo più resistente ai rischi possibili. Veleni, freddo o caldo, malattie, etc... A meno che non sia diversamente indicato, in genere gli effetti non sono cumulabili qualora si assumano più dosi nello stesso periodo.

ERBE PROTETTIVE				
Nome	Descrizione ed effetti	Preparazione	Clima di reperibilità	Costo Naturale / Preparato
<i>Aleor</i>	Pianta verde la cui radice deve essere distillata per un giorno intero e consente a chi la beve di non soffrire degli effetti causati alla vista dall'intensa luce del sole (creature sotterranee come gli Elfi Oscuri) per 1D4 ore.	Impegnativa	Temperato	40 GP / 120 GP
<i>Antipeste</i>	Piccola pianta dai fiori e le foglie color azzurro, dai quali si produce un decotto nel vino che deve riposare per almeno 3 settimane dà un bonus di +2 ai RR contro le malattie come la peste e simili, per una settimana. Il costo aumenta a dismisura negli anni di pestilenza. Ulteriori assunzioni entro la settimana non hanno effetto.	Impegnativa	Temperato	10 GP / 30 GP anche oltre 100 GP in periodi di pestilenza
<i>Beltur</i>	Piccola pianta con una sola grande foglia e piccoli fiori bianchi che masticati riducono della metà gli effetti dell'ebbrezza da alcol per 1 ora. Ulteriori dosi assunte nel periodo prolungano la durata, ma non riducono ulteriormente gli effetti dell'alcol.	-	Temperato	1 GP
<i>Hadrang</i>	Raro tubero che deve essere bollito lentamente per 1 settimana con varie spezie e sali, ottenendo un distillato che dà un bonus di +2 a tutti i RR contro fuoco per 8 ore.	Difficile	Temperato	75 GP / 600 GP
<i>Harilan</i>	Cespuglio di colore verde scuro che produce frutti simili a piccoli peperoni grigio-blu che masticati hanno sapore piccante e infondono calore in tutto il corpo annullando gli effetti del freddo per 3 ore circa.	-	Freddo	25 GP
<i>Kilvak</i>	Piccola pianta di circa 30 cm con minuscoli fiorellini bianchi che vanno essiccati e quindi bolliti in vino bianco riposando per 3 settimane. Stabilizza l'orecchio interno dell'individuo che non soffre degli effetti di vertigini per 1D12 ore.	Impegnativa	Temperato	20 GP / 60 GP
<i>Nalim</i>	Erba alta circa 90 cm con grappoli di piccoli fiori bianchi e ampie foglie verdi che devono essere bollite e lasciate riposare per almeno 20 giorni. La bevanda dà un bonus di +2 ai RR contro malattie per circa 1 ora.	Normale	Temperato	5 GP / 10 GP
<i>Piederosso</i>	Pianta con foglie pelose, fiori rossi o blu, tozza radice rossa con escrescenze che la rendono simile ad un piccolo piede. La radice va mangiata entro una settimana e dà +1 ai RR contro veleni per 1D8 ore. Ulteriori assunzioni non hanno effetti cumulativi.	-	Temperato	60 GP

9.9.4 Erbe speciali

In questa categoria rientrano altre sostanze naturali comunemente note, che hanno effetti vari, come il potenziamento di alcuni sensi o l'attivazione di abilità particolari. A meno che non sia diversamente indicato, in genere gli effetti non sono cumulabili qualora si assumano più dosi nello stesso periodo.

ERBE SPECIALI				
Nome	Descrizione ed effetti	Preparazione	Clima di reperibilità	Costo Naturale / Preparato
<i>Aruera</i>	Simile ad un olmo, dalle foglie morbide e spugnose, che masticate rilasciano ossigeno per 10 minuti consentendo di sopravvivere senz'aria. Le foglie possono essere bollite con sali, spezie e lattice per 1 settimana, producendo una gomma che ha gli stessi effetti ma dura 30 minuti. In ogni caso l'effetto permane solo finché l'individuo è in grado di masticare. La raccolta delle foglie può causare la morte dell'albero.	Difficile	Tropicale	50 GP / 400 GP (per foglia / gomma)
<i>Cacciamosche</i>	Pianta di poche foglie con un singolo stelo legnoso alto anche fino a 2 metri e mezzo, che porta in cima un singolo frutto rosso simile ad una pesca. Il frutto, spaccato, emana un pungente odore non sgradevole, che repelle gli insetti e dura circa 1D6 ore.	-	Temperato	1 GP
<i>Cacciaserpi</i>	Erba filiforme verde alta fino a un metro di altezza che dà fiori rosa-violacei. Il fumo generato bruciando quest'erba repelle i serpenti (una dose brucia per circa 5 minuti).	-	Temperato	5 GP
<i>Edera Helota</i>	Rampicante con piccole foglie e fiorellini viola con i quali si fa un infuso calmante di colore scuro e sapore amaro che deve riposare per 1 giorno. Se chi beve l'infuso fallisce un RR contro veleni, sarà incapace di qualsiasi atto violento per 3D8 ore.	Facile	Temperato	100 GP / 150 GP
<i>Erba Cavallina</i>	Pianta alta circa 25 cm, dalle foglie dentellate disposte a rosa sul terreno, fa grandi fiori gialli dai semi leggerissimi portati dal vento. Usata generosamente come foraggio, permette a un cavallo di tenere ogni andatura per un tempo doppio del normale.	-	Temperato	150 GP
<i>Niranki</i>	Alga a foglie larghe di colore blu intenso che mangiata consente per 4 ore la respirazione esclusivamente sott'acqua (si affoga all'aria aperta).	-	Temperato	800 GP
<i>Pelledura</i>	Basso cespuglio dalle foglie blu scuro con piccoli fiori gialli, produce un lattice bianco che strofinato indurisce la pelle per 1 ora dando a un individuo nudo Toughness 1/1/1.	-	Temperato	100 GP
<i>Regillos</i>	Cespuglio dalle foglie verdi lanceolate che masticate potenziano la vista per 1 ora, consentendo di vedere al doppio della normale distanza negli spazi aperti.	-	Freddo	80 GP
<i>Suolafoglio</i>	Ha foglie carnose di color verde scuro, che spuntano dal terreno disposte a rosa dal cui centro cresce uno stelo che porta un singolo fiore viola. Le foglie possono essere inserite nelle calzature a mo' di suola e riducono l'affaticamento, consentendo di raddoppiare la durata di ogni andatura.	-	Temperato	120 GP
<i>Zorg</i>	Piccolo fungo sotterraneo molto carnoso, color grigio cenere, che va bollito con acqua e sale per almeno 6 ore, ottenendo un infuso che raddoppia olfatto e udito per 1 turno.	Normale	Freddo	20 GP / 40 GP

9.9.5 Droghe naturali

Mentre l'uso di erbe normali come quelle descritte nei paragrafi precedenti è una pratica relativamente comune (sempre considerandone i costi e la disponibilità), che non riserva rischi o controindicazioni particolari, le Droghe naturali sono sostanze simili (erbe, frutti, fiori, funghi, etc...) che, oltre a garantire specifiche (e a volte uniche) abilità, comportano effetti collaterali anche rischiosi. A secondo dei casi, infatti, l'assunzione di queste sostanze può comportare riduzione delle abilità, allucinazioni e alterazioni sensoriali, assuefazione con conseguente sovradosaggio e, in casi estremi, anche la morte.

Le droghe naturali sono spesso molto rare e possono inoltre richiedere lunghe e complesse preparazioni come le erbe normali, motivi per i quali sono solitamente di difficile reperibilità e costi elevati, considerando anche che in alcune regioni l'uso ed il commercio di queste sostanze è ritenuto illegale.

Le droghe naturali hanno generalmente un impatto molto forte sull'organismo di un individuo, ed il numero di dosi aumenta la probabilità che si verifichino effetti collaterali, rischio che è ancora maggiore se si assumono nello stesso periodo droghe diverse. In ogni caso, è sempre possibile assumere più dosi di una stessa droga, maggiorandone l'azione ma potenziando in egual misura anche gli eventuali effetti collaterali. Per determinare se si verificano effetti collaterali e in quale misura, **chiunque faccia uso di droghe naturali dovrà effettuare un RR contro i veleni, applicando come malus il numero totale di dosi fra tutte le diverse droghe assunte nello stesso periodo, oltre all'eventuale malus previsto per la droga specifica.** Il fallimento di tale RR comporta effetti diversi da sostanza a sostanza, descritti nella tabella seguente, che elenca i tipi più conosciuti di droghe naturali e le relative caratteristiche e prezzi.

Un particolare effetto collaterale, che può verificarsi a seguito del fallimento del RR per l'assunzione di alcuni tipi di droghe naturali, è l'**assuefazione**: da quel momento l'individuo dovrà assumere una dose di sostanza in più per avere gli stessi effetti normalmente previsti per una singola dose. Ad ogni successivo fallimento del RR, occorrerà sempre una dose in più per ottenere gli effetti, altrimenti la droga risulterà inefficace; quando l'assuefazione raggiunge le cinque dosi necessarie, ad un ulteriore fallimento del RR si ha la morte per overdose. Inoltre, alcune droghe possono causare effetti somatici ai vari gradi di assuefazione.

DROGHE NATURALI					
Nome	Descrizione ed effetti	Malus RR	Preparazione	Clima di reperibilità	Costo Naturale / Preparato
<i>Argentifoglio</i>	Ha uno stelo che può essere più alto di un uomo, da cui crescono foglie verdi scure profondamente incise che diventano argentee verso la cima, da cui pendono grappoli di fiori giallo-verdi o giallo-rossi. Le foglie argentee devono essere essiccate per 2 settimane, quindi triturate e usate per preparare un infuso che consente per 2 ore di continuare ad agire anche quando gli HP scendono sotto zero, senza perdere conoscenza (si giunge direttamente alla morte). Se è ancora sotto zero HP alla fine dell'effetto, l'individuo muore direttamente a meno che non prenda ancora droga. Il fallimento del RR dà assuefazione, oppure la morte se si ottiene 20 con il dado; ai vari gradi di assuefazione, le cornee tendono a venarsi di color verde scuro.	-3	Normale	Temperato	180 GP / 360 GP
<i>Baccaspina</i>	Bacche arancioni spinose che spremute nel vino e lasciate riposare 1 giorno danno una pozione che dura un mese, dà +2 all'AR e aggiunge 2D4 HP per 1D6 round. Il fallimento del RR provoca coma per 1D3 giorni e assuefazione (senza effetti somaticamente riconoscibili).	-1	Facile	Temperato	120 GP / 180 GP
<i>Drulg</i>	Funghi allucinogeni sotterranei di color rosa, che vanno bolliti e tenuti a macerare nel vino per 2 settimane con spezie ed aromi. L'infuso va bevuto e consente di vedere al buio normalmente per 1D6 Round, ma al termine dell'effetto dà allucinazioni ed un malus di -3 ai RR contro illusioni per 1D4 ore. In caso di fallimento del RR dà assuefazione, che ai vari gradi può provocare anche allucinazioni e flashback in situazioni di stress.	-3	Impegnativa	Tutti	150 GP / 450 GP
<i>Erba Cinerina</i>	Erba di colore blu-grigio dal vago odore di noci, che deve essere essiccata per 15 giorni, quindi viene polverizzata producendo una polvere finissima. L'aspirazione di questa polvere dal naso dà amplificazione dei sensi: raddoppia la portata della vista dell'udito e dell'olfatto, dà un bonus di +5 agli Skill di Percezione e +2 al DR per 1D6 turni. In caso di fallimento del RR si hanno gli effetti contrari per un'uguale durata di tempo, oltre all' assuefazione che comporta, ai vari gradi, una colorazione bluastra delle unghie e dei denti.	-3	Impegnativa	Tropicale	120 GP / 360 GP
<i>Eweriss</i>	Pianta con foglioline ovali pelose direttamente attaccate al fusto che fa piccoli fiori gialli con venature rosse che devono essere essiccati per almeno 2 settimane. Se masticati, per 1D4 turni la distanza della vista è raddoppiata e le distanze per il combattimento si considerano di una categoria inferiori. In caso di fallimento del RR dà assuefazione senza effetti somatici.	-1	Normale	Temperato	40 GP / 80 GP

