

Cosa è GURPS

GURPS sta per "Generic Universal Role Playing System" (sistema di gioco di ruolo generico universale). Perché chiamarlo in questo modo?

"*Generico*". **GURPS** inizia con delle regole semplici, ed avanza con quanti dettagli vuoi. Questa versione "compatta" presenta le "regole base" con cui partono la maggior parte dei Master.

"*Universale*". Le regole base è disegnato per enfatizzare la versosimiglianza e può adattarsi a qualsiasi ambientazione: fantasy, storica, passata, presente o futura.

"*Role playing*". Non è

semplicemente un gioco di "Axe and Slash" (asce e fendenti). Questo regolamento permette un vero gioco di ruolo. In **GURPS** pretendi, per un poco, di essere qualcun altro

"*System*". Oltre 200 libri sono stati pubblicati per **GURPS**, in otto diverse lingue. E' uno degli standard riconosciuti nel mondo dei giochi di ruolo

Materiale necessario per giocare

Per giocare hai bisogno di queste regole, tre dadi a sei facce, un po di carta, gomma e matita.

Gups LITE

Questa è l'essenza "scremata" di **GURPS**: tutte le regole fondamentali, ma non gli abbellimenti opzionali che di solito confondono i giocatori. Una volta che hai dimestichezza con queste regole, puoi prendere il "**GURPS BASIC SET**" e lanciarti nell'azione vera. Game Master con esperienza speriamo che trovino in questa versione un elemento valido per introdurre nuovi giocatori a **GURPS**.

Liberamente tradotto da Riccardo Coletta: riccardo.coletta@cepu.it

Glossario

GURPS è un gioco di ruolo. Come ogni hobby, il gioco ha un suo proprio linguaggio. Per aiutarti a comprendere i termini e i concetti usati in questo manuale, ecco alcune definizioni:

gioco di ruolo (GDR): Un gioco in cui le persone interpretano le personalità di personaggi immaginari, in un'ambientazione fantasiosa o storica, e provano ad agire come questi personaggi farebbero

Game Master (GM): Il giocatore che sceglie le avventure, guida gli altri attraverso di esse, decide i risultati, dà premi

Personaggio: Ogni essere, persona,

animale, robot etc. - che viene giocata dal GM o da un giocatore

Personaggio non giocante (PNG): Tutti i personaggio giocati dal GM

Personaggio giocante (PG): Tutti i personaggi guidati dai giocatori

Caratteristiche: I valori numerici che descrivono il personaggio, equipaggiamento etc. Di solito chiamate STATS (da "statistic")

Gruppo o Party: Un gruppo di Personaggi Giocanti che partecipano ad una singola avventura

Mondo di gioco: L'area geografica in cui si svolgono le avventure. Può essere un pianeta come una regione. Il mondo di gioco comprende anche la sua organizzazione e il suo Background

Avventura: L'unità base di gioco in un gioco di ruolo, che rappresenta una missione o un obiettivo. Può richiedere uno o più sessioni di gioco

Incontro: Una "scena" dell'avventura, che di solito consiste nell'incontro di alcuni PG con uno o più PNG

Campagna: Una sequenza logica di avventure solitamente legate da un tema che principalmente è identificato dalla partecipazione degli stessi PG e di solito dello stesso GM. Una campagna può anche spostarsi attraverso diversi "mondi di gioco"

Razza: La specie di appartenenza. Personaggi NON UMANI (elfi, nani, gnomi etc) sono comuni nei GDR.

LE BASI

GURPS usa solamente dadi a sei facce. Per rappresentare danni in combattimento o quant'altro, è usato il sistema “dadi+modificatore”. Se un'arma infligge “4d+2” danni, questa è un'abbreviazione per “tira 4 dadi e somma 2 al totale”. Ugualmente, “3d-3” significa “tira 3 dadi e sottrai 3 dal total”. Se leggi solo “2d”, significa “tira 2 dadi”.

GURPS prevede 3 tipi di tiri:

1. Tiri Valutazione
2. Tiri reazione
3. Tiri danno

Tiri valutazione

Un “tiro valutazione” è un lancio di dadi effettuato quando hai necessità di testare una delle tue abilità o caratteristiche. Alcune volte lanci tu, altre volte il GM lancia per te. Ad esempio potresti testare sulla tua forza per impedire ad una porta di chiudersi.

Cosa tirare?

Ogni volta che un personaggio tenta di portare a termine un'azione, lancia 3 dadi per determinare il risultato. Questo è chiamato un *tiro valutazione*. L'azione è portata a termine se il risultato del lancio è inferiore o uguale al numero che governa l'azione – solitamente una caratteristica o un'abilità. Altrimenti è un *fallimento*. Per esempio, se stai tirando sulla forza, e la tua forza è 12, un risultato di 12 o meno è un successo. Così, più alto è il numero che governa l'azione più semplice sarà per te portarla a termine.

A prescindere dal numero che governa l'azione (numero obiettivo) un risultato di 3 o di 4 è *sempre* un successo, mentre un risultato di 17 o 18 è *sempre* un fallimento.

Quando tirare

Per evitare di trasformare il gioco in un “lancio di dadi senza fine” il GM richiede un lancio di dadi solamente

quando:

- La salute di un PG, la sua reputazione, amicizia o equipaggiamento sono a rischio. Ciò include ricerche, spionaggio, combattimento e cose “avventurose” del genere
- Il personaggio vuole ottenere alleati, informazioni, benefici sociali, beni di ogni genere.

Il GM **non** richiederà un tiro valutazione quando:

- Azioni normali quotidiane (attraversare la strada, fare compere, dar da mangiare al cane)
- Qualsiasi azione mondana che non porti rischi o benefici eccessivi al PG

Quando è il GM a tirare

Ci sono 2 situazioni in cui è il GM a tirare i dadi di nascosto:

1. Quando il Personaggio non può sapere se e in che misura un'azione ha avuto successo.
2. Quando il giocatore non deve sapere cosa sta succedendo

Modificatori

Le regole spesso specificano *modificatori* per alcuni tiri di valutazione.

Questi modificatori sono valori che cambiano il *numero obiettivo* e non il risultato del dado. Bonus aumentano quindi le tue chance mentre i malus le

diminuiscono.

Per esempio, se cerchi di scassinare al buio, il GM ti dirà di effettuare un tiro di valutazione con -5. Se la tua abilità di “scassinare” è 9, il numero obiettivo sarà $9-5=4$, dovrai quindi ottenere un 4 o meno con 3 dadi.

I modificatori possono rappresentare difficoltà o semplicità circostanziali. Per esempio un lucchetto potrebbe avere un +10 per essere scassinato perchè molto semplice, in questo caso se la tua abilità scassinare è 9, il numero obiettivo sarà $9+10=19$, il che sembrerebbe significare che non puoi mai fallire (con 3 dadi puoi ottenere massimo 18) ma non è così (vedi oltre *Successi critici* e *Fallimenti critici*).

I modificatori sono cumulativi se non è espressamente specificato il contrario. Se ad esempio provi ad aprire quel lucchetto semplice ma al buio applichi entrambi i modificatori e quindi il numero obiettivo diviene $9+10-5=14$.

Abilità base e abilità effettiva

L'*abilità base* è il tuo livello di “addestramento” in un dato compito così come riportato nella scheda. La tua *abilità effettiva* in un particolare frangente è la tua abilità base più o meno tutti i modificatori. Nell'esempio di prima la tua

abilità base è 9, mentre l'abilità effettiva era 4, 19 o 14 a seconda della situazione.

Non puoi tentare di effettuare un tiro valutazione se la tua *abilità effettiva* è minore di 3 ad eccezione di "tiri di difesa" (vedi sezione combattimento).

Gradi di successo e fallimento

Una volta calcolata la tua abilità effettiva applicando tutti i modificatori alla tua abilità base, tira 3 dadi per determinare il risultato. Se il totale lanciato è minore o uguale alla tua abilità effettiva, hai avuto successo, e la differenza tra il risultato e l'abilità effettiva determina il tuo *margin di successo*.

Esempio: Se la tua abilità effettiva è 18 e tu lanci un 12, hai avuto successo; il tuo margine di successo è 6.

Se tiri un risultato superiore alla tua abilità effettiva hai fallito e la differenza è il tuo *margin di fallimento*.

Esempio: se hai una abilità effettiva di 9 e lanci un 12, hai fallito e il tuo margine di fallimento è 3.

Alcune regole fanno riferimento al margine di successo e al margine di fallimento.