Nome	Descrizione ed effetti	Malus RR	Preparazione	Clima di reperibilità	Costo Naturale / Preparato
<i>Galerion</i>	Albero che produce carrube dal colore scuro come la cioccolata, che possono essere mangiate per annullare la necessità di dormire per 1 settimana dopo la quale l'individuo cade esausto e non può fare assolutamente nulla per 1 settimana. In caso di fallimento del RR, invece di cadere spossato, l'individuo entra in coma e si risveglierà solo quando effettuerà un nuovo Check con successo, al ritmo di uno per settimana di coma.	-1	-	Tropicale	130 GP
<i>Jarapekka</i>	Cespuglio simile ad asparagina i cui aghi vanno tritati e poi lasciati asciugare per 1 giorno intero. Mangiato spargendolo sulle pietanze come una spezia, cura tutte le ferite. In caso di fallimento del RR dà assuefazione che ai vari gradi provoca consistenti cadute di capelli.	-2	Facile	Freddo	200 GP / 300 GP
<i>Legilin Tirak</i>	Muschio color ruggine, che deve macerare in olio per 2 settimane, quindi bollito e lasciato riposare per altre 2 settimane. Bevuto causa un profondo sonno che dura 24 ore, al termine del quale l'individuo viene curato di tutte le ferite (non fratture, né morte). Non è possibile interrompere tale sonno. In caso di fallimento del RR si ha assuefazione, che ai vari gradi tende a scurire la pelle fino ad assumere un intenso color ruggine.	-3	Impegnativa	Temperato	40 GP / 120 GP
<i>Mirragan</i>	Tubero che produce un singolo grosso fiore violaceo dal centro giallo-arancione i cui pistilli devono essere pestati ed impastati lasciandoli ad essiccare per 1 settimana. L'aspirazione di questa polvere dal naso innalza tutte le Caratteristiche di 1 punto per 1 ora, dopo di che l'individuo ha tutte le caratteristiche ridotte di 1 punto per un'altra ora prima di tornare alla normalità. Il fallimento del RR causa 2D6 danni ed inoltre se il risultato del dado è 20, tutte le Caratteristiche sono ridotte di 2 punti per 1D4 giorni.	-	Impegnativa	Temperato	60 GP / 180 GP
<i>Raktul</i>	Questa pianta si trova solo nelle regioni più insospite ed è costituita di un cespo di foglie verde scuro lievemente pelose. Masticare le foglie aumenta la Caratteristica ST di 2 punti per 1D10 Round. In caso di fallimento del RR l'individuo subisce 2D4 danni ed inoltre dà assuefazione che ai vari gradi causa evidente irsutismo.	-2	-	Freddo	500 GP
<i>Rovo delle guardie</i>	Arbusto spinoso sempreverde alto circa 40 cm, dal tronco robusto e foglie blu scuro, che produce fiori a coppetta di color bianco dai pistilli purpurei. Le foglie vanno bollite per 20 minuti in acqua producendo una sorta di tè che dà per 1 ora l'abilità di percepire la presenza di forme di vita in un raggio di 500 metri (inclusi esseri invisibili, eterei, etc...). In caso di fallimento del RR l'individuo diventa completamente sordo per 1D4 ore.	-1	Facile	Freddo	600 GP / 900 GP
<i>Sirith</i>	Fungo di color nero dalle lamelle grigie, che può essere mangiato direttamente o essiccato e usato per preparare un infuso che richiede 1 settimana. Provoca un impeto di energia per 1D6 turni che dà +2 a tutti gli AR, ai danni provocati, al DR e consente di stancarsi la metà in movimento a qualsiasi andatura. Al termine dell'effetto l'individuo si sente spossato e depresso ed ha un malus di -2 a tutte le azioni per altrettanto tempo. In caso di fallimento del RR si ha coma per 1D6 giorni e assuefazione senza effetti somatici ulteriori.	-	Ostica	Freddo	30 GP / 150 GP
<i>Tàlas</i>	Cespuglio dalle larghe foglie verdi e lucide, produce frutti della stessa forma delle foglie, di colore senape e dall'aspetto di gallette. Ogni frutto mangiato sostituisce un pasto, e si può conservare per 1 giorno, poi ammuflisce. Si dice che ciascuno senta il sapore che desidera. Se si mangiano questi frutti per oltre 3 giorni, l'individuo perde 2 punti da ogni Caratteristica al giorno, entrando in coma quando una raggiunge valore 3 e morendo quando va a 0. Tornando a mangiare normalmente, si recupera 1 punto per Caratteristica al giorno, ma si resta debilitati fino a completo ripristino dei valori. In caso di fallimento del RR, provoca torpore e sonno per 1D6 ore.	No check	-	Temperato	Non commerciabile
<i>Torg</i>	Piccole bacche nere simili alle more, da schiacciare mescolandole ad alcol puro nel quale devono macerare per 15 giorni. La bevanda dà infravisione come per gli Elfi per 1 giorno, ma è altamente tossica e in caso di fallimento del RR causa 2D6 danni, oppure la morte se si ottiene 20 con il dado.	-2	Normale	Temperato	50 GP / 100 GP
<i>Vampirea</i>	Erba dall'apparenza comune che produce fiori blu con semi scuri dalla forma di chicchi di riso che devono essere essiccati per 2 settimane. I semi possono essere masticati per annullare la sensibilità al dolore per 1 ora: l'individuo subisce normalmente i danni, ma non se ne accorge e potrebbe non rendersi conto di effetti nocivi. E' opinione popolare che se i semi sono usati per tracciare una barriera, un vampiro non potrà attraversarla fino a che non li avrà contati tutti. Il fallimento del RR causa 1D4 danni.	-	Facile	Temperato	4 GP / 6 GP
<i>Vashnak</i>	Fiore carnoso di colore bianco e giallo, fortemente allucinogeno, che masticato altera la percezione della distanza e dà un bonus di +2 a tutti gli AR a distanza, mentre causa un malus di -2 agli AR da mischia per 2D4 Round. In caso di fallimento del RR dà assuefazione e ai vari gradi tende a ingiallire gli occhi ed i denti.	-1	-	Temperato	40 GP
<i>Zulsangra</i>	Piccolo fungo giallo a famigliola, dal cappello umido, dal sapore aspro simile al limone. Mangiato, raddoppia il movimento di un individuo ed il numero di attacchi per 3 Round. Il fallimento del RR rende ed incapaci di agire per 1D6 turni e dà assuefazione che ai vari gradi aumenta copiosamente la sudorazione.	-2	-	Tropicale	70 GP
<i>Zur</i>	Raro lichene sotterraneo bianco fluorescente al buio, va macerato in alcol per 15 giorni, quindi bollito per 3 giorni con erbe calmanti e l'infuso deve quindi riposare altri 15 giorni. La bevanda consente il recupero completo dei PP ed SP in 2 ore di attività normale o 4 se impegnativa. Il fallimento del RR provoca incapacità di agire per 1D4 ore e dà assuefazione, che ai vari gradi porta albinismo, caduta di peli e capelli e lieve fluorescenza dei denti e degli occhi.	-4	Difficile	Temperato	900 GP / 7.200 GP

9.10 Variazioni di costo per disponibilità e qualità

Tutti gli oggetti di equipaggiamento elencati nelle tabelle dei paragrafi precedenti, incluse le erbe e le droghe, riportano i prezzi medi praticati dai commercianti nelle zone in cui tali beni siano da ritenersi comuni, supponendo che gli stessi siano di normale qualità (senza pregi né difetti significativi).

È tuttavia indispensabile considerare che i prezzi possono variare da quelli riportati per una molteplicità di cause, le più importanti delle quali sono proprio la reperibilità e la qualità dei beni. Un oggetto comune in una certa zona potrebbe essere raro in un'altra, e di conseguenza il suo costo sarebbe superiore; analogamente, un'erba comune in una certa zona climatica sarà decisamente più rara in un'altra regione, ed anche in questo caso il costo sarà superiore e la disponibilità minore.

La seguente tabella indica le variazioni di prezzo suggerite in base alla reperibilità degli oggetti elencati nelle tabelle di equipaggiamento.

VARIAZIONI DI COSTO PER REPERIBILITÀ		
Reperibilità	Variazione di prezzo	Note
Usuale	Fino alla metà	Oggetti e beni di uso comune nella vita di tutti i giorni, reperibili senza problemi ovunque, anche presso i venditori minori, gli ambulanti ed i privati, di produzione locale e non soggetti a esaurimento scorte.
Comune	Nessuna (come indicato)	Oggetti e beni comuni nella zona, reperibili presso tutti i principali commercianti con probabilità fino al 90%. In caso di esaurimento, si possono considerare nuovi arrivi a cadenza settimanale.
Insolito	Fino a 10 volte il prezzo indicato	Oggetti e beni di uso non frequente e non comuni nella zona, generalmente importati dalle regioni vicine, reperibili in tempi brevi (3 - 6 settimane) su ordinazione o disponibili presso i commercianti più forniti (probabilità non oltre il 70%).
Raro	Da 10 a 100 volte il prezzo indicato	Oggetti e beni rari provenienti da paesi lontani, reperibili solo su ordinazione (3 - 6 mesi e non oltre il 30% di possibilità) o casualmente in possesso di mercanti viaggiatori (probabilità non oltre il 10%).
Esotico	100 volte il prezzo indicato e oltre	Oggetti e beni di uso molto particolare, esclusivi, pezzi unici, provenienti da paesi molto lontani e difficili da raggiungere, reperibili casualmente da mercanti di ritorno da tali paesi (probabilità non superiore al 5%). È possibile commissionare, ma occorre versare elevati anticipi (anche il 75% della somma) e attendere tempi molto lunghi (oltre 6 mesi).

Una particolare attenzione va rivolta al caso di armi, armature e scudi. Nel mondo di Act'n Play esistono una grande varietà di oggetti di questo tipo, che sono utilizzate dai vari popoli a secondo delle loro tradizioni e della loro cultura di combattimento; alcune popolazioni preferiscono utilizzare corazze leggere e maneggevoli, quindi non avranno familiarità con le pesanti armature di metallo che saranno invece tipiche di altre zone. Il fattore culturale riveste una certa importanza nella scelta di un personaggio relativamente al tipo di armature, armi e scudi da utilizzare: è assolutamente impensabile che un personaggio nato nella Grande Pianura e cresciuto fra le tribù barbariche se ne vada in giro con un'armatura a piastre ed un cimiero con piume di struzzo sulla cima!

Il Master dovrebbe far attenzione a questi particolari, per favorire ed incentivare il buon gioco e la buona interpretazione. Certamente vi sono armature più efficaci di altre, ma considerare chi è culturalmente predisposto per utilizzarle contribuisce a realizzare sessioni di gioco realistiche e di buona qualità interpretativa, anziché ritrovarsi alla fine con personaggi tutti corazzati fin sopra i denti.

9.10.1 Variazioni di costo per qualità e magia

E' possibile reperire anche oggetti di qualità particolarmente buona, ed in casi eccezionali, oggetti incantati con proprietà magiche (spesso associati ad un bonus del tipo +N e tanto più potenti quanto maggiore è tale N). Gli oggetti di buona ed eccellente fattura potranno talvolta essere disponibili per l'acquisto presso alcuni artigiani, fabbricanti e mercanti, a prezzi maggiorati rispetto alla normale qualità, mentre gli oggetti magici non sono generalmente reperibili in commercio, se non in rarissimi casi.

La tabella seguente riporta le principali variazioni alle caratteristiche di base degli oggetti a secondo che essi siano di qualità o magici, e le relative variazioni rispetto al prezzo equivalente di normale qualità riportato nelle tabelle dei paragrafi precedenti.

VARIAZIONI DI COSTO PER QUALITÀ E MAGIA		
Qualità	Caratteristiche	Multiplic. Costo
Scarsa o Pessima	Da 1 a 2 punti di malus. L'oggetto non si considera magico né maledetto ai fini della sua efficacia.	$x1 / (1+\text{mod})$
Normale	Stesse caratteristiche riportate nelle tabelle di equipaggiamento. Questi oggetti sono normali e non si considerano né magici né maledetti ai fini della loro efficacia.	x1
Buona, Ottima o Eccellente	Buona: 1 punto di bonus, Ottima: 2 punti di bonus, Eccellente: 3 punti di bonus L'oggetto non si considera magico ai fini della sua efficacia.	$x(1+ \text{mod} \times \text{molt})$
Magico +N ⁽¹⁾	$4 \times N$ punti di bonus. L'oggetto si considera inoltre magico ai fini della sua efficacia nelle varie situazioni.	$x(1+ \text{mod} \times \text{molt})$
Incantato ⁽¹⁾	Gli oggetti incantati hanno caratteristiche e abilità particolari a sé stanti (intelligenza, possibilità di comunicare, dare bonus ad alcuni Skill, migliorare le caratteristiche, etc..) che variano a secondo dei casi. Inoltre, gli oggetti incantati possono anche avere un bonus +N che si tratta come nel caso precedente e si considerano comunque magici ai fini della loro efficacia.	Var.

(1) Gli oggetti magici e incantati possono essere maledetti, nel qual caso invece di un bonus +N avranno un malus -N; le abilità e le caratteristiche speciali degli oggetti incantati maledetti, inoltre, saranno di tipo negativo per il portatore, anziché costituire un vantaggio.

Per determinare il costo dell'oggetto, si usino i seguenti parametri, considerando che i bonus hanno lo stesso sviluppo degli skill (un +1 costa $1 \times$ il modificatore di costo, un +2 costa $1 + 2 = 3 \times$ il modificatore di costo, ecc.). Si sommino poi i vari modificatori, e si veda la tabella precedente.

Categoria	Moltiplicatore
Moltiplicatore modificatore Scudi	x4
Moltiplicatore modificatore Armi	x2
Moltiplicatore modificatore Armature non Metalliche	x1
Moltiplicatore modificatore Armature Metalliche e Copricapi	$x\frac{1}{2}$

Categoria	Modificatore costo
-1 a Velocità	+1
-1 a Rumorosità	+1
Riduzione del 15% del peso	+1
+1 Bonus ad un attacco Speciale	+2
+1 Toughness (T,I oppure P)	+2
Incremento del 15% della distanza di lancio	+2
Resistenza e/o durata migliori del 25% rispetto alla norma	+2
+1 all'AR	+3
+1 al DR	+3
-1 all'ENC	+4
+1 al Danno	+5

Esempio. Una spada lunga ha normalmente velocità 8 e causa D10/2D8 danni, costando 25 GP; una spada lunga di Buona Fattura potrebbe avere velocità 7 (Costo 50GP), oppure avere +1 alla Parata (Costo 75GP) oppure avere +1 all'AR (Costo 100GP) ovvero causare D10+1/2D8+1 danni (Costo 125GP). In ogni caso, tuttavia, questa spada non potrebbe mai danneggiare uno Spettro, che può essere colpito solo da armi magiche.

CAPITOLO X - Magia Runica



La magia è una componente fondamentale di ogni ambientazione Fantasy, in cui alcuni particolari individui, beneficiati dalla sorte o marchiati da un oscuro destino, ricevono fin dalla nascita il cosiddetto "dono". Il potere magico si manifesta in questi individui dapprima improvviso ed inatteso, poi coloro che sapranno studiare e controllare le forze magiche riusciranno ad imbrigliarne il potere imparando ad evocarlo e manipolarlo per i propri scopi.

In Act'n Play, la magia che discende da questo "dono" naturale, frutto di studio e addestramento, è chiamata Magia Runica e si distingue dalla Magia Mistica, che è invece propria dei religiosi e proviene dalla fede per concessione delle divinità. Un personaggio Runico ha a disposizione Runic Slot per acquisire e sviluppare abilità e poteri legati al mondo della Magia Runica.

La Magia Runica è una forza straordinaria ed inspiegabile, la cui natura non è del tutto comprensibile neanche ai più anziani studiosi ed agli stregoni più esperti, che imparano presto a rispettarla e temerla al tempo stesso. Essa si manifesta secondo logiche proprie, mutevoli e talvolta inspiegabili, che la fanno apparire come una sorta di creatura senziente, seppur invisibile e impalpabile. La magia trae origine dalle forze primitive della natura e degli esseri viventi, e può modificarsi nel corso delle ere in funzione delle mutazioni e delle evoluzioni.

10.1 Livello di Lancio (LL) e di Efficacia (LE) del Runico

Un Runico è caratterizzato da un Livello di Lancio (LL) e di Efficacia (LE). Il Livello di Lancio e di Efficacia del Runico, in relazione al quale gli avversari effettuano gli eventuali RR, è pari a:

$$LE = [(\text{livello del personaggio}) \times (\text{Runic Slot per livello}) / 60] \text{ arrotondato per difetto}$$

10.2 Runic Slot, Rune Iniziali e sviluppo delle Rune

Alla creazione iniziale di un personaggio Runico (livello 0), questi ottiene degli slot che saranno utilizzati per determinare la conoscenza iniziale di un numero variabile di Rune Gruppo e/o Sorgente, in misura pari a **1 per ogni 10 Runic Slot allocati** (arrotondando per difetto). L'acquisizione di nuove Rune Gruppo e/o Sorgente da sviluppare dipenderà, da questo momento in poi, dal reperimento o acquisto dei tomi e delle pergamene da studiare, secondo quanto stabilito dal Master.

Per lo sviluppo delle Rune Gruppo e/o Sorgente e/o Effetto conosciute, il Runico avrà a disposizione un numero di punti pari a:

$$(\text{livello del personaggio}) \times (\text{Runic Slot per livello}) / (\# \text{ Runic Rank in base alla WI}) \text{ (arrotondato per difetto)}$$

Si ricordi che come per ogni Skill anche nelle Rune è possibile acquisire al massimo un Rank pari a 4 + Livello di Efficacia del personaggio.

Si noti che solo le Rune Gruppo e Sorgente vengono scelte inizialmente dal giocatore alla generazione del personaggio, poiché si suppone che le conoscenze generali delle Rune di Effetto siano già note come conseguenza dell'istruzione di base ricevuta da qualsiasi personaggio di profilo Runico. L'impiego efficace delle Rune di Effetto, tuttavia, dipende dalla specializzazione che si acquisisce in funzione di ciascuna Runa Sorgente; pertanto solo utilizzando gli slot destinati allo sviluppo delle Rune sarà possibile acquisire la conoscenza necessaria per utilizzare un dato Effetto con una data Sorgente, determinando in tal modo le reali Composizioni Runiche a disposizione.

10.3 Power Points (PP)

Il "dono" naturale posseduto da un personaggio è dato dai Power Points, una misura della quantità di energia magica utilizzabile per la manipolazione delle Rune ed il lancio degli incantesimi. Quando un personaggio desidera lanciare un incantesimo di Magia Runica, spende parte dei PP di cui dispone, in funzione del livello di potere dell'incantesimo stesso e degli eventuali potenziamenti che intende attivare per variarne gli effetti.

$$\text{PP totali} = (\text{livello del personaggio}) \times (\text{Runic Slot per livello}) / (\# \text{ PP in base alla EM}) \text{ (arrotondato per difetto)}$$

10.3.1 Consumo e recupero dei Power Points

Mano a mano che un personaggio lancia incantesimi di Magia Runica, i PP a sua disposizione diminuiscono, fino eventualmente ad esaurirsi quando il mago avrà dato fondo a tutta l'energia di cui dispone. In condizioni normali, il personaggio recupera i PP spesi alla velocità di 1 PP ogni ora, anche senza riposo, purché non sia impegnato in attività particolarmente stressanti (combattimento, corsa, eccessiva mancanza di sonno, etc...).

In alcuni casi, come ad esempio se il personaggio ha fatto uso eccessivo dei suoi Power Points per lanciare incantesimi in condizioni estreme (vedi 3.2), può essere necessario un tempo di riposo assoluto variabile prima di poter iniziare a recuperare i Power Points al ritmo normale sopra indicato.

10.4 Limitazioni delle armature

L'ingombro dato da un'armatura può limitare i movimenti necessari per il lancio di incantesimi di Magia, così come i materiali di cui la corazza è composta potrebbero in qualche modo interferire con l'energia magica che il personaggio deve manipolare allo scopo.

Per ogni punto di ingombro fisico (non modificato da CO, ST e/o AA) dell'armatura, il Mago ha un 1 punto di malus nel check per il fallimento della magia (vedi 3.2). Tale malus può eventualmente essere compensato dal proprio bonus di Will, e laddove esso non sia completamente compensato, occorrerà un check di fallimento della magia ogni volta che il personaggio lancia una composizione.

10.5 Acquisizione delle Rune : Pergamene e Ricerca

Il modo più comune per entrare in possesso di nuove conoscenze magiche (i.e. Rune) è reperire delle cosiddette Pergamene "di Conoscenza" (eventualmente raccolte in tomi). L'acquisizione (a Rank 0) della conoscenza di una nuova Runa avviene non appena il Runico declama le iscrizioni magiche presenti sulla pergamena.; in seguito, il Runico dovrà sviluppare la Runa appena appresa utilizzando gli Slot che riceve ad ogni passaggio di livello. Data la natura stessa di queste pergamene, non è possibile condividere la conoscenza che esse racchiudono, poiché non appena un personaggio ne fa uso queste si dissolvono perdendo la propria magia, che non può quindi essere nuovamente invocata da un altro personaggio per acquisire la stessa conoscenza.

Un Runico può tuttavia intraprendere degli studi personali per acquisire autonomamente la conoscenza di una determinata Runa, senza dover ricorrere alle pergamene o ai tomi di conoscenza. Il Master fornirà via via dettagli ed indicazioni, richiedendo eventualmente dei check di progresso, sino a che il personaggio potrà finalmente apprendere la Runa, esattamente come se avesse utilizzato una pergamena o un tomo di conoscenza (in

questo caso, tuttavia, è il tempo necessario che è decisamente più lungo e può richiedere addirittura anni per le Rune più complesse e rare).

Esistono poi le cosiddette **Pergamene "da lancio"**, contenenti solo le formule atte a scatenare gli effetti di uno o più incantesimi (a seconda dei casi), ma che non possono essere utilizzate per apprendere la conoscenza delle Rune in esse utilizzate. Anche queste pergamene solitamente si autodistruggono una volta che ne venga attivato il potere (autocombustione, vaporizzazione, polverizzazione, etc..), non appena l'incantesimo viene rilasciato. Alcune di queste pergamene possono essere state infuse all'origine del potere (PP) necessario per il lancio della Composizione (ed alcune possono essere anche potenziate, se il Runico ne conosce la Runa Sorgente o Gruppo); altre pergamene richiedono invece che il Runico spenda i propri PP per l'attivazione delle composizioni in esse contenute. Le Pergamene da lancio possono talvolta essere utilizzate anche da personaggi di profilo non Runico che devono tuttavia effettuare con successo un check di "Conoscenza Magia Runica", ottenendo almeno 12.