Successi critici e fallimenti critici

Un *successo critico* è un risultato particolarmente buono.

- Un risultato di 3 o 4 è *sempre* un successo critico
- Un risultato di 5 è un successo critico se la tua *abilità effettiva* è 15 o più
- Un risultato di 6 è un

successo critico se la tua abilità effettiva è di 17 o più

Quando ottieni un successo critico il DM ti dirà cosa accade, di solito qualcosa di molto favorevole. Più basso il risultato del dado meglio è

Un *fallimento critico* è un risultato particolarmente brutto

- Un risultato di 18 è sempre un fallimento critico
- Un risultato di 17 è un fallimento critico se la tua *abilità effettiva* è 15 o meno
- Ogni risultato che è superiore di 10 o più al valore di *abilità effettiva* è un fallimento critico

Quando ottieni un fallimento critico il master ti dirà cosa accade, di solito qualcosa di brutto. Più alto il dado peggio è.

Tentativi ripetuti

Alcune volte hai un solo tentativo a disposizione (disattivare una bomba, saltare una voragine, allietare un re irritabile con una canzone). Altre volte puoi tentare fino a che non riesci (prendere un pesce, aprire un lucchetto). Altre volte non saprai se hai avuto successo fino a quando non è troppo tardi (tradurre una vecchia mappa, ordinare al ristorante in una lingua straniera, acquistare una macchina usata). Altre puoi essere danneggiato da un fallimento ma tentare più volte (scalare una parete, convincere qualcuno)

Il GM si occuperà di decidere in quale situazione si trovano i PG ogni volta

Contese

A volte succede che due personaggi devono effettuare

una contesa riguardo una delle loro abilità/caratteristiche. Il personaggio con il punteggio maggiore *non sempre vince...* ma avrà più probabilità. Una "contesa" è un modo rapido per risolvere la questione senza giocarla in dettaglio (se non c'è bisogno). In una contesa i due personaggi effettuano un tiro valutazione sull'abilità in questione, con tutti i modificatori e misurano il "grado di successo" con l'avversario. Ci sono 2 modi differenti per verificare l'esito di una contesa

Contesa rapida

Una contesa rapida è una competizione che si conclude in un tempo molto breve, solitamente in un round o istantaneamente. Esempi possono essere due che tentano di afferrare la stessa pistola sul tavolo, o due che cercano di colpire con i coltelli il centro di un bersaglio.

Ogni personaggio effettua il suo tiro valutazione sull'abilità indicata dal DM. Se uno ha successo e l'altro fallisce il risultato è ovvio. Se entrambi hanno successo vince il personaggio con il più alto margine di successo. Se entrambi falliscono vince quello con minore margine di fallimento. Se c'è un pareggio significa che nessuno ha vinto (negli esempi le due persone hanno afferrato l'arma contemporaneamente, i due contendenti hanno piazzato i coltelli equidistanti dal centro).

Margine di vittoria

Il margine di vittoria è importante. Non è lo stesso se ottengo un margine di successo di 2 contro un margine di successo di 1 rispetto ad una situazione in cui ho un margine

di successo di 5 e il mio avversario ha fallito con un margine di fallimento di 5.

Il *margine di vittoria* è la differenza tra i margini di successo o di fallimento se entrambi hanno avuto successo o hanno fallito, altrimenti è la somma tra il margine di successo del vincitore e il margine di fallimento dello

sconfitto.

Contesa regolare

Una *contesa regolare* è una competizione “lenta” che richiede del tempo per esaurirsi, come una prova di braccio di ferro o il tiro alla corda

Ogni personaggio effettua il suo tiro di valutazione. Fino a

quando entrambi hanno successo o entrambi falliscono la prova non termina. Quando uno dei due fallisce e l'altro ha successo la prova termina con la vittoria del secondo. Il DM può anche indicare che in una differenza alta tra i margini di successo e fallimento può influenzare i tentativi successivi con dei modificatori

Tiri reazione

Quando un PG incontra un PNG la reazione di questo non predeterminata ma il DM effettua un *tiro reazione* con 3d. Più alto è il risultato migliore è la reazione. Il DM guida il PNG in base alle linee guida della *tabella delle reazioni*.

Il GM terrà questo tiro segreto. I giocatori non devono sapere se l'amichevole contadino stia dando preziosi suggerimenti o li sta inviando in una trappola.

Un *tiro reazione* non è un *tiro valutazione*; ci sono 3 differenze fondamentali

1. Non c'è un numero obiettivo da raggiungere
2. Un risultato ALTO è *buono* e non brutto
3. I modificatori alle reazioni si applicano direttamente al risultato del dado. Un bonus di reazione è qualsiasi fattore che può rendere un PNG più amichevole, mentre un malus di reazione è qualcosa che può rendere un PNG un nemico.

Alcuni modificatori di reazioni sono ad esempio

Aspetto e apparenza. Molto importante per i personaggi che fanno da portavoce
Inimicizie razziali. Elfi e nani non si piacciono.

Interpretazione. Un approccio buono da parte del giocatore può fornire un bonus al proprio PG.

Tabella delle reazioni

Lancia 3d, applica i modificatori e controlla la tabella

0 o meno: Disastroso. Il PNG odia i PG e agirà al peggio dei loro interessi. Nulla è fuori questione: assalto, menzogna, ridicolizzazione pubblica, o ignorare questioni di vita e di morte

1-3: Molto male. Al PNG non piace affatto il PG e agirà contro di lui se questo gli conviene: attaccare, offrire pessimi affari sono possibili conseguenze

4-6: Male. Al PNG non interessa nulla del PG e agirà contro di lui se può trarne beneficio

7-9: Non bene. Il PNG non è impressionato, i PG necessiteranno buoni argomenti per ottenere aiuto

10-12: Neutrale. Il PNG ignora i PG quanto possibile, è totalmente disinteressato. Transazioni e affari andranno normalmente fin quando si rispetta il “protocollo”

13-15: Buono. Al PNG piace il PG, offrirà il suo aiuto nei limiti del normale svolgimento giornaliero e le richieste mondane saranno accettate

16-18: Molto buono. Il PNG è molto affascinato, offrirà aiuto non richiesto e farà del suo meglio per aiutare il PG

19 o più: Eccellente. Il PNG è estremamente impressionato favorevolmente dal PG e agirà sempre al massimo delle proprie possibilità per aiutarlo, anche rischiando la propria vita e la propria reputazione.

Tiri Danno

Un “tiro danno” è effettuato in combattimento, per calcolare quanto hai ferito un avversario. I tiri danno usano il sistema “dadi+modificatore”. Molte

cose possono influenzare il danno inflitto in lotta. Le armature possono ridurre questo danno. Alcuni attacchi infliggono danni maggiori

dopo aver passato l'armatura. Tutte queste cose sono specificate più avanti nella sezione combattimento

PERSONAGGI

Quando giochi di ruolo prendi la parte di un'altra persona – un “personaggio” che hai creato. **GURPS** ti permette di creare esattamente il personaggio che vuoi.

Il GM ti darà una quantità di *punti personaggio* con i quali “comprerai” le tue abilità. Per esempio, più forte vorrai essere fisicamente e più punti “spenderai” per “comperare” forza. Puoi anche acquistare tratti sociali come la ricchezza

e altre abilità speciali chiamate *vantaggi*.

Se vuoi più abilità di quanto i tuoi punti personaggio ti permettono, puoi ottenere dei punti prendendo quelli che vengono chiamati *svantaggi* (miopia, basso livello sociale etc).

Le due cose più importanti da cui partire sono *chi sei* e *cosa vuoi fare*. Chiedi al DM che tipo di gioco creerà con **GURPS** e che tipo di

personaggi saranno disponibili. Poi inizia con i dettagli... ci sono molti modi per farlo. Puoi iniziare con le abilità, spendere i punti e poi creare per bene una storia sul personaggio. Un personaggio è molto di più di una serie di punteggi, ma lo “shopping” di abilità può ispirare.

Puoi invece creare prima la storia del tuo personaggio per poi acquistare le abilità che più lo rappresentano.

Punti personaggio

I punti personaggio sono la “valuta” per la creazione del personaggio. Qualsiasi cosa che aumenta le tue abilità *costa* punti personaggio: devi spendere punti personaggio in un ammontare pari a quanto scritto nella descrizione dell'abilità per poterla avere e usare in partita. Ogni cosa che invece riduce le tue capacità ha un costo *negativo* che significa che *ti restituisce punti* da spendere.

Se ad esempio parti con 125 punti, compri 75 punti di vantaggi, prendi -15 punti con degli svantaggi, hai ancora: $125-75+15=65$ punti da spendere

Punti di partenza

Il GM decide con quanti punti personaggio iniziano i giocatori. Questo dipende da quanto capaci egli vuole che siano. Ecco alcuni esempi

Debole (meno di 25 punti):

bambini, zombie

Medio (25-50 punti): Persone ordinarie come un commesso o un tassista

Competente (50-75 punti): atleti, poliziotti della speciale, professori istruiti... chiunque ha una competenza molto superiore alla media

Eccezionale (75-100 punti): campioni di atletica, agenti segreti

Eroica (100-200 punti): gente ai limiti massimi della competenza fisica e mentale come uno scenziato, il campione del mondo di pentatlon

Superiore (200-300 punti): personaggi principali di film di kung fu o di libri fantasy

Leggendaria (300-500 punti): eroi protagonisti di poemi epici vicini alla divinità (ercole)

Il punteggio iniziale viene di solito chiamato “livello di potere” della campagna

Limite agli svantaggi

Uno svantaggio è una cosa con un costo negativo, comprese caratteristiche molto basse, status sociale ridotto, e tutte le abilità elencate dopo nel capitolo “svantaggi”. In teoria potresti prendere tanti svantaggi da accumulare abbastanza punti per comperare qualsiasi caratteristica o vantaggio tu voglia. In pratica si invita il GM a porre un limite agli svantaggi che un PG può avere. Una buona regola è di limitare gli svantaggi ad un totale massimo della metà del livello di potere della campagna, quindi in una campagna con 150 punti di partenza il personaggio potrà avere massimo 75 punti di svantaggi, avendo quindi massimo 225 punti da spendere

Attributi base

Quattro numeri chiamati “attributi” definiscono le tue abilità base: Forza (FO), Destrezza (DE), Intelligenza (IN), Salute (SA).

Un punteggio di 10 in ognuno di questi attributi è *libero*, e rappresenta la media degli

esseri umani. Punteggi più alti costano punti personaggio: 10 punti per livello per aumentare FO o SA fino al valore 15, 15 punti a livello per i punteggi 16-17-18 e 25 punti a livello per punteggi sopra il 18. Aumentare DE e IN costa 20

punti per livello fino a 15, 25 punti per livello per i punteggi 16-17-18 e 35 punti per livello per i punteggi successivi. Il giocatore prende punti invece di spenderli se fa “scendere” i punteggi invece che salirli, ma si consiglia di non permettere

ai giocatori di scendere sotto il valore 8 né di superare il 18.

Gli attributi base determinano le tue abilità – le tue forze e le tue debolezze – durante il gioco. Scegli con cura

6 o meno: Disastroso. Una caratteristica che influenza pesantemente la tua vita

7 Molto basso: I tuoi limiti sono immediatamente evidenti ad un primo approccio. Questo è il minimo per non passare come “portatore di handicap”

8-9 Sotto media: Questo punteggio è limitante ma nella media umana. Il GM non dovrebbe permettere valori inferiori a questi.

10 Medio: Molti umani si trovano bene con il loro 10!

11-12 Sopra media: Buoni ma comunque nella norma umana

13-14 Eccezionale: Questi valori sono immediatamente evidenti (grandi muscoli, grazia felina, intuito eccezionale) a chiunque ti incontra

15 o più Stupefacente: Un attributo del genere suscita sicuramente commenti e

guiderà molto le scelte del tuo PG

Forza (10 pti per livello)

Rappresenta la forza fisica. E' fondamentale se sei un guerriero o ti trovi spesso in battaglia poiché permette di *infliggere e assorbire* più danni. Avventurieri troveranno inoltre utile la forza per lanciare oggetti, muoversi in fretta con bagagli e oggetti. Forza superiore a 20 può essere trovata in grandi animali, mostri fantastici o robot

Un personaggio può sollevare con una mano sopra la testa in un secondo un peso totale in KG uguale al proprio valore di forza.

Destrezza (20 pti per livello)

Misura l'insieme dell'agilità, coordinazione e capacità motorie. Controlla la maggioranza delle abilità atletiche, di combattimento, di guida e tutte le abilità che richiedono un “tocco delicato”.

Determina inoltre la “velocità

base” (tempo di reazione) e il “movimento base” (velocità di corsa)

Intelligenza (10 pti per livello)

Identifica la creatività, l'intuizione, la memoria, la percezione, il ragionamento e la forza di volontà. Governa tutte le abilità “mentali” - scienza, interazione sociale, magia etc. Scenziati, maghi hanno bisogno di alta intelligenza in primis. Le caratteristiche secondarie “forza di volontà” e “percezione” sono basate sull'intelligenza.

Salute (10 pti per livello)

La salute misura l'energia e la vitalità. Rappresenta la costituzione, la resistenza ai veleni/malattie/radiazioni. Alta salute è buona per tutti ma è fondamentale per guerrieri da corpo a corpo. La salute determina i punti fatica/ferita ed è parte del calcolo della velocità base e del movimento base

Danno

La tua FO indica quando danno infliggi in combattimento disarmato e con un'arma da mischia. Due tipi di danno derivano dall'FO:

- Danno da (abbreviato “Aff”) è il danno base con un pugno, calcio, morso o un'arma da punta, come un fioretto o uno spadino.

- Danno da **fendente** (abbreviato “Fen”) è il danno base con un'arma da fendenti come un'ascia, una mazza, una spada

Consultare la seguente tabella per determinare il tuo danno base in base alla forza. Il formato è quello “dadi+modificatore”*

Tabella dei danni

FO

Affondo

	<i>Fendente</i>	
1	1d – 6	1d – 5
2	1d – 6	1d – 5
3	1d – 5	1d – 4
4	1d – 5	1d – 4
5	1d – 4	1d – 3
6	1d – 4	1d – 3
7	1d – 3	1d – 2
8	1d – 3	1d – 2
9	1d – 2	1d – 1
10	1d – 2	1d
11	1d – 1	1d + 1
12	1d – 1	1d + 2
13	1d	2d – 1
14	1d	2d
15	1d + 1	2d + 1
16	1d + 1	2d + 2
17	1d + 2	3d – 1
18	1d + 2	3d
19	2d – 1	3d + 1
20	2d – 1	3d + 2

Caratteristiche secondarie

“Le caratteristiche secondarie” sono valori che dipendono direttamente dagli attributi base. Puoi alzare o abbassare questi valori modificando appunto gli attributi base.

- **Punti ferita (PF):** Rappresenta la capacità del tuo corpo di sostenere delle ferite. Hai un numero di PF uguali al tuo punteggio di FO. Quindi se hai 10 punti in FO avrai 10 PF

- **Forza di volontà (FV):** Rappresenta la tua capacità di resistere allo stress (lavaggio del gervello, ipnosi, tortura, interrogazione, seduzione) e di resistere ad attacchi mentali (magia, poteri psionici). La sua FV è uguale al tuo punteggio di IN.

- **Percezione (Per):** Rappresenta la tua “attenzione” generale. Il GM esegue un tiro valutazione sulla percezione per vedere se noti qualcosa. Il suo valore è uguale alla tua IN

- **Punti fatica (FA):** Rappresenta la riserva di energia del tuo corpo. Hai un punteggio di FA uguale a quello di SA

- **Velocità base:** Misura i tuoi riflessi e in generale la tua rapidità. Serve per determinare la tua velocità in corsa, la tua capacità di schivare i colpi e l'ordine di attacco in combattimento (un valore alto ti permette di sorprendere i tuoi avversari).

Per calcolare la tua velocità

base somma SA e DE (salute e destrezza) e dividi il risultato per 4 *senza arrotondare*.

Schivare: il tuo punteggio di schivare (vedi sezione combattimento) è uguale alla tua velocità base + 3, eliminando i numeri dopo la virgola. Se ad esempio il tuo movimento base è 5,25 il tuo punteggio di schivare è 8.

- **Movimento base:** E' la tua velocità in yards al secondo (1 yarda sono circa mezzo metro). Questo indica quanto puoi correre veloce.

Il tuo movimento base è uguale alla tua velocità base eliminate tutte le cifre dopo la virgola.

Come spiegato in seguito l'ingombro (peso trasportato) può alterare questi valori

Aspetto e apparenza

Qui si definiscono i tratti “sociali” intrinseci del tuo personaggio: apparenza, maniere e modi di fare. Tratti con valore positivo sono considerati vantaggi e costano punti (come bell'aspetto e voce chiara), quelli con valore negativo restituiscono punti personaggio e sono considerati svantaggi (come aspetto sgradevole, abitudine fastidiosa) mentre altri sono ininfluenti (colore degli occhi, capelli ecc) e non hanno valore.