Solo i Runici possono scrivere pergamene (di entrambi i tipi), anche se l'operazione è molto costosa sia in termini di tempo che di denaro, a causa anche dei particolari materiali necessari sia per le pergamene stesse che per gli inchiostri. Naturalmente, è necessario che un personaggio posseda e conosca a Rank adeguato le Rune necessarie (di Gruppo, Sorgente e Effetto), affinché sia in grado di trascrivere su pergamena una composizione Runica. Naturalmente, il lungo tempo necessario ed i costi da sostenere per la produzione delle pergamene comportano necessariamente un elevato valore commerciale di questi utili strumenti, nel caso qualcuno fosse interessato all'acquisto, ove disponibile a discrezione del Master.

Le due tabelle di seguito riportate elencano, a titolo esemplificativo, le principali caratteristiche delle pergamene di Magia Runica, che possono ovviamente variare a secondo delle situazioni e di quanto stabilito dai Master anche in funzione di specifiche ambientazioni.

PERGAMENE DA STUDIO	Runa di	
	GRUPPO	SORGENTE
Costo pergamena	2500	1000
Costo inchiostri	2500	2000
Costo totale	5000	3000
Valore commerciale ⁽²⁾	10000	6000
Tempo necessario (gg)	$\frac{1000}{\text{Rank Runa Gruppo}}$	$\frac{500}{\text{Rank Runa Gruppo} + \text{Rank Runa Sorgente} / 5}$

PERGAMENE DA LANCIO	
Costo pergamena	150 gp
Costo inchiostri	$200 + 30 \times \text{PP immessi gp}$
Costo totale	350 - 1150 gp
Valore commerciale ⁽²⁾	700 - 2500 gp
Tempo necessario (gg)	$\frac{100 + 20 \times \text{PP immessi}}{\text{Rank Runa Gruppo} + \text{Rank Runa Sorgente} / 5}$

(1) E' possibile realizzare pergamene con più di un incantesimo, nel qual caso si sommano i costi dovuti al livello di ogni incantesimo scritto.

(2) A titolo puramente indicativo. La commercializzazione di pergamene magiche è estremamente rara e limitata a specifiche città o culture.

CAPITOLO XI - Le Rune



Con l'avvento della Nuova Era, che ha comportato il passaggio più o meno definitivo dalla Magia Antica a quella Runica, l'elemento di base per la composizione dei poteri magici è la Runa, una sorta di incisione o iscrizione dalle intrinseche proprietà magiche. Ad ogni Runa è associata una serie di regole circa la pronuncia, la gestualità ed eventualmente l'uso di componenti materiali, che devono essere studiate e padroneggiate al fine di poter utilizzare le composizioni magiche relative. Le varie scuole e gli studiosi di Magia Runica hanno identificato diversi tipi di Rune, di seguito riassunte e dettagliate, indicandone anche i costi di sviluppo e quelli di acquisizione di nuove liste Runiche.

Le Rune conosciute, divise nelle tre categorie corrispondenti, sono dettagliate nei paragrafi seguenti e riassunte nella tabella conclusiva (vedi 2.4).

11.1 Rune di Effetto

Queste Rune condizionano gli aspetti funzionali di base e gli effetti generali di ogni Composizione Runica, le cui caratteristiche specifiche dipendono poi dalla Runa di Sorgente usata, come sarà dettagliato nel paragrafo seguente. Attualmente, le diverse scuole di Magia Runica concordano sull'esistenza di sei diverse Rune di Effetto.

Ogni Runa di Effetto è nota ad ogni personaggio di profilo Runic, ma vai poi specializzata per ciascuna Runa Sorgente con cui si voglia combinare. Ad ogni nuovo Livello di Efficacia (LE) conseguito, il Runico ottiene un numero di Slot pari al proprio bonus di Will per acquisire la conoscenza nelle Rune Effetto relative alle varie Rune Sorgente. Un singolo slot speso in una Runa Effetto correlata ad una data Runa Sorgente dà al Runico la conoscenza di quella Runa Effetto specifica, garantendogli la possibilità di utilizzare la composizione relativa. Il Runico può inoltre, come vedremo in seguito, utilizzare questi punti sviluppare ulteriormente queste ultime (soggette sempre ai limiti normali di sviluppo degli skill).

Runa di Analisi. Questa Runa caratterizza gli incantesimi il cui scopo principale è analizzare un oggetto, una creatura, un ambiente, etc.. allo scopo di acquisire informazioni di varia natura, a secondo della Runa Sorgente utilizzata. Ad esempio, la Runa di Analisi è utilizzata negli incantesimi per scoprire le trappole, per individuare passaggi segreti, per avvertire la presenza di creature non-morte, per identificare la presenza di magia, etc...

Runa di Attacco. Caratterizza le composizioni magiche che hanno come effetto generale quello di scatenare le forze tipiche della Runa Sorgente scelta in un attacco che viene diretto contro uno o più bersagli, siano essi oggetti inanimati o esseri viventi. Questa Runa viene utilizzata, ad esempio, negli incantesimi che scagliano dardi magici, proiettili di fuoco, etc...

Runa di Controllo - Manipolazione. Questa Runa ha un duplice effetto. Per la parte di Controllo, essa consente di governare il comportamento di una creatura, un'entità, una forza, ed in generale in tutti i casi in cui il mago intenda imporre la propria volontà per influenzare gli eventi. Per la parte di Manipolazione, questa Runa è utilizzata negli incantesimi che si prefiggono l'obiettivo di alterare e modificare a proprio vantaggio le forze, gli oggetti, gli effetti e gli eventi. Incantesimi basati su questa Runa consentono, ad esempio, di mantenere il controllo di creature evocate, costringere un individuo a effettuare un certo compito, impadronirsi temporaneamente di un altro essere, pietrificare, modificare una sostanza facendola divenire solida, liquida o gassosa, alterare le dimensioni di un oggetto o di una creatura, etc...

Runa di Creazione - Evocazione. Runa che viene utilizzata per comporre incantesimi il cui scopo principale è creare o evocare materia, esseri, effetti o oggetti, in funzione della particolare Runa Sorgente utilizzata. Viene utilizzata, ad esempio, per evocare creature, per creare cibo e acqua, per scatenare tuoni, lampi, pioggia, etc...

Runa di Difesa - Protezione. Identifica tutte le magie che servono a proteggere e difendere il mago stesso, un altro individuo o un gruppo, un oggetto, un passaggio, etc.. in modi che dipendono dalla specifica Runa Sorgente utilizzata. Ad esempio, questa Runa può essere usata per dare bonus ai RR, per potenziare il DR o la Toughness, per proteggersi dal freddo o dal caldo, per rendersi temporaneamente immuni a effetti specifici, etc...

Runa di Distruzione. Questa runa è caratteristica delle composizioni magiche che hanno a che fare con l'annullamento della materia, vivente o non, alla disgregazione dei corpi e degli oggetti, all'annullamento di effetti e di altri poteri magici in azione. Può essere usata, ad esempio, negli incantesimi che causano l'esplosione di un oggetto o la sua disintegrazione, che annullano un altro incantesimo o ne cancellano gli effetti, etc...

11.2 Rune di Sorgente

La Magia Runica è particolarmente più flessibile della Magia Antica, in quanto dà ad un personaggio di profilo Runic la possibilità di realizzare il proprio obiettivo in modi differenti: una volta che abbia scelto il tipo di effetto da generare (Runa di Effetto usata), potrà ottenerlo manipolando le diverse sorgenti possibili, identificate dalle Rune di Sorgente. Sarà pertanto possibile, ad esempio, scatenare un attacco contro un bersaglio ricorrendo tanto alle forze elementali, quanto alle energie mentali. Le Rune di Sorgente, quindi, identificano le caratteristiche formali e strumentali delle varie Composizioni Runiche, e attualmente gli studiosi di Magia Runica e le varie scuole concordano sull'identificazione di venti diverse Rune di Sorgente.

Ad ogni nuovo Livello di Efficacia (LE) conseguito, il Runico aumenta di un Rank tutte le Rune Sorgente conosciute e, come già visto, ottiene un ulteriore numero di Slot pari al proprio bonus di Will per acquisire la conoscenza nelle Rune Effetto relative alle varie Rune Sorgente, ovvero per ulteriormente sviluppare queste ultime (soggette sempre ai limiti normali di sviluppo degli skill).

Per poter lanciare una Composizione il Runico deve conoscere sia la Runa Sorgente (almeno a Rank 1) sia la Runa Effetto ad essa relativa; il Rank ottenuto in ogni runa Sorgente rappresenta il massimo numero di PP utilizzabili per una Composizione ad essa relativa.

A discrezione del Master, è possibile effettuare un Check su questo Skill per riconoscere effetti o proprietà magiche legate alla Runa stessa.

11.3 Rune di Gruppo (Opzionale)

Le Rune di Sorgente vengono comunemente suddivise in cinque categorie di affinità che sono identificate dalle cosiddette Rune di Gruppo. Un Runico può imparare al massimo una Runa di Gruppo, ed essa ne caratterizza la sua specializzazione.

Le Rune di Gruppo rappresentano il grado di conoscenza generale delle principali categorie in cui sono suddivise le Rune di Sorgente; questo consente al personaggio di lanciare gli incantesimi dei vari gruppi con maggiore efficacia e un minore dispendio di energia magica. **Quando si utilizzino composizioni afferenti una Runa Sorgente appartenente a quel gruppo, il Rank posseduto nella Runa di Gruppo ne riduce il costo di lancio, costituisce un malus agli eventuali RR di avversari e riduce il costo di trascrizione delle rune Effetto afferenti la runa gruppo in oggetto.** In ogni caso, il bonus ai PP spesi non può portare il costo dell'incantesimo al di sotto del suo costo base (si veda oltre), ma può essere utilizzato per attivare dei potenziamenti.

Inoltre, il Rank posseduto in una Runa di Gruppo può essere utilizzato per migliorare un Check che consente al personaggio di riconoscere l'appartenenza al gruppo di un incantesimo che viene preparato o lanciato da un altro individuo.

11.4 Elenco e categorie delle Rune conosciute

RUNE DI EFFETTO	
Analisi	ص
Attacco	ؤ
Controllo - Manipolazione	ح
Creazione - Evocazione	ب
Difesa - Protezione	ئ
Distruzione	ة

RUNE DI GRUPPO E DI SORGENTE		
Rune di Gruppo (Opzionali)	Rune di Sorgente	
 Arcano	Dimensioni	∞
	Energia magica	الله
	Materia	ق
	Tempo	ه
 Elementi	Acqua	ش
	Aria	گ
	Fuoco	ف
	Terra	ث
 Forze	Demoniache	ش
	Morte	م
	Preumane	د
	Vita	خ
 Illusioni	Acustica	و
	Olfattiva	س
	Tattile	ط
	Visiva	ن
 Mente	Istinto	د
	Telecinesi	و
	Telepatia	د
	Volontà, pensiero	د

11.5 Liste di Composizioni Runiche

Dall'inizio della Nuova Epoca, quando la Magia Runica ha fatto la sua comparsa, un numero sempre maggiore di studiosi e scuole di magia si sono cimentati nello studio delle Rune e delle loro combinazioni, identificandone i principali tipi e teorizzandone i possibili usi derivanti dalle varie composizioni di ogni Runa di Effetto con le varie Rune di Sorgente. Gli studi effettuati hanno consentito di classificare una serie di effetti magici derivanti dalle diverse Composizioni Runiche, che sono stati raccolti in liste di incantesimi, raccolte generalmente per omogeneità di argomento. Mentre per molte composizioni è stato possibile identificare anche più liste differenti, in altri casi non è stato ancora possibile identificare incantesimi né tantomeno liste.