Aspetto

Variabile

L'aspetto è più che altro un “effetto speciale” per rendere più verosimile il gioco – puoi scegliere qualsiasi aspetto comune preferisci.

L'aspetto è misurato in livelli. La maggioranza hanno il livello *Medio* e questo livello costa ZERO punti

Un bell'aspetto da solitamente dei bonus alla reazione (a meno che il PNG non odi le persone belle) ed è considerato quindi un *vantaggio* e costa dei punti. Un aspetto sgradevole da solitamente di malus al tiro reazione e viene quindi considerato uno *svantaggio* che restituisce quindi punti.

- **Repellente:** Hai un'aspetto in qualche modo disgustoso: una grave malattia della pelle, occhia a palla... possibilmente anche più cose insieme. Questo da un malus di -4 alla reazione. Costo -16 punti (restituisce 16 punti)

- **Orrendo:** Come sopra ma non così grave. Qualcosa come capelli molto radi e denti rovinatissimi. Questo da -2 ai tiri reazione e costata -8 punti

- **Brutto:** Il tuo aspetto è vagamente inattraente, ma nulla di particolare su cui soffermarsi. Questo da -1 alle

reazioni e costa -4 punti

- **Normale:** Il valore base. Nessun bonus e nessun costo

- **Attraiante:** Non vinceresti mai una gara di bellezza ma sei senz'altro piacevole. Ottieni un +1 alle reazioni e costa 4 punti

- **Molto bello:** Potresti partecipare ad una gara di bellezza. Ottieni +4 nelle reazioni delle persone attratte da quelli del tuo sesso e +2 dagli altri. Costa 12 punti.

- **Stupefacente:** Potresti vincere miss/mister mondo. Ottieni un +6 nelle reazioni con PNG che possono essere attratti da persone del tuo sesso e +3 dagli altri. Costo di 16 punti

Carisma

5 pti per livello

Hai un'abilità naturale nell'impressionare gli altri. Chiunque può ottenere qualche vantaggio con intelligenza, look e buone maniere, ma avere carisma è un'altra cosa.

Questo da un bonus di +1 ai tiri reazione per ogni livello se puoi conversare in qualche modo. Ottieni +1 sui “tiri influenza” (vedi pagina XXX). +1 alla capacità di comando e di parlare in pubblico. Il GM può decidere che il tuo carisma non ha effetto su creature troppo aliene a te.

Abitudine odiosa

-5, -10 o -15 pti

Usualmente o sempre fai una

cosa che da fastidio o ripugna. Un'abitudine odiosa restituisce 5 punti (costa -5 punti) per ogni -1 ottenuto sui tiri reazione da chi nota il tuo “gesto”. Specificare lo svantaggio e giocarlo

Esempi possono essere: odore corporeo molto forte per un -1 alla reazione. Sputare costantemente a terra per un -2 alla reazione. Lasciamo esempi da -15 pti (-3 ai tiri reazione) a quelli abbastanza depravati da

volere un tale svantaggio!

Voce

10 punti

Hai una voce naturalmente chiara, risonante e attraente. Questo da un bonus di +2 in tutte le abilità che riguardano il parlare e il cantare, con il consenso del DM. Hai anche +2 ai tiri reazione con qualcuno che può sentire la tua voce

Background sociale

Può essere vantaggioso avere accesso a tecnologie avanzate o avere un talento nelle relazioni sociali. In questo argomento esistono anche ovviamente degli svantaggi

Livello tecnologico (LT)

Il “livello tecnologico” (LT) è un numero che indica lo sviluppo tecnologico. Più è avanzata la società e più alto sarà questo valore. Il GM ti comunicherà il valore LT del mondo che creerà. Anche i personaggi hanno un valore LT che indica con quali tecnologie si trova più a proprio agio. A meno che non sia particolarmente arretrato o avanzato il suo LT sarà pari a quello del mondo. Ad esempio in un mondo con LT uguale a 8, i popoli più avanzati hanno un LT uguale a 9, mentre le nazioni più arretrate hanno un LT di 8.

Basso LT

-5 punti

Il tuo livello tecnologico è inferiore a quello del mondo in cui vivi. Inizi con una mancanza di conoscenza totale

per l'equipaggiamento base sopra il tuo livello tecnologico. Puoi imparare abilità basate sulla destrezza durante il gioco, se incontri un insegnante, ma la differenza fondamentale nel modo di pensare ti impedisce quasi totalmente l'accesso a abilità con livello tecnologico superiore al tuo e basate sulla INT.

Alto LT

5 punti

Il tuo livello tecnologico è superiore a quello del mondo in cui vivi. Puoi iniziare il gioco con abilità riferite a livelli tecnologici superiori. Questo è utile se hai accesso ad equipaggiamenti di LT superiore ovviamente, ma il sapere di un medico di oggi ha comunque un effetto non indifferente nel medio evo anche senza equipaggiamento.

Linguaggi

GURPS assume che tutti possano leggere e scrivere la propria lingua e ciò non costa punti. Basta annotare sulla scheda il proprio linguaggio

nativo: “Italiano (Nativo) [0]”. Campagne con un LT basso potrebbero non includere l'alfabetismo automatico nella propria lingua. Consultare il DM

Livello di comprensione

Il costo in punti per imparare una nuova lingua dipende dal “livello di comprensione” che è una misura di quanto te la cavi in quella lingua. Ci sono 4 livelli di comprensione

- *Nessuno*: Non conosci la lingua. Costo *0 punti*

- *Basso*: Conosci il minimo indispensabile per cavartela in un paese straniero, ma ottieni un malus -3 alle abilità basate sul parlare in questa lingua. Costa *1 punto* per il parlato e *1 punto* per lo scritto

- *Fluente*: Riesci a comunicare chiaramente nella lingua. Hai solamente -1 alle abilità basate sul parlare in questa lingua. Costa *2 punti* per il parlato e *2 punti* per lo scritto

- *Madrelingua*: Parli la lingua bene come un madrelingua. Costa *3 punti* per il parlato e *3 punti* per lo scritto

Ricchezza e influenza

Ora devi determinare la tua posizione sociale. Quanti soldi hai? Qual è la tua posizione

sociale? Di quali privilegi godi?

Posizione economica

La ricchezza è relativa. Un benestante americano probabilmente vive in più lusso di un barone medioevale, anche se possiede meno oro. Tutto dipende dal mondo che crea il DM

La posizione personale è misurata in "livelli di ricchezza". Un livello "medio" non costa punti e ti permette di supportare uno stile di vita normale del tuo mondo. Il resto delle regole si applica se sei insolitamente ricco o povero o se hai introiti che ti permettono di non lavorare

Ricchezza

Variabile

Ricchezza sopra la media è un vantaggio; significa che parti con due o tre volte il valore in danaro rispetto agli altri. Ricchezza sotto la media è uno svantaggio perchè inizi il gioco con meno risorse.

- **Poverissimo:** Non hai un lavoro, nessun introito, nessun soldo e nessuna proprietà eccetto i vestiti che indossi, che non valgono nulla. Le tue caratteristiche personali ti impediscono di tenerti un lavoro per più di qualche giorno. Il costo è di **-25 punti** (restituisce

25 punti)

- **Povero:** I tuoi beni di partenza sono un quinto di quelli base. Difficilmente riesci a tenerti un lavoro se non quelli mal pagati. Costa **-15 punti**.

- **Sotto la media:** I tuoi beni di partenza sono la metà di quelli base. Hai un lavoro non molto pagato. Costa **-10 punti**

- **Normale:** Il livello base. Hai un lavoro nella media. Nessun costo

- **Benestante:** Lavori per vivere ma sei ben pagato. I tuoi beni di partenza sono il doppio del valore base. **10 punti**.

- **Abbastanza ricco:** Lavori per vivere ma te la passi molto bene. Parti con il triplo dei beni. **20 punti**.

- **Ricco:** Hai una rendita senza lavorare, qualcuno amministra i tuoi beni. Parti con venti volte il valore di bani base. **30 punti**.

- **Milionario:** Parti con cento volte il valore base di beni. Puoi comperare praticamente qualsiasi cosa senza badare a spese. **50 punti**.

Reputazione

Variabile

Puoi essere conosciuto o addirittura famoso. Questo influenzerà i tiri reazione.

Il motivo per cui sei famoso

sono una tua scelta; puoi esserlo per i tuo coraggio o perchè mangi serpenti in TV. Comunque DEVI specificarlo.

Devi anche specificare che bonus/malus deve essere applicato ai tiri reazione e ciò determinerà il costo in punti personaggio.

Il costo è di **5 punti** per ogni +1 ai tiri reazione (massimo +4) o di **-5 punti** per ogni malus di -1 ai tiri reazione (massimo -4)

Status

5 punti per livello

Il tuo status formalmente riconosciuto è differente dalla tua fama (puoi essere ricco e famoso ma non accettato nell'alta società).

Questo valore può andare da -2 (senz'altro) a 8 (potente imperatore, faraone etc) con un valore normale di zero. Lo status costa **5 punti per livello**, considerando che i livelli negativi restituiscono punti invece che toglierli.

Uno status superiore a zero indica che sei parte della classe dirigente, dando *solitamente* un bonus alle reazioni, mentre avere livelli negativi significa essere probabilmente evitati dalla maggior parte delle persone normali.

Vantaggi

Un vantaggio è un tratto utile che ti da un tocco in più rispetto ad altri dotati della tua stessa abilità. Ogni vantaggio ha un costo in punti personaggio. E' fisso per alcuni vantaggi, mentre per altri vantaggi il costo è in "livelli" con un valore per ogni livello. Alcuni vantaggi hanno un costo **Variabile** che è definito nella descrizione del vantaggio. Il GM ha l'ultima parola sulla correttezza e

l'applicabilità di ogni vantaggio.

Ambidestria

5 punti

Puoi combattere e agire con entrambe le mani senza problemi senza soffrire del -4 alla DE nella mano secondaria.

Caduta felina

10 punti

Puoi considerare ogni caduta come fosse di 2,5 metri più

breve. Non si aggiunge all'acrobazia. In aggiunta un tiro valutazione su DE dimezza i danni della caduta. Per usare questo vantaggio non devi avere nessun impedimento fisico (legato, sovraccarico ecc)

Difesa migliorata

Variabile

Sei particolarmente bravo ad evitare gli attacchi. Questo può dipendere da un'acuta

osservazione del nemico, da una sviluppata tecnica di combattimento o quanto meglio si adatta al PG. Ci sono 3 versioni:

- *Blocco migliorato*: +1 a bloccare con lo scudo. *5 punti*.

- *Schivata migliorata*: +1 al punteggio di schivare. *15 punti*.

- *Parata migliorata*: +1 ai tiri valutazione di parata. *5 punti* per le parate a mani nude e *5 punti* per ogni arma scelta.

Duro da uccidere

2 punti per livello

E' molto difficile ucciderti. Ogni livello di *Duro da uccidere* ti da un +1 nei tiri valutazione sulla salute per sopravvivere alla salute negativa e su ogni valutazione sulla salute il cui fallimento indica la morte. Se questo bonus fa la differenza tra la vita e la morte cadi a terra apparentemente morto ma in realtà sei solo "incosciente". Vedi *recuperare dall'incoscienza* a pag XXX

Empatia animale

5 punti

Hai un talento particolare nel comprendere gli animali. Quando incontri un animale il GM farà un tiro valutazione su IN e ti dirà cosa "ti sembra". Ti potrebbe indicare lo stato d'animo dell'animale e se per caso è sotto controllo magico. Puoi anche utilizzare la tua abilità di influenza (pag XXX) sugli animali

Empatia

15 punti

Hai un *feeling* con le persone. Quando incontri qualcuno per la prima volta – o ti riunisci dopo una lunga separazione – puoi chiedere al GM di effettuare un tiro valutazione

sulla IN. Il GM ti dirà cosa ti sembra e senti riguardo a quella persona. Se il tiro è un fallimento il GM mentirà!

Questo è ottimo per individuare trappole e impostori e per osservare la vera lealtà dei PNG

Equilibrio perfetto

15 punti

Rimarrai sempre in piedi su qualsiasi superficie (anche su una corda) se non vieni disturbato. Se la superficie è bagnata, scivolosa o instabile ottieni un +6 ai tiri valutazione. In combattimento hai +4 alla DE per evitare di cadere a terra. Hai inoltre un +1 alle abilità di *scalare* e *acrobazia*.

Flessibile

5 o 15 punti

Il tuo corpo è straordinariamente flessibile. Scegli uno di questi due livelli:

- *Flessibile*: +3 a scalare, +3 a liberarsi dalle corde o blocchi simili. Puoi ignorare fino a 3 punti di penalità dovuti al lavoro in spazi ristretti. *5 punti*

- *Di gomma*: Come sopra ma molto di più. +5 a scalare e alle fughe da corde o blocchi simili. Ignori penalità fino a -5 dovute a spazi ristretti. *15 punti*.

Fortuna

Variabile

Sei nato con la camicia. Ci sono 3 livelli di fortuna

- *Fortuna*: Una volta a sessione puoi effettuare un tiro tre volte e prene il risultato migliore. Dichiare di usare la tua fortuna subito dopo il primo lancio. *15 punti*

- *Fortuna sfacciata*: come sopra ma puoi farlo ogni mezz'ora di gioco. *30 Punti*.

- *Ridicolo!*: Puoi farlo ogni 10

minuti. *60 punti*.

Resistente al dolore

10 punti

Sei suscettibile ad essere ferito come tutti, ma non *senti* le ferite come gli altri. Non subisci mai la penalità per lo *shock* delle ferite. Inoltre ottieni un +3 sui tiri valutazione per evitare di cadere o rimanere stordito a seguito di una ferita. Se sei torturato fisicamente ottieni un +3 ai tiri valutazione per resistere. Il GM può concederti un +3 ai tiri valutazione sulla FV (forza di volontà) in altre situazioni

Resistente

Variabile

Hai una naturale resistenza ai veleni e alle malattie. Questo ti da dei bonus ai tiri valutazione sulla salute per resistere a ferite o menomazioni di queste fonti.

- *Resistente alle malattie*: Hai un +3 per *3 punti* o un +8 per *5 punti*.

- *Resistente ai veleni*: Hai un +3 per *5 punti*

Riflessi in combattimento

15 punti

Hai una reazione straordinaria, e raramente riusciranno a prenderti di sorpresa. Hai +1 a tutti i tiri valutazione di difesa (vedi "combattimento") e +2 sui tiri valutazione di sorpresa (pag XXX). Non sarai mai *paralizzato* dalla sorpresa, e hai +6 su tutti i tiri valutazione sulla IN per svegliarti e recuperarti dallo stordimento.

Sensi acuti

2 punti per livello

I tuoi sensi sono particolarmente sviluppati. Il costo è per ogni senso influenzato e di *2 punti* per

ogni bonus di percezione relativo a quel senso. I tipi disponibili sono

- Udito acuto
- Gusto e olfatto acuti
- Tatto acuto
- Vista acuta

Senso del pericolo

15 punti

Non puoi affidarti totalmente a questo, ma talvolta hai quel pizzicorio dietro la nuca che ti dice che “qualcosa non va”. Il GM effettuerà di nascosto un tiro valutazione sulla percezione in ogni situazione di *imboscata* o di *disastro imminente* o di qualsiasi pericolo del genere. Un successo ti darà l'opportunità di agire un'istante prima del verificarsi del pericolo, pur non sapendo di cosa si tratta. Un risultato di 3 o 4 ti darà anche qualche dettaglio

Senza paura

2 punti per livello

E' difficile spaventarti o intimidirti. Aggiungi il tuo punteggio di *Senza paura* alla tua FV quando devi fare un tiro valutazione per resistere allo spavento o all'intimidazione.

Spericolato

15 punti

La fortuna sembra arriderti quando fai qualcosa di rischio. Ogni volta che prendi un rischio *non necessario* (a discrezione del GM) ottieni +1 a tutti i tiri valutazione e puoi ritirare un fallimento critico. La decisione finale su quando un rischio è *non necessario* spetta al GM

Talento linguistico

10 punti

Hai un talento naturale per le lingue. Appena acquisisci una nuova lingua al primo livello ottieni automaticamente il secondo livello.

Talentuoso

Variabile

Hai un talento naturale per un insieme di abilità tra loro relazionate. *Talentuoso* si misura in livelli e fornisce un bonus di +1 per livello ad ogni tiro di valutazione per le abilità selezionate. Non puoi avere più di 4 livelli per uno specifico talento. Il costo di un livello dipende da quante abilità sono comprese, consultare il GM e decidere con lui

Alcuni esempi possono essere
- *Artificiere*: Usare armi, elettronica, ingegneria, meccanica e altro, **10 punti per livello**.