Il particolare sistema magico reso possibile dallo studio delle Rune, consente di studiare continuamente nuove possibilità di composizione, rendendo di fatto le conoscenze in materia costantemente in evoluzione. Non è possibile infatti elencare in modo completo tutte le liste di composizione esistenti, poiché a fronte di quelle riconosciute e rese relativamente note dalle scuole di magia ufficiali, altre ne vengono spesso individuate da studiosi indipendenti o appartenenti a organizzazioni esoteriche e segrete. La magia runica è, di fatto, un universo a sé stante che evolve e si espande continuamente, offrendo sempre nuove opportunità ai personaggi che intraprendano questa strada.

La tabella seguente elenca una prima catalogazione delle composizioni runiche "ufficiali", quelle riconosciute e insegnate dalle principali scuole di magia di ogni ambientazione. Tale elenco non può e non vuole essere comunque esaustivo, per i motivi sopra accennati, in quanto sia il Master che i giocatori sono sempre liberi di aggiungere nuovi incantesimi o nuove liste a quelle riportate in questo manuale, che potrà inoltre arricchirsi ulteriormente nelle future versioni. Tutte le liste ed i singoli incantesimi di ogni Composizione Runica nota, saranno descritti in dettaglio nell'utility di gestione e creazione dei personaggi PG Administrator, che come precedentemente accennato è disponibile sugli stessi siti Internet che ospitano questo regolamento.

COMPOSIZIONI RUNICHE CONOSCIUTE								
GRUPPO	RUNE DI SORGENTE		RUNE DI EFFETTO					
			ANALISI ص	ATTACCO ؤ	CONTROLLO / MANIPOLAZIONE ح	CREAZIONE / EVOCAZIONE ب	DIFESA / PROTEZIONE ئ	DISTRUZIONE ة
ARCANO	DIMENSIONI	∞						
	ENERGIA MAGICA	∞	X	X	X	X	X	X
	MATERIA	ق						
	TEMPO	ٲ	X	X	X		X	
ELEMENTI	ACQUA	ش		X	X	X	X	X
	ARIA	گ		X	X	X	X	X
	FUOCO	ف		X	X	X	X	X
	TERRA	ث		X	X	X	X	X
FORZE	DEATH FORCE	ٲ		X	X	X	X	X
	DEMONIC FORCE	س		X	X	X	X	X
	LIFE FORCE	ٲ		X	X	X	X	X
	PREHUMAN	د		X	X		X	X
ILLUSIONI	ACUSTICA	ب	X			X		X
	OLFATTIVA	س	X			X		X
	TATTILE	ٲ	X			X		X
	VISIVA	س	X			X		X
MENTE	ISTINTO	د						
	TELECINESI	د		X	X		X	
	TELEPATIA	د	X		X			
	VOLONTÀ, PENSIERO	د	X		X	X	X	X

Nota sui simboli usati nella tabella.

- Le caselle indicate con un riempimento scuro rappresentano composizioni ritenute attualmente impossibili e/o incompatibili, per le quali pertanto non esistono liste di magia né si prevede che possano esistere in futuro.
- Le caselle a sfondo chiaro che non riportano alcun simbolo all'interno rappresentano invece composizioni possibili e compatibili, per le quali tuttavia non sono state ancora individuate liste di magia. Esse potranno essere sviluppate dai Master e/o dai giocatori, ovvero potranno essere pubblicate in un aggiornamento futuro del presente manuale.
- Le caselle contrassegnate da una "X" indicano composizioni possibili e compatibili per le quali risulta individuata e conosciuta almeno una lista di incantesimi, i cui dettagli sono riportati nel PG Admin.

CAPITOLO XII - Lancio di Composizioni Runiche



Per lanciare incantesimi di Magia Runica il personaggio potrà scegliere di volta in volta la composizione che ritiene più opportuna ed attivarla spendendo il **costo base in PP**; come si è già detto, il personaggio potrà lanciare solo Composizioni derivate da Rune Effetto e Rune Sorgente a lui Note.

Inoltre, anche se ogni specifica Composizione (le liste sono descritte in dettaglio nel PG Administrator) può essere utilizzata così com'è, pagando solo il suo costo base in PP, è sempre possibile potenziarne in maniera peculiare molti aspetti (raggio, durata, danno, numero di bersagli, distanza, etc...), spendendo PP aggiuntivi.

Nel potenziamento di una Composizione Runica, il personaggio non può comunque spendere complessivamente un numero di PP superiore al suo Rank nella Runa di Sorgente, mentre potrà beneficiare di una riduzione per l'eventuale Rank posseduto nella Runa di Gruppo (se si adotta questa regola opzionale, vedi 2.3).

12.1 Iniziativa Runica

Durante la fase di dichiarazione delle azioni in un turno i Runic possono annunciare il lancio di un incantesimo, provvedendo quindi a determinare l'iniziativa aggiungendo al valore del dado il tempo di lancio specifico dell'incantesimo, che corrisponde al numero di PP spesi e sottraendo

l'eventuale bonus all'iniziativa garantito dalla MD (e quello eventuale per il "Fast Casting", vedi oltre). Se nel corso del Round un personaggio viene colpito da un avversario prima di aver completato l'incantesimo, questo non ha normalmente effetto (salvo un Check di fallimento critico della Magia, vedi oltre) e i PP utilizzati saranno comunque persi; se tuttavia il personaggio ha il Runic Skill Concentrazione, potrà effettuare un Check per cercare di mantenere la concentrazione e portare ugualmente a termine la magia.

12.2 Lancio di Magia Runica in situazioni estreme

Il grado di conoscenza delle diverse Rune definisce in modo completo le abilità di un mago, stabilendo limiti che rappresentano le "condizioni sicure" per l'uso della Magia Runica, ma è tuttavia possibile che un personaggio in condizioni disperate decida di ricorrere ugualmente alla propria magia quando tali condizioni non siano rispettate, mettendo eventualmente a repentaglio la sua stessa incolumità. In tali casi, descritti in dettaglio nei paragrafi seguenti e nella successiva tabella riassuntiva, occorre effettuare un lancio con 1D20 (OE) sulla seguente Tabella di Fallimento Critico della Magia per determinare l'esito del disperato tentativo, applicando il bonus delle Caratteristica EM e WI ed il malus specifico per la situazione.

Modificatori al lancio di Fallimento Critico della Magia	
Situazione	Malus
Il mago indossa un'Armatura (fisica)	- ENC
Mago ferito prima di lanciare la Magia ma deciso a lanciarla comunque	- 5 - HP subiti
Fast Casting (Lancio di magia con Speed ridotta di "n" segmenti)	- n/2 (arrotondato per eccesso)
Uso di PP oltre quelli posseduti (Insufficienza di PP)	- 4 x PP in meno
Uso di PP oltre il limite dato dalla Runa Sorgente (Uso eccessivo di PP)	-2 x PP in eccesso

Tabella di Fallimento Critico della Magia	
1D20 + WI + EM - Malus	Effetti
1 o meno	Fallimento Critico Totale: l'incantesimo non riesce e l'energia magica fluisce in modo devastante ed incontrollato attraverso il corpo del mago incenerendolo all'istante. Il personaggio muore lasciando solo un mucchietto di ceneri...
2 - 3	Fallimento Totale: l'incantesimo non riesce, il mago perde permanentemente 2 punti di CO e sviene per 1D6 turni per lo shock, inoltre tutti coloro che si trovano entro 3 metri subiscono 2D10 danni (no Toughness) per l'energia liberata.
4 - 6	Fallimento Totale: l'incantesimo non riesce, il mago perde permanentemente 1 punto di CO e sviene per 1D10 Rounds a causa del massiccio shock fisico subito.
7 - 10	Fallimento Totale: l'incantesimo non riesce ed il mago deve fare un RR contro stordimento altrimenti sviene per 1D3 rounds per lo shock fisico subito.
11 - 14	Successo Parziale: l'incantesimo riesce, ma il suo effetto è casuale per quanto riguarda il bersaglio, la distanza, la scelta dell'area di effetto, etc.. e può anche coinvolgere il mago stesso o i suoi compagni.
15 - 17	Successo Parziale: l'incantesimo riesce, ma tutte le caratteristiche di effetto (durata, danno, raggio, numero di bersagli, area d'effetto, etc...) sono dimezzate, arrotondando per difetto ove necessario.
18 - 19	Successo Parziale: l'incantesimo riesce, ma una a caso delle caratteristiche di effetto (durata, danno, raggio, numero di bersagli, area d'effetto, etc...) è dimezzata, arrotondando per difetto ove necessario.
20 o più	Successo Totale: l'incantesimo riesce esattamente come previsto e desiderato dal personaggio, non si verificano ulteriori effetti di alcun tipo (ad eccezione dell'eventuale periodo di riposo aggiuntivo).

12.2.1 Insufficienza di Power Points

In un disperato tentativo di salvare la propria vita e quella di eventuali compagni, è possibile che un personaggio di profilo Runic tenti di lanciare un incantesimo in un momento in cui i suoi PP residui sono inferiori al quantitativo necessario, tentando di sfruttare direttamente la propria energia vitale per alimentare l'incantamento. Il lancio di incantesimi con energia insufficiente è un'azione estremamente pericolosa, che può avere ripercussioni anche gravi sulla salute del mago, e costituisce generalmente una soluzione estrema adottata solo da chi non abbia più nulla da perdere.

Il lancio sulla Tabella di Fallimento Critico avviene applicando un **malus di 4 punti per ogni PP in meno rispetto al necessario**. Qualunque sia il risultato (anche in caso di riuscita), il personaggio spenderà tutti i PP residui e **non potrà recuperare né lanciare altri incantesimi per un numero di giorni pari alla carenza di PP** che aveva al momento del lancio dell'incantesimo; trascorso tale periodo, che deve essere di assouto riposo, inizierà a recuperare le energie al normale ritmo di 1 PP per ogni ora.

Se il risultato del lancio sulla Tabella di Fallimento Critico della Magia è 20 (Successo Totale), il mago avrà appreso qualcosa dal rischio che si è assunto in questa situazione estrema: egli guadagna 1 PP permanente aggiuntivo, che riceverà al termine del periodo di riposo previsto.

12.2.2 Uso eccessivo di Power Points

In alcune situazioni, un personaggio di profilo Runic potrebbe aver bisogno di utilizzare più energia magica di quanto sia normalmente in grado di fare (ad esempio, per liberarsi rapidamente di un avversario, o per annullare un altro incantesimo), potenziando gli effetti di un incantesimo oltre il limite normalmente consentito dalla sua conoscenza della Runa Sorgente. In questi casi, il personaggio manipola un quantitativo di energia magica che non è normalmente abituato a gestire, esponendosi al rischio che tale energia abbia ripercussioni sulla sua salute.

In questi casi, il lancio sulla Tabella di Fallimento Critico della Magia avviene applicando un **malus di 2 punti per ogni PP in eccesso** utilizzato con il solo limite dei PP a disposizione del mago. Qualunque sia il risultato (anche in caso di riuscita), il personaggio **non potrà recuperare PP né lanciare altri incantesimi per un numero di ore pari ai PP in eccesso usati**; trascorso tale periodo, che deve essere di assoluto riposo, inizierà a recuperare le energie al normale ritmo di 1 PP per ogni ora.

Se il risultato del lancio sulla Tabella di Fallimento Critico della Magia è 20 (Successo Totale), il mago avrà appreso qualcosa dal rischio che si è assunto in questa situazione: egli guadagna 1 Rank gratuito (senza dover spendere Runic Slot) nella Runa di Sorgente utilizzata, al termine del previsto periodo di riposo.