- *Viaggiatore*: nascondersi, camuffarsi, natura, navigazione, sopravvivenza, tracking. **10 punti per livello**.

- *Diplomatico*: tutte le abilità di influenza come comando, interrogare, intrattenere, convincere ecc. **15 punti per livello**.

GM e giocatori sono invitati a creare i loro credibili ed equi talenti

Visione notturna

1 punto per livello

I tuoi occhi si adattano rapidamente all'oscurità. Ogni livello di *visione notturna* (max 9 livelli) ti permette di ignorare un malus di -1 per la scarsa visibilità dovuta all'oscurità. Non ha effetto sull'oscurità totale.

Svantaggi

Uno *svantaggio* è un problema che ti rende meno efficace in qualcosa rispetto a quanto indicherebbero i valori nella tua scheda.. In aggiunta a quelli sotto riportati, si considerano svantaggi tutte le cose con costo negativo (che restituiscono punti personaggio) acquistate precedentemente (ricchezza, status ecc).

Ti potresti chiedere: “Perchè devo dare al mio personaggio uno svantaggio?”. Ogni svantaggio ha un costo

negativo in punti personaggio. Quindi uno svantaggio di *da punti personaggio extra*, che ti permetteranno di migliorare il tuo personaggio in altri modi. Inoltre alcune imperfezioni rendono il tuo personaggio più interessante e realistico, aggiungendo divertimento al gioco.

Restrizione agli svantaggi

Il tuo GM potrebbe volere mettere un “tetto” al numero di punti personaggio extra che puoi ottenere dai vantaggi. Una

buona regola è limitare i punti extra dovuti agli svantaggi ad un 50% del valore in punti iniziale concesso. Per esempio in una campagna in cui i PG iniziano con 100 punti personaggio si possono prendere massimo 50 punti extra dagli svantaggi, avendo quindi 150 punti personaggi da usare per gli attributi e le abilità.

Chiedi al tuo GM qual'è il limite che impone in questo caso... solo lui sa che tipo di campagna andrete a giocare e

saprà quale limite è il migliore.

Avaro

-15 punti

Perdi la testa per i beni. Devi fare un tiro di valutazione su autocontrollo ogni volta che ti viene offerta la possibilità di guadagnare qualcosa. Se fallisci farai di tutto per ottenere quel qualcosa. Il GM applicherà una bonus o una penalità a seconda del valore del bene in relazione a quello che già hai

Cattiva vista

-10 o -25 punti

Hai un grave problema di vista che ti dà -6 ai tiri valutazione basati sulla vista e -2 ai tiri valutazione di attacco in combattimento per un costo di -10 punti se il difetto è correggibile con occhiali o lenti a contatto, -25 punti se il difetto non è correggibile

Cattivo temperamento

-10 punti

Non hai il totale controllo delle tue emozioni. Effettua un tiro di autocontrollo in ogni situazione di stress. Se fallisci devi insultare, attaccare o agire in qualche modo contro la causa dello stress

Codice d'onore

da -5 a -15 punti

Hai un'insieme di regole che segui SEMPRE. Possono variare ma sempre all'interno di un insieme di cose "onorevoli". Farai qualsiasi cosa, anche rischiare la vita piuttosto che violare tali regole. Il costo in punti dipende da quanto penalizzanti e difficili da seguire sono le regole scelte. Un codice che si applica in poche situazioni può valere -5 punti, mentre un codice che governa l'intera

esistenza 24 ore su 24 può valere -25 punti. Il GM ha sempre l'ultima parola. Un paio di esempi:

- **Codice dei pirati:** Sempre vendicare un insulto, a prescindere dal pericolo; il nemico dei tuoi amici è tuo nemico; mai attaccare un compagno o un seguace se non in un duello aperto ed equo. -5 punti.

- **Gentiluomo:** Mantieni sempre la parola. Non ignorare mai un insulto a te, a una signora o alla tua bandiera; un insulto può essere cancellato solamente da delle scuse formali o da un duello (non necessariamente alla morte); non prendere mai vantaggi ingiusti nei confronti dei tuoi avversari, se anch'egli è un gentiluomo. Persone con status 0 o meno non vengono considerate e non si applicano queste regole. Costo -15 punti.

Curioso

-5 punti

Sei naturalmente curioso. Non è il normale curioso di tutti come "Cosa ci sarà in quella grotta?" ma curioso su cose reali e tangibili come "Cosa succederà se premo questo pulsante?".

Effettua un tiro di autocontrollo ogni volta che si presenta una situazione o un oggetto interessante. Se fallisci esaminerai la situazione anche se sai che è pericoloso. Non effettuare questo tiro troppo spesso

Duro d'orecchi

-10 punti

Non sei sordo, ma hai seri problemi d'udito. Hai -4 ai tiri per sentire e in tutti i tiri in cui è importante sentire qualcosa o capire cosa dice qualcuno.

Fobie

Variabile

Una fobia è la paura per un oggetto, una creatura o una situazione. Più è comune l'oggetto più alto il valore della fobia in punti. Se incontri l'oggetto della fobia puoi controllare la paura con un tiro di autocontrollo, ma la paura rimane. Anche se controlli la paura hai un -2 in ogni tiro valutazione che ha a che fare con la DE o la IN fino a quando l'oggetto della paura è davanti a te. Se fallisci il test di autocontrollo fuggirai in preda al panico, griderai o farai una qualche azione sconsiderata priva di logica.

Alcune fobie:

- **Sangue:** -10 punti

- **Buio:** -15 punti

- **Altezza:** -10 punti

- **Ragni:** -5 punti

Il GM può modificare i valori delle fobie in base all'ambientazione e al mondo

Gelosia

-10 punti

Reagisci male rispetto a quelli che sembrano più in gamba, più attraenti o migliori di te. Tenti di "resistere" ad ogni piano proposto da un "rivale" e lo odi se altri sono dalla sua parte. Se un PNG è geloso applica un -2 o -4 ai tiri reazione nei confronti dei PG di cui è geloso

Ghiotto

-5 punti

Sei eccessivamente attratto dal cibo e dalle bevande. Se ne hai l'opportunità devi sempre prendere una porzione in più, prendere provvigioni in abbondanza. Non perderesti mai un pasto. Effettua un tiro di autocontrollo ogni volta che

per qualche motivo devi rifiutare o evitare una qualche cibo o bevanda. Se fallisci mangi e bevi, a prescindere dalle conseguenze.

Illuso (allucinato)

da -5 a -15 punti

Credi in qualcosa che è semplicemente falso. Questo potrebbe farti sembrare matto... e potrebbe essere vero. Se soffri di *illusione* devi giocarla di ruolo in ogni momento. Il valore in punti dipende dalla natura dell'illusione.

Una *illusione minore* influenza la tua vita quotidiana e presto o tardi verrà notata da tutti (tira reazione a -1), ma non ti impedisce di vivere normalmente. **-5 Punti**

Una *illusione grave* influenza la tua vita quotidiana a tal punto da condizionare severamente il tuo stile di vita. Gli altri reagiranno a -3 rispetto a te e faranno di tutto per starti lontano.

Impulsivo

-10 punti

Odi parlare e dibattere. Se sei solo prima agisci e poi rifletti. In un gruppo, quando gli altri vogliono fermarsi e discutere qualcosa, tu dai il tuo breve contributo alla discussione (se lo fai) e poi fai *qualcosa*. Giocarla di ruolo! Effettua un test di autocontrollo in ogni situazione in cui sarebbe saggio fermarsi e riflettere. Se fallisci devi agire.

Intollerante

Variabile

Non ti piacciono tutte le persone che sono diverse da te in qualche maniera. Puoi avere pregiudizi in base alla classe, alla razza, alla nazionalità, alla religione, al sesso ecc. Vittime

della tua intolleranza reagiranno verso di te da -1 a -5 (decide il GM).

Il valore in punti dipende dall'ampiezza dell'intolleranza (quante persone sono coinvolte) e dalla forza dell'intolleranza. Decidete insieme al GM

Lascivo

-15 punti

Hai un'attrazione costante inusualmente forte verso le persone di un determinato sesso. Effettua un test di autocontrollo ogni volta che hai anche un breve contatto con un membro attraente del sesso scelto – con -5 se la persona è molto bella, con -10 se è stupenda. Se fallisci devi fare di tutto per avvicinarti e approcciare la persona.

Onesto

-10 punti

Devi obbedire alle leggi e fare del tuo meglio perchè anche li altri lo facciano. In un territorio privo di legge tu rispetterai le leggi della tua terra. Darai anche per scontato che gli altri si comporteranno onestamente a meno che tu non sappia il contrario. Effettua un test di autocontrollo ogni volta che hai bisogno di violare una legge. Se fallisci non lo farai, a prescindere dalle conseguenze. Se riesci a resistere e infrangi la legge effettua un test di autocontrollo subito dopo e se fallisci ti vai a costituire!

Ossessione

-5 o -10 punti

Tutta la tua vita gira intorno ad un singolo obiettivo. Effettua un test di autocontrollo ogni volta che sarebbe saggio deviare dal tuo obiettivo. Se fallisci continui a

perseguire la tua ossessione a prescindere dalle conseguenze. Il valore in punti dipende dal tempo necessario per raggiungere un obiettivo. Un obiettivo a breve termine (come uccidere qualcuno) vale **-5 punti**, mentre un obiettivo a lungo termine (diventare presidente) costa **-10 Punti**.

Pacifista

Variabile

Può assumere 2 forme
- *Contro le uccisioni*: -4 per colpire una persona (non mostri o macchine) con attacchi mortali, -2 se non puoi vedere la sua faccia. Se uccidi qualcuno tira 3d – ti sentirai in colpa e sarai **INUTILIZZABILE** per quel numero di giorni. **-5 punti**.

- *Non danneggiare gli innocenti*: Puoi combattere e anche iniziare un combattimento ma solo contro persone che sono evidentemente una minaccia immediata. **-10 punti**.

Senso del dovere

da -2 a -20 punti

Senti un particolare senso del dovere nei confronti di una determinata categoria di persone o classe. Non li abbandoneresti mai in caso di necessità, ne lasceresti che soffrano o siano tristi se puoi fare qualcosa.

Il GM darà un valore in punti in base alla grandezza del gruppo per i quali ti senti in dovere di aiutare:

- *Un individuo*: (il presidente, il tuo braccio destro). **-2 punti**.

- *Piccolo gruppo*: (i tuoi amici più cari, i compagni di avventura). **-5 punti**.

- *Grande gruppo*: (una nazione o una religione). **-10 punti**.

- *Una intera razza*: (in un mondo multirazziale). **-15**

punti.

- *Ogni essere vivente*: -20 punti.

Sete di sangue

-10 punti

Vuoi vedere i tuoi nemici morti. In battaglia devi tirare sempre per uccidere e infliggere sempre un colpo aggiuntivo ai nemici appena caduti a terra. Devi effettuare un tiro di autocontrollo per accettare una resa, evitare un inseguimento, prendere un prigioniero ecc. Se fallisci tenderai di uccidere il tuo avversario immediatamente, anche se ciò significa violare la legge, compromettere la tua sicurezza, sprecare munizioni, o violare ordini ricevuti.

Sfortunato

-10 punti

Sei sfortunato. Le cose ti vanno sempre male, e possibilmente nel momento peggiore. Una volta per ogni sessione, il GM farà arbitrariamente e maliziosamente qualcosa di brutto per te, senza tirare dadi o permetterti di tirare dadi. Mancherai un dado *fondamentale*, o un tuo nemico si mostrerà al momento meno

opportuno. Se l'avventura prevede che succeda qualcosa di brutto a qualcuno, quello sarai tu. Il GM non può *ucciderti* con un atto dovuto alla *sfortuna*, ma qualsiasi cosa meno della morte va benissimo.

Sincero

-5 punti

Odi dire una bugia, o semplicemente sei un disastro a dirle. Effettua un test di autocontrollo ogni volta che devi tacere una verità evidente. Effettua il test a -5 se devi proprio mentire esplicitamente. Se fallisci, dici la verità o menti talmente male che la tua bugia è evidente anche al più stupido. Hai sempre un -5 alla tua abilità di recitare.

Troppo sicuro

-5 punti

Credi di essere più potente, intelligente e abile di quanto in realtà sei. Puoi essere troppo orgoglioso o troppo determinato, devi giocare questa cosa.

Devi effettuare un test di autocontrollo ogni volta che il GM reputa che sei troppo cauto in quello che fai. Se fallisci devi agire come se fossi

convinto che puoi tranquillamente gestire la situazione. La cautela non è più un'opzione plausibile.

Ottieni +2 nelle reazioni di tutti i novizi che ti credono bravo come dici, ma ottieni -2 nelle reazioni di tutte le persone con una vera esperienza.

Voto

da -5 a -15 punti

Hai fatto voto fare o non fare qualcosa. Qualsiasi cosa sia la prendi molto seriamente. Il costo in punti dipende da quanti inconvenienti ti crea e l'ultima parola spetta al GM. Esempi:

- *Voto minore*: Silenzio durante il giorno, vegetariano; -5 punti.

- *Voto normale*: Non usare armi da taglio (mediovale e fantasy), silenzio totale, non dormire mai al coperto, non possedere nulla più del tuo cavallo e del tuo zaino; -10 punti.

- *Voto maggiore*: Non negare mai aiuto a chi lo chiede, combatti sempre con la mano sinistra (se destrorso), sfida in duello ogni cavaliere che incontri; -15 punti.

Dettagli

Un "dettaglio" è un tratto minore del personaggio. Non è solitamente un vantaggio né uno svantaggio – è solamente qualcosa di univoco del tuo personaggio. Ad esempio "avidità" è uno svantaggio, ma il tipo di pagamento che pretendi è un dettaglio (potresti essere avaro di oro, gioielli, oggetti magici ecc). Puoi prendere fino a 5 dettagli ad un costo di -1 così da ottenere 5 punti aggiuntivi da spendere. I

dettagli hanno un valore bassissimo, ma servono a rendere il tuo personaggio unico e "reale".

Dettagli mentali sono tratti personali minori, ma devono essere poi giocati di ruolo. Se ad esempio prendi il dettaglio "fastidio per le altezze" per poi arrampicarti continuamente sugli alberi il GM dovrà penalizzarti.

Per essere un *dettaglio mentale*, un tratto personale

deve seguire uno di questi 2 criteri: deve richiedere che tu compia azioni o abitudini di tanto in tanto; deve darti delle *piccole* penalità in rare occasioni o in un ristretto cerchio di azioni.

Dettagli fisici sono svantaggi fisici che sono solo leggermente o raramente influenti. Non richiedono molto gioco di ruolo ma danno delle specifiche e *minime* penalità in gioco.

Abilità

Le abilità sono un particolare tipo di “conoscenza”; ad esempio, karate, fisica, riparazione automobili, incantesimi della morte. Ogni abilità è separata, ma alcune abilità ti aiutano ad impararne altre. Come nella vita reale, inizi con alcune abilità e puoi impararne altre con l'allenamento.

Un numero, detto “livello di abilità” misura la tua capacità in ognuna delle abilità: più alto è il numero e migliore è la tua capacità. Ad esempio “Spada corta-17” significa che hai un livello di abilità 17 con la spada corta. Quando tenti di fare qualcosa, tu (o il GM) lanci 3d con “numero obiettivo” uguale al livello di abilità, modificato in base alla situazione. Se il risultato è minore o uguale al tuo livello di abilità modificato, hai avuto successo. Ma un risultato di 17 o 18 è sempre un fallimento. Per informazioni aggiuntive su “tiri valutazione” modificatori, successo e fallimento vedi pagina XXX

Controllare gli attributi

Ogni abilità è basata su uno dei quattro attributi. Il tuo livello di abilità è controllato direttamente da questo “attributo di controllo”. Più alto è l'attributo di controllo, più efficace sarai in ogni abilità basata su esso. Se l'idea del tuo personaggio è concepita su molte abilità basate sullo stesso attributo di controllo, dovrai prendere in considerazione l'idea di partire con un alto punteggio in quell'attributo, si rivelerà molto efficace a lungo termine.

- Abilità *Basate sulla FO* dipendono completamente dalla possanza fisica e sono

rare

- Abilità *Basate sulla DE* riguardano la coordinazione, i riflessi e l'accuratezza

- Abilità *Basate sulla IN* richiedono conoscenza, creatività e capacità di ragionamento

- Abilità *Basate sulla SA* richiedono prestantza fisica.

Livello di difficoltà

Alcuni campi richiedono più studio di altri. **GURPS** usa tre differenti “livelli di difficoltà” per indicare lo sforzo per imparare e migliorare una abilità. Più è difficile una abilità più punti personaggio dovrai spendere per incrementarne il punteggio.