CAPITOLO XIII - Magia Mistica



Quando si parla di magia, incantesimi e rituali magici in senso generale, ci si riferisce normalmente alla Magia Runica, ma questa non è la sola forma di magia presente nel mondo di Act'n Play. Se da un lato la Magia Runica è quella più razionale e scientifica, coltivata con lo studio, la sperimentazione e la ricerca, esistono anche altre forme di magia, legate all'istinto ed alla fede, comunemente indicate come Magia Mistica.

La Magia Mistica è costituita dai cosiddetti **Poteri**, concessi dalle divinità a particolari individui in funzione dell'osservanza delle regole religiose e della fede dimostrata. Per tale ragione i soli personaggi in grado di utilizzare i Poteri Mistici sono quelli dotati di Mystic Slots.

I Poteri di Magia Mistica sono vere e proprie manifestazioni della potenza divina operate per tramite degli individui di comprovata fede religiosa; essi sono a tutti gli effetti simili ad incantesimi, che possono andare dalle semplici protezioni fino ai miracoli, o anche a terribili sconvolgimenti naturali o immani catastrofi, a secondo dei casi. In ogni caso, i Poteri Mistici sono legati solo al credo religioso ed alla benevolenza della divinità nei confronti dei loro seguaci, pertanto, così come è possibile ricevere tali capacità con una condotta adeguata, è possibile esserne privati se si contravviene alle dottrine di base della propria religione.

13.1 Livello di Lancio (LL) e di Devozione (LD) del Mistico

Un Mistico è caratterizzato da un Livello di Lancio (LL) e di Devozione (LD). Il **Livello di Lancio e di Devozione del Mistico** in relazione al quale gli avversari effettuano gli eventuali RR è pari a:

$$[(\text{livello del personaggio}) \times (\text{Mistic Slot per livello}) / 60] \text{ arrotondato per difetto}$$

13.1.1 Divinità' e Livello di Lancio dei Poteri

La magia mistica è particolarmente legata all'ambientazione di gioco scelta, poiché i diversi Poteri disponibili per un personaggio di profilo Mistico saranno più o meno potenti a secondo della Divinità scelta. Infatti, i Poteri disponibili a personaggi di questo tipo sono un elenco ben preciso e limitato (descritti in dettaglio nel PG Admin), ma potranno agire con maggiore o minore efficacia a secondo della Divinità scelta.

A seconda della Divinità scelta, quindi, saranno disponibili solo alcuni dei Poteri e non altri, e quelli disponibili saranno caratterizzati da un valore ($\times \frac{1}{2}$, LD, +2, +4) che, di fatto, consentirà un aumento o una diminuzione di efficacia rispetto al reale livello del personaggio stesso.

Nella tabella dei poteri mistici in funzione della Divinità scelta è riportata infatti la divisione dei poteri Mistici più comuni in relazione al culto di appartenenza: il **Rank standard in un potere è pari al Livello di**

Devozione del Mistico + il bonus di WI ai Poteri ($\times\frac{1}{2}$, arrotondato per difetto); ad eccezione dei poteri contrassegnati da "*" (non utilizzabili da un accolito di quella divinità specifica) e da quelli contrassegnati da " $\frac{1}{2}$ " (il cui Rank è pari alla metà del rank standard arrotondato per eccesso), in tutti gli altri poteri il mistico ha un rank pari al Rank standard; se poi il potere è contrassegnato da "+2" significa che automaticamente il mistico può aumentare gli effetti del potere di 1 SP ogni (30 Mystic Slots pieni allocabili x livello, minimo 1) senza effettivamente spenderli, mentre "+4" significa che automaticamente il mistico può aumentare gli effetti del potere di (1 SP ogni 15 Mystic Slots pieni allocabili x livello, minimo 1) senza effettivamente spenderli. In ogni caso, il rank di ciascun potere conosciuto dal Mistico non sarà inferiore a 1.

Il numero massimo di SP utilizzabili nei Poteri di Magia Mistica è pari al Rank conseguito in ciascuno di essi, ed il costo base per il lancio di qualsiasi potere è 1 SP.

13.2 Spiritual Points (SP)

Gli Spiritual Points sono la misura della fede di un personaggio di profilo Mistico, rappresentando la sua capacità di esercitare i poteri che gli sono concessi dalla propria divinità attraverso la preghiera e la dedizione al suo culto; in termini pratici, ogni volta che un personaggio lancia un Potere di Magia Mistica, dovrà spendere parte degli SP a disposizione. Di conseguenza, la fede di un personaggio Religioso nella sua divinità si può ritenere tanto più salda quanti più SP egli possiede.

SP totali = (livello del personaggio) x (Mistic Slot per livello) / (# SP in base alla FT) (arrotondato per difetto)

13.2.1 Consumo e recupero degli Spiritual Points

Mano a mano che un personaggio lancia incantesimi di Magia Mistica, gli SP a sua disposizione diminuiscono, fino eventualmente ad esaurirsi. **Il personaggio recupera interamente gli SP spesi in 10 ore di riposo, cui deve seguire un periodo di preghiera almeno una volta al giorno, per contattare la sua divinità che gli concederà i Poteri utilizzabili.** Nel caso in cui il personaggio riposi per un periodo inferiore al necessario, recupererà una percentuale corrispondente di SP.

Il momento della preghiera è molto importante per un religioso, in quanto in tale occasione si verifica la fiducia concessagli dalla sua divinità in funzione delle sue azioni, che può portare all'uso degli stessi poteri che già aveva, concederne di nuovi (ad esempio dopo un passaggio di livello o per scopi particolari), o revocarne altri (ad esempio, a seguito di comportamenti sconvenienti per la sua religione).

13.3 Poteri di Magia Mistica

Tutti i Poteri di Magia Mistica sono descritti in dettaglio nella già citata utility PG Administrator disponibile sugli stessi siti Internet che ospitano questo regolamento.

CAPITOLO XIV - Skill Magici (Opzionali)



Questa categoria di Skill è prerogativa esclusiva dei personaggi di profilo Runic o Mystic, ed vengono acquisiti e sviluppati utilizzando Cultural Slots. Personaggi che non abbiano inserito nel proprio profilo l'acquisizione di Runic e/o Mystic Slots non possono sviluppare queste abilità particolari, in quanto legate alla conoscenza della magia.

Gli Skill Magici rappresentano un insieme di abilità relative al mondo della Magia Runica e/o Mistica, che consentono al personaggio di utilizzare alcuni poteri minori che, pur non essendo veri e propri incantesimi, sono stati acquisiti nel corso degli insegnamenti di base della propria disciplina magica.

Le abilità di questa categoria non vengono sempre utilizzati per eseguire dei Check, come nella maggior parte dei casi per gli altri Skill. In alcuni casi essi influenzano in modo diverso una serie di aspetti legati alla gestione degli incantesimi. La tabella seguente riassume gli Skill Magici, descritti in dettaglio nei paragrafi seguenti.

Skill Magici	Caratteristica Bonus	Moltiplicatore
Concentrazione	WI	x5
Barriera Magica*	EM	x4
Meditazione	WI	x3
Trasferimento di potere	EM	x2
Percezione magica	EM	x1

(*) Questo è il solo Skill Magico che ha un costo di attivazione, richiedendo 1PP (o SP)

14.1 Barriera Magica

La Barriera Magica è un'abilità che il mago può sviluppare per aumentare la sua capacità di resistere agli incantesimi di Magia che vengono diretti contro di lui. Se il personaggio riesce ad accorgersi che sta per essere colpito da un incantesimo, avrà la possibilità di innalzare una barriera protettiva che ne potrà nullificare gli effetti, limitatamente alla sua persona, in aggiunta all'eventuale RR cui potrebbe avere comunque diritto. Nel caso degli incantesimi ad area, la Barriera Magica permette al personaggio, in caso di successo, di proteggere esclusivamente la sua persona, mentre eventuali altri bersagli (anche amici) nella stessa area d'effetto saranno normalmente influenzati ed eventualmente colpiti. Tale skill non pregiudica la possibilità di effettuare altre azioni nel round e consente quindi al Runico od al Mistico di lanciare magie, mantenere la concentrazione, ecc.

Il valore finale dello Skill Barriera Magica è pari al Rank acquisito più il bonus dei Cultural Skill per la Caratteristica EM; **quando un personaggio usa la Barriera Magica, spende 1PP (o SP) ed effettua un check su questo Skill, che deve risultare:**

$$1D12 + \text{valore finale Skill Barriera Magica} \geq 10 + [\text{livello del mago avversario} - \text{proprio livello}]$$

In caso di fallimento del Check, il personaggio subirà i normali effetti dell'incantesimo ed avrà comunque speso 1 PP (o SP), ma avrà eventualmente diritto a effettuare un RR, se previsto.

Esempio. JJ è un personaggio di profilo Runic con EM 17 (bonus +4) e Rank 2 in Barriera Magica, il cui valore finale è pertanto 6. Durante un'avventura si trova con due suoi compagni in una sala in cui è presente un mago avversario che scaglia una palla di fuoco contro il gruppo. JJ è di 4° Livello, mentre il mago nemico è di 7° Livello. Appena JJ si accorge che sta per essere investito da una palla di fuoco, tenta di innalzare la sua Barriera Magica, e deve ottenere almeno $10 + (7 - 4) = 13$: spende 1PP e lancia 1D12, ottenendo 9, che sommato al valore finale del suo Skill fa 15, un successo! La palla di fuoco investe il gruppo, ma si disperde intorno a JJ che resta illeso, mentre i suoi due compagni...

14.2 Concentrazione

Rappresenta l'addestramento del personaggio nella preparazione di un incantesimo, in modo da astrarsi da eventuali attacchi subiti, al fine di evitare che il lancio fallisca. Normalmente, i personaggi che non hanno questo Skill, perdono l'incantesimo che stavano per lanciare se ricevono ferite in combattimento, mentre chi ha sviluppato questa rigida disciplina, ha la possibilità di riuscire ugualmente a portare a termine l'azione.

Il valore finale di Concentrazione è dato dal Rank più il bonus per la Caratteristica WI; **quando il personaggio subisce ferite mentre lancia una magia, fa un check su questo skill**, il cui risultato deve essere:

$$1D12 + \text{valore finale Skill Concentrazione} \geq 10 + \text{HP di danno subiti}$$

Come risulta evidente, sarà tanto più difficile mantenere la concentrazione, quanto più gravi sono le ferite subite, ma un mago (prete) particolarmente addestrato in questa disciplina potrebbe ugualmente riuscire a lanciare i propri incantesimi anche in situazioni davvero difficili.

Esempio. Raven sta per lanciare un incantesimo contro un suo avversario, ma questi è più rapido e lo colpisce con la spada, procurandogli 6 ferite. Se Raven non ha acquisito Rank in questo Skill, perderebbe automaticamente l'incantesimo, ma poiché ha Rank 8, può tentare di mantenere la concentrazione per lanciare ugualmente l'incantesimo. La sua Caratteristica WI è 16, che dà un bonus +3, di conseguenza, il valore finale dello Skill Concentrazione di Raven è $8 + 3 = 11$. Avendo subito 6 ferite, Raven dovrà ottenere almeno $10 + 6 = 16$. Lancia 1D12 e ottiene 9, che in totale diventa $9 + 11 = 20$, quindi ha successo: stoicamente resiste al dolore e subito dopo scaglia una pioggia di ghiaccio sul suo avversario!

14.3 Meditazione

Un personaggio che abbia sviluppato questo Skill ha la possibilità di recuperare più velocemente i PP spesi, grazie alla possibilità di entrare in uno stato di semi-trance che lo isola dalla realtà accelerando il processo di reintegrazione delle energie spese.

Il valore finale di questo Skill è dato dal Rank acquisito più il bonus per la Caratteristica WI; **un personaggio può entrare in meditazione ogni giorno per un numero di turni pari a $2 \times$ (valore finale dello Skill Meditazione), tempo nel quale recupera il $(50 \times \text{Rank})\%$ di PP in più rispetto al normale**. Durante la meditazione, il personaggio non può fare nulla e non si accorge di ciò che accade attorno a lui, a meno di un Check sullo Skill Perception di difficoltà non inferiore a Ostica.

Si noti che questa abilità, che inizialmente può sembrare di modesta importanza, si rivela assai utile per personaggi Runic di alto livello che hanno molti PP, quando il normale recupero dei punti spesi richiederebbe altrimenti un tempo davvero lungo.

Esempio. Gigi è un personaggio Runic con WI 14 (bonus +2) ed ha Rank 12 in Meditazione, il cui valore finale è quindi $12 + 2 = 14$. Pertanto può ogni giorno entrare in meditazione per 21 turni, pari a 3,5 ore. Normalmente, i PP vengono recuperati nella misura di 1 PP ogni ora (vedi Capitolo X), ma nel periodo di meditazione Gigi ne recupera invece il $50 \times 14 = 700\%$ in più, e cioè $1 + 7 = 8$ per ogni ora. Nelle 3,5 ore di meditazione, quindi, invece di recuperare solo 3 PP, Gigi ne recupererà $3,5 \times 8 = 28$!

14.4 Percezione Magica

Questo Skill rappresenta per un personaggio lo sviluppo del proprio "dono" naturale per imparare a percepire la presenza della magia nelle persone e negli oggetti attorno a lui. Il valore finale dello Skill Percezione Magica è dato dal Rank acquisito più il bonus per la Caratteristica EM. Grazie a questo skill, il personaggio sarà in grado di percepire la presenza (e solo la presenza, senza indicazione di intensità, direzione, ubicazione, tipologia, ecc...) di magia attiva (o in fase di lancio) intorno a se, senza considerare quella di oggetti o persone di cui egli abbia già familiarità (almeno un mese di "percezione"); concentrandosi, inoltre, potrà distinguere l'aura magica (ma non capire se si tratti di magia mistica, runica o altro) delle cose e delle persone normalmente visibili intorno a se (ossia, se nascoste o coperte non ha alcuna efficacia), ovvero percepire il lancio di magie e l'approssimativa direzione del caster (se non "schermato" da qualcosa, tipo muri spessi, metallo, ecc).

Il master dovrebbe effettuare un check nascosto ogni round (sino a che il personaggio non percepisce la magia) sommando al Rank finale nello skill 1 punto ogni 2 PP spesi nella magia in questione e sottraendo un punto ogni 5 metri di Distanza dalla sorgente magica. Se ottiene 10 o più, ha percepito. E' un po' come un profumo, che potrebbe non essere percepito subito da lontano quando è lieve, ma all'avvicinarsi alla sorgente la sua individuazione dovrebbe farsi via via più facile.

14.5 Trasferimento di Potere

Questo Skill rappresenta l'abilità di un personaggio di scambiare energia magica con un altro personaggio o un oggetto, trasferendo e/o ricevendo PP (o SP). Il trasferimento di energia magica è un processo molto delicato, che richiede concentrazione e tempo, durante il quale è quasi inevitabile che parte dell'energia trasferita vada dispersa, assorbita dall'ambiente o semplicemente dissipata.

Il valore finale dello Skill Trasferimento di Potere è dato dal Rank acquisito, più il bonus per la Caratteristica EM, e **non può mai essere superiore a 20**. Usando il Trasferimento di potere, un personaggio invia con successo una percentuale dei PP o SP spesi, in funzione del suo valore finale in questo skill; analogamente, il personaggio o l'oggetto bersaglio riceveranno una percentuale dei PP o SP inviati con successo, dipendente dal valore finale del proprio Skill Trasferimento di Potere, come di seguito indicato:

PP/SP inviati con successo = (PP/SP inviati) × (5 × valore finale Trasferimento di Potere di chi invia)%

PP/SP ricevuti = (PP/SP inviati con successo) × (5 × valore finale Trasferimento di Potere di chi riceve)%

Tempo di trasferimento = (PP/SP inviati) / 5 round

Nel caso si utilizzi questo Skill Magico con particolari oggetti magici dotati della possibilità di inviare o ricevere potere, questi si considerano avere un Rank variabile in Trasferimento di Potere (da 1 a 20), che è determinato dal Master ai fini di quanto sopra riportato.

Si noti che un personaggio può ricevere PP o SP in modo da superare il proprio normale limite massimo, ma in questo caso perderà quelli in eccesso al ritmo di 1 punto per turno, se non usati prima.

Esempio. Gigi e Perigastus sono due personaggi Runiche che possiedono rispettivamente valore finale 14 e 16 nello Skill Trasferimento di potere; di conseguenza, l'efficacia di Gigi nell'uso di questo Skill è del 70%, mentre quella di Perigastus è 80%. Durante un'avventura, il gruppo avrebbe bisogno di un incantesimo che Perigastus normalmente conosce, ma non può lanciarlo poiché ha già speso tutti i suoi PP durante uno scontro con degli Scheletri poco prima. Poiché il gruppo non può permettersi di attendere che Perigastus riposi per recuperare i suoi PP, Gigi decide di trasferirgli 20PP usando Trasferimento di potere, così impiega 20 round per trasferire con successo $20 \times 70\% = 14PP$, di cui Perigastus ne riceve $14 \times 80\% = 11PP$. Dei 20PP inviati ne sono arrivati solo 11, ma ora il gruppo può proseguire senza rischiare un agguato durante una sosta di riposo.

APPENDICE A - Note su Composizioni & Poteri

- Si noti che il particolare sistema con cui sono descritti gli incantesimi si basa volutamente su descrizioni semplici e generiche, anche se chiare, allo scopo di ridurre al minimo le limitazioni e favorendo il potenziamento dei parametri principali (come distanza, raggio, bersagli, etc...) attraverso la spesa di PP o SP aggiuntivi. Tale scelta consente ai giocatori di descrivere in modo personale i propri incantesimi, trovando inoltre usi talvolta imprevisi e interpretativamente molto interessanti, arricchendo ulteriormente l'esperienza di gioco in funzione di come ciascuno interpreta il proprio "dono". Come detto, ogni composizione runica o potere mistico può essere "potenziato" in molte caratteristiche (effetti, durata, range, danno, ecc.): Ogni valore rappresentato, nella descrizione della composizione o del potere, in carattere corsivo grassetto sottolineato (ad esempio Durata: "2 Turni + 1 Turno") può essere aumentato più volte del valore evidenziato (nel caso specifico 1 turno) al costo individuale di 1 PP/SP (ad esempio, se il lanciatore spende altri 4 PP/SP nella durata, essa sarà di 4+1 +4 turni, ossia 9 turni). In merito alle composizioni runiche, inoltre, nella descrizione di alcuni effetti può essere presente il simbolo dell'orologio: se c'è, la durata di quell'effetto è quella indicata nel campo "Durata" della composizione a cui appartiene; in caso contrario, l'effetto è istantaneo e la composizione si esaurisce nel round di lancio della medesima.

Note Generali

- Gli effetti minimi delle composizioni possono essere liberamente ridotti dal runico durante il lancio (salvo diversamente indicato).
- Aumento del dado di danno per alcune composizioni:
 $1D3 \Rightarrow 1D4 \Rightarrow 1D5 \Rightarrow 1D6 \Rightarrow 1D8 \Rightarrow 1D10 \Rightarrow 1D12 \Rightarrow 2D8 \Rightarrow 2D10 \Rightarrow 2D12 \Rightarrow 3D10 \Rightarrow 3D12$
- Per i danni di "Elettricità" non si consideri la Toughness delle Armature Metalliche.
- Gli incantesimi che colpiscono un solo Target non fanno danno in caso di successo del RR. Quelli ad area, fanno danno dimezzato, ovvero nulla in caso di 20 sul RR.
- In linea generale e salvo laddove diversamente indicato, i target delle magie devono trovarsi all'interno del Range della magia e devono essere univocamente individuabili ed individuati dal lanciatore perché essa abbia su di loro effetto.

Note sulle Evocazioni (Forze ed Elementi)

Una creatura appena evocata rimarrà stordita per 2 Round subito dopo l'evocazione; laddove non venisse opportunamente controllata, tenderà poi subito ad attaccare colui che l'ha evocata o di seguito chiunque altro intorno. Demoni ed elementali non riveleranno mai il proprio nome.

Per rispedire una creatura extramondana (elementali, Demoni) al suo piano di esistenza è necessario aprire un adeguato portale interdimensionale e costringere la creatura ad attraversarlo. Le altre creature evocabili (Lifeforce, Deathforce, Prehuman) hanno come piano di esistenza quello mondano e non possono dunque venirne cacciate.

Check di controllo su creature evocate. Il controllo di una creatura (ad eccezione di Lifeforce non evocata, per la quale esiste il gruppo "Mente") è necessario subito dopo l'evocazione, allo scopo di evitare che essa aggredisca immediatamente il suo evocatore. Il check avviene come di seguito descritto, dove si deve ottenere:

$$1D12 + \text{Rank Skill Conoscenza specifico} \geq 5 + \text{Livello Creatura}$$

Tale check, senza il ricorso alla magia, può essere tentato una sola volta per creatura (e fino a che non dovesse fallire) e solo da un Runico in possesso della Runa sorgente (Forza o Elemento) della creatura.

Se il check fallisce, la creatura non è più controllabile dall'evocatore, a meno che esso non faccia ricorso alla magia. Se invece ha successo, il controllo resta attivo per:

$\text{Durata (minuti)} = 50 + 100 \times \text{Rank Conoscenza} / \text{Livello Creatura}$

Alla fine del controllo, l'evocatore può nuovamente tentare un check per prolungare il controllo sulla creatura evocata.

Per evocare una creatura, è utile preparare uno specifico circolo magico di controllo sull'evocazione (utilizzando le magie adeguate) prima del lancio della composizione di evocazione vera e propria. In tal caso, la durata del controllo sarà 5 volte maggiore la creatura rimarrà stordita per 10 Round subito dopo l'evocazione.

Un Evocatore può mantenere il controllo delle creature evocate solo se rimane nel piano ove ha avuto luogo l'evocazione medesima e ne percorre la medesima linea temporale. In caso contrario, il controllo viene istantaneamente reciso.

Se viene lanciato un Dispel Magic o simile su una creatura evocata, bisognerà verificare immediatamente il controllo sulla creatura con un nuovo check come sopra descritto.

Gli elementali sono immuni agli attacchi originati dal loro stesso elemento e sono ben protetti dalla magia. I Demoni sono immuni alle illusioni e sono ben protetti dalla magia (anche se non immuni). I Non-Morti sono immuni agli attacchi mentali ed alle illusioni.

Note sulle composizioni del gruppo **Mente**

Le composizioni ottenute da rune del gruppo "Mente" non richiedono componente somatica se il runico spende 1PP aggiuntivo (rimangono invariati i limiti di utilizzo normali dei PP). In tal caso inoltre il runico può evitare anche le componenti verbali della composizione, ad un costo aggiuntivo equivalente al precedente.

In aggiunta si consideri che in vari casi, laddove la mente del target sia "nota" al runico, il lancio di magie mentali su di esso potrà aver luogo in maniera più ampia ed estesa rispetto a quanto indicato nelle "Note Generali".

Note sulle composizioni della sorgente **Tempo**

Le composizioni ottenute dalla runa sorgente "Tempo" hanno tempo di lancio 0 (modificato dal bonus all'iniziativa del runico), salvo laddove diversamente indicato.

APPENDICE B - Ricerca di erbe e droghe

In questa appendice sono riportate le varie tabelle per la ricerca delle erbe e delle droghe con il Cultural Skill Erboristeria (5.5) nelle diverse stagioni e per i vari ambienti climatici e di habitat. Gli effetti ed i costi delle erbe e delle droghe sono dettagliati nel Capitolo IX.

AUTUNNO - Ricerca erbe							
Ambiente		Ricerca generica		Erbe		Ricerca specifica	
Clima	Habitat	Difficoltà Check	Casuale (D100)	Nome	Tipo	Difficoltà Check	Dosi trovate
Freddo	Fiume	-	-	<i>Wauash</i>	Curativa	Impegnativa	1D6
	Foresta	-	-	<i>Sirith</i>	Droga	Impegnativa	1D4
	Montagna	-	-	<i>Harilan</i>	Protettiva	Ostica	2D4
	Rurale	-	-	<i>Rovo delle guardie</i>	Droga	Epica	1
	Sotterraneo	-	-	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6
Temperato	Costa	Ostica	1 - 84	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			85 - 95	<i>Cavethalion</i>	Curativa	Difficile	1D8
			96 - 100	<i>Niranki</i>	Speciale	Critica	1
	Foresta	Impegnativa	1 - 35	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			36 - 70	<i>Yiracan</i>	Curativa	Normale	1D4
			71 - 87	<i>Nalithrar</i>	Curativa	Impegnativa	1D6
			88 - 96	<i>Mirragan</i>	Droga	Ostica	1
			97 - 100	<i>Eweriss</i>	Droga	Difficile	1D4
	Montagna	Ostica	1 - 94	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			95 - 100	<i>Pelledura</i>	Speciale	Critica	1
	Rurale	Ostica	1 - 62	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			63 - 78	<i>Adrioghann</i>	Curativa	Ostica	1D4
			79 - 92	<i>Kilash</i>	Curativa	Ostica	1D4
			93 - 96	<i>Suolafoglio</i>	Speciale	Critica	1D2
			97 - 100	<i>Erba Cavallina</i>	Speciale	Critica	1
Sotterraneo	Difficile	1 - 91	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1	
		92 - 97	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6	
		98 - 100	<i>Zur</i>	Droga	Epica	1	
Tropicale	Rurale	-	-	<i>Galerion</i>	Droga	Critica	2D3
	Sotterraneo	-	-	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6

INVERNO - Ricerca erbe							
Ambiente		Ricerca generica		Erbe		Ricerca specifica	
Clima	Habitat	Difficoltà Check	Casuale (D100)	Nome	Tipo	Difficoltà Check	Dosi trovate
Freddo	Fiume	-	-	<i>Wauash</i>	Curativa	Impegnativa	1D6
	Montagna	Ostica	1 - 57	<i>Rytram</i>	Curativa	Impegnativa	1D4
			58 - 86	<i>Harilan</i>	Protettiva	Ostica	2D4
			87 - 100	<i>Regillos</i>	Speciale	Difficile	1
	Rurale	Epica	1 - 50	<i>Rovo delle guardie</i>	Droga	Epica	1
			51 - 100	<i>Raktul</i>	Droga	Epica	1D4
Sotterraneo	Difficile	1 - 80	<i>Zorg</i>	Speciale	Ostica	1D2	
		81 - 100	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6	
Temperato	Foresta	Ostica	1 - 73	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			74 - 91	<i>Mirragan</i>	Droga	Ostica	1
			92 - 100	<i>Eweriss</i>	Droga	Difficile	1D4
	Montagna	Difficile	1 - 97	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			98 - 100	<i>Geléndir</i>	Antidoto	Epica	1D3
	Rurale	Impegnativa	1 - 45	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			46 - 89	<i>Tálas</i>	Droga	Normale	2D6
			90 - 100	<i>Aleor</i>	Protettiva	Ostica	1D3
	Sotterraneo	Difficile	1 - 91	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
			92 - 97	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6
98 - 100			<i>Zur</i>	Droga	Epica	1	
Tropicale	Fiume	-	-	<i>Torfirith</i>	Antidoto	Ostica	2D6
	Rurale	-	-	<i>Galerion</i>	Droga	Critica	2D3
	Sotterraneo	-	-	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6

PRIMAVERA - Ricerca erbe								
Ambiente		Ricerca generica		Erbe		Ricerca specifica		
Clima	Habitat	Difficoltà Check	Casuale (D100)	Nome	Tipo	Difficoltà Check	Dosi trovate	
Freddo	Montagna	-	-	<i>Harilan</i>	Protettiva	Ostica	2D4	
	Rurale	-	-	<i>Rovo delle guardie</i>	Droga	Epica	1	
	Sotterraneo	-	-	<i>Drulg</i>	droga	Critica	1D6	
Temperato	Costa	Difficile	1 - 86	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1	
			87 - 97	<i>Svegliamorti</i>	Curativa	Difficile	1D3	
			98 - 100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1	
	Fiume	Ostica	1 - 86	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1	
			87 - 97	<i>Elrong</i>	Curativa	Difficile	1	
			98 - 100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1	
	Foresta	Difficile	1 - 29	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1	
			30 - 58	<i>Beltur</i>	Protettiva	Normale	1	
			59 - 73	<i>Thrill Gamir</i>	Antidoto	Impegnativa	1D4	
			74 - 87	<i>Vampirea</i>	Droga	Impegnativa	1D4	
			88 - 91	<i>Torg</i>	Droga	Difficile	1	
			92 - 95	<i>Eweriss</i>	Droga	Difficile	1D4	
			96 - 97	<i>Edera Helota</i>	Speciale	Critica	1	
			98	<i>Vinnon</i>	Curativa	Critica	1	
			99	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1	
			100	<i>Pero Blu</i>	Curativa	Epica	1	
	Montagna	Difficile	1 - 64	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1	
			65 - 80	<i>Vashnak</i>	Droga	Ostica	1	
			81 - 96	<i>Kaut dorato</i>	Curativa	Ostica	1	
			97 - 98	<i>Geléndir</i>	Antidoto	Epica	1D3	
	Palude	Ostica	99 - 100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1	
			1 - 78	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1	
			79 - 98	<i>Galur</i>	Antidoto	Ostica	3D4	
	Rurale	Difficile	99 - 100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1	
			1 - 35	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1	
			36 - 70	<i>Fòthien</i>	Antidoto	Normale	2D4	
			71 - 88	<i>Legilin Tirak</i>	Droga	Impegnativa	1	
			89 - 92	<i>Elrong</i>	Curativa	Difficile	1	
			93 - 95	<i>Baccaspina</i>	Droga	Critica	1	
			96 - 97	<i>Suolafoglio</i>	Speciale	Critica	1D2	
	98 - 99	<i>Erba Cavallina</i>	Speciale	Critica	1			
	Sotterraneo	Difficile	100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1	
1 - 91			<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1		
92 - 97			<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6		
Tropicale	Costa	-	-	98 - 100	<i>Zur</i>	Droga	Epica	1
				1 - 91	<i>Cacciamasche</i>	Speciale	Normale	1
	Costa	-	-	-	<i>Mirelen</i>	Curativa	Impegnativa	1
	Montagna	-	-	-	<i>Aruera</i>	Speciale	Epica	2D10 foglie
	Rurale	Critica	1 - 67	<i>Galerion</i>	Droga	Critica	2D3	
68 - 100			<i>Corona di Re</i>	Curativa	Epica	1D2		
Sotterraneo	-	-	-	<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6	

ESTATE - Ricerca erbe									
Ambiente		Ricerca generica		Erbe		Ricerca specifica			
Clima	Habitat	Difficoltà Check	Casuale (D100)	Nome	Tipo	Difficoltà Check	Dosi trovate		
Freddo	Montagna	Difficile	1 - 80	<i>Harilan</i>	Protettiva	Ostica	2D4		
			81 - 100	<i>Jarapekka</i>	Droga	Critica	1D2		
	Rurale	-	-	<i>Rovo delle guardie</i>	Droga	Epica	1		
	Sotterraneo	-	-	<i>Drulg</i>	droga	Critica	1D6		
Temperato	Foresta	Ostica	1 - 26	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1		
			27 - 51	<i>Beltur</i>	Protettiva	Normale	1		
			52 - 64	<i>Vampirea</i>	Droga	Impegnativa	1D4		
			65 - 77	<i>Barbadicapra</i>	Antidoto	Impegnativa	2D4		
			78 - 90	<i>Cacciaserpi</i>	Speciale	Impegnativa	2D10		
			91 - 96	<i>Radicanera</i>	Curativa	Ostica	1D2		
			97 - 99	<i>Eweriss</i>	Droga	Difficile	1D4		
			100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1		
	Montagna	Difficile	1 - 63	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1		
			64 - 79	<i>Radicanera</i>	Curativa	Ostica	1D2		
			80 - 94	<i>Kaut dorato</i>	Curativa	Ostica	1		
			95 - 98	<i>Pelledura</i>	Speciale	Critica	1		
			99 - 100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1		
	Palude	Ostica	1 - 57	<i>Pelandan</i>	Curativa	Facile	2D4		
			58 - 85	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1		
			86 - 92	<i>Radicanera</i>	Curativa	Ostica	1D2		
			93 - 99	<i>Galur</i>	Antidoto	Ostica	3D4		
			100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1		
	Rurale	Difficile	1 - 22	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1		
			23 - 44	<i>Nalim</i>	Protettiva	Normale	1D4		
			45 - 55	<i>Antipeste</i>	Protettiva	Impegnativa	1D6		
			56 - 66	<i>Legilin Tirak</i>	Droga	Impegnativa	1		
			67 - 77	<i>Hiregan</i>	Curativa	Impegnativa	1		
			78 - 83	<i>Radicanera</i>	Curativa	Ostica	1D2		
			84 - 86	<i>Piederosso</i>	Protettiva	Difficile	1		
			87 - 89	<i>Nalyl</i>	Antidoto	Difficile	1		
			90 - 92	<i>Hadrang</i>	Protettiva	Difficile	1		
			93 - 94	<i>Argentifoglio</i>	Droga	Difficile	1D3		
			95 - 96	<i>Baccaspina</i>	Droga	Critica	1		
			97	<i>Lerimos</i>	Curativa	Critica	1		
			98	<i>Suolafoglio</i>	Speciale	Critica	1D2		
			99	<i>Erba Cavallina</i>	Speciale	Critica	1		
			100	<i>Rosa Nera</i>	Antidoto	Epica	1		
			Sotterraneo	Difficile	1 - 73	<i>Cacciamosche</i>	Speciale	Normale	1
					74 - 91	<i>Radicanera</i>	Curativa	Ostica	1D2
	92 - 95	<i>Drulg</i>			droga	Critica	1D6		
	96 - 98	<i>Rosa Nera</i>			Antidoto	Epica	1		
	99 - 100	<i>Zur</i>			Droga	Epica	1		
	Tropicale	Costa	Difficile	1 - 80	<i>Asardoth</i>	Curativa	Ostica	1	
				81 - 100	<i>Elowyr</i>	Curativa	Critica	1D2	
Deserto		Ostica	1 - 89	<i>Sigor-Thurl</i>	Curativa	Impegnativa	1D6		
			90 - 100	<i>Erba Cinerina</i>	Droga	Critica	1D4		
Foresta		Difficile	1 - 64	<i>Anaril</i>	Antidoto	Impegnativa	2D6		
			65 - 96	<i>Kilvak</i>	Protettiva	Ostica	1		
			97 - 100	<i>Nydieloth</i>	Curativa	Epica	2D6 frutti		
Montagna		-	-	<i>Aruera</i>	Speciale	Epica	2D10 foglie		
Rurale		-	-	<i>Galerion</i>	Droga	Critica	2D3		
Sotterraneo		Difficile	1 - 67	<i>Zulsangra</i>	Droga	Difficile	1D2		
	68 - 100		<i>Drulg</i>	Droga	Critica	1D6			