- Abilità *semplici* sono cose che *chiunque* può praticare ragionevolmente bene dopo un breve periodo di pratica/studio

- Abilità *medie* includono la maggior parte delle abilità di combattimento, molti mestieri, e le cose pratiche che le persone normalmente usano tutti i giorni.

- Abilità *difficili* richiedono un intenso e formale studio o allenamento

Abilità teconologiche

Alcune abilità sono differenti per ogni “livello teconologico” (vedi pagina XXX) e sono evidenziate con “/LT”. Quando impari una di queste abilità, devi impararla per uno specifico livello teconologico (ad esempio ingegneria nel medio evo è diversa da ingegneria nel 2000). Ricorda quindi di annotare il LT quando aggiungi una di queste abilità. “Navigazione/LT2” (consulta le stelle e l'astrolabio) non è come “Navigazione/LT8” (individua la tua posizione tramite un ricevitore GPS).

Impari le abilità teconologiche al tuo livello di LT personale. Puoi anche scegliere di impararle ad un LT minore. Abilità teconologiche a LT superiori possono essere imparate solamente in gioco, con un insegnante e se l'abilità non è basata su IN. Per imparare un abilità teconologica ad un LT superiore al tuo LT e basata sulla IN devi trovare il modo di aumentare il tuo LT, il tuo modo di concepire il mondo.

Acquistare le abilità

Per acquisire o aumentare le tue abilità devi spendere punti personaggio. Quando spendi punti personaggio su una abilità stai ottenendo addestramento per portare quell'abilità ad un livello utile. Le abilità sono semplici da imparare all'inizio, ma incrementi aggiuntivi costano molto.

Tabella costi abilità

Livello richiesto	Livello difficoltà		
	Fac.	Norm	Diff.
Attrib. - 3	-	-	-
Attrib. - 2	-	-	1
Attrib. - 1	-	1	2
Attrib.+ 0	1	2	4
Attrib.+ 1	2	4	8
Attrib.+ 2	4	8	12
Attrib.+ 3	8	12	16
Extra + 1	'+4	'+4	4

Il costo di una abilità dipende da due fattori: la difficoltà e il livello finale che vuoi ottenere. Usa la *tabella costi abilità* qui sopra per calcolare il costo dei punti abilità.

La prima colonna mostra il

livello di abilità che vuoi ottenere, relativamente all'*attributo base che la controlla* – destrezza, forza, intelligenza e salute. Le altre 3 colonne mostrano il costo in punti personaggio per avere tale abilità ad un determinato livello in base alla difficoltà dell'abilità.

Ad esempio, se vuoi imparare un'abilità *MEDIA* basata sulla destrezza e la tua destrezza è 12, dovrai pagare 1 punto per avere tale abilità a livello 11 (DE - 1), 2 punti per avere tale abilità a livello 12 (DE + 0), 4 punti se la vuoi a livello 13 (DE + 1), 8 punti se preferisci l'abilità a livello 14 (DE + 2) e così via.

Abilità automatica: usare abilità che non conosci

Molte abilità hanno un *livello automatico*. Il livello con cui puoi usare l'abilità se non la conosci. Un'abilità ha un *livello automatico* se è qualcosa che chiunque può fare... almeno un pochino. Come regola generale, un livello automatico è legato al suo attributo di controllo ad un livello -4 per le abilità *facili*, -5 per quelle *medie*, -6 per quelle *difficili*.

Alcune abilità non hanno affatto un livello automatico. Il Karate ad esempio, è abbastanza complesso perchè non possa assolutamente essere usato senza un minimo di addestramento.

La regola del 20

Il livello automatico di una abilità non può mai superare il

20. Se lo supera consideratelo come un 20.

Chi usa il livello automatico

Solo persone che provengono da una società in cui una abilità è ben conosciuta può utilizzare il livello automatico per quella abilità. Ad esempio il livello automatico per fare il sub da per scontato che tu provenga da un mondo in cui l'equipaggiamento da sub esista e in cui tutti hanno un'idea vaga di come funzioni – dalla TV ad esempio. Un cavaliere medioevale trasportato nel ventesimo secolo non potrà usare il livello automatico di sub per usare dell'attrezzatura da sub la prima volta che la vede!

Lista delle abilità

La lista delle abilità è ordinata alfabeticamente. Per ogni abilità sono riportate le seguenti informazioni:

- *Nome*: Il nome dell'abilità. Abilità tecnologiche sono identificate dal suffisso “/LT” come ad esempio “Meccanica/LT”.

- *Tipo*: L'attributo di controllo dell'abilità e il suo livello di difficoltà; ad esempio “IN/N” che significa “Attributo base INTELLIGENZA e difficoltà NORMALE. (F=Facile, N=Normale, D=Difficile).

- *Automatico*: Il valore automatico di competenza nell'abilità se non hai studiato. “Nessuno” significa che *non esiste* livello automatico, non puoi tentare nessuna attività senza addestramento.

- *Descrizione*: Una spiegazione dell'utilizzo dell'abilità e del suo funzionamento in gioco

Acrobazia (DE/D)

- *Automatico*: DE - 6

Abilità di effettuare manovre atletiche acrobatiche

Addestrare animali (IN/N)

- *Automatico*: IN - 5

Abilità di addestrare e gestire animali. Effettua un tiro valutazione per ogni compito che tenti di dare ad un animale.

Armi da mischia (DE/Varie)

- *Automatico*: Speciale

Questa non è un'abilità ma un intero insieme di abilità – una per ogni insieme di armi (armi simili tra loro). L'abilità in armi da mischia è basata sulla destrezza, il valore automatico è DE - 4 per le armi semplici, DE - 5 per le armi normali, DE - 6 per le armi difficili.

* *Scherma* *

Armi da scherma sono armi leggere, ad una mano, solitamente con un lama allungata, ottime per parare.

Abilità: Stocco (M), spadino (M)

* *Flagelli* *

Un flagello è un'arma flessibile, sbilanciata, con una massa più pesante da un lato. Dato che i flagelli tendono a girare dietro lo scudo e le armi avversarie, i tentativi di blocco con lo scudo contro di essi hanno un malus di -2 e le parate con arma hanno un malus di -4. *Abilità*: Flagello (D: include mazzafrusti e nunchaku)

* *Armi da impatto* *

Un'arma da impatto un'arma rigida, sbilanciata, con la maggior parte del peso concentrata da un lato, come le asce e le mazze. Con queste armi non puoi parare se hai già attaccato nel turno e non puoi attaccare se hai parato. *Abilità*: Asce/Mazze(M)

*** Armi ad asta ***

Sono armi con un lungo (di solito di legno) manico con solitamente una punta/testa con cui colpire. Richiedono 2 mani. *Abilità:* arma ad asta(M), lancia(M), Bastone(M; +2 alle parate)

*** Spade ***

Una spada è un'arma rigida, bilanciata, con una lama affilata almeno da un lato. *Abilità:* Spada lunga (M), Pugnale (F; -1 a parare), Spada corta (M), Spadone a 2 mani (M).

Armi da lancio (DE/N)

- *Automatico:* DE - 4

E' l'abilità di lanciare un qualsiasi tipo di arma da lancio. Include:

Asce/mazze: Qualsiasi ascia mazza o martello può essere scagliato con l'esclusione di grosse asce da guerra e martelli da guerra

Pugnali: qualsiasi pugnale o coltello

Shuriken: Ogni piccola lama senza impugnatura

Lance: Lance, giavellotti ecc

Armi da tiro (DE/Varie)

- *Automatico:* Speciale

Questa non è un'abilità ma un insieme di abilità, una per ogni gruppo di armi simili tra loro. Le abilità sono basate sulla destrezza e hanno un valore automatico di DE - 4 per le armi facili, DE - 5 per le armi normali, DE - 6 per le difficili.

*** Mitragliatore ***

E' l'abilità di usare un mitragliatore pesante, solitamente poggiato su un treppiedi o agganciato ad un veicolo. Sono tutte armi basate sulla destrezza e di livello *facile*

- *Laser pesante:* Ogni tipo di laser montato su treppiedi.

- *Cannone:* Ogni tipo di arma con un singolo proiettile pesante.

- *Mitragliatore:* Mitragliatori su tre piedi.

*** Pistole e fucili***

Abilità di usare ogni tipo di arma ad una o due mani che lancia proiettili. Sono tutte basate sulla destrezza e sono di livello *Facile*

*** Lanciafiamme ***

A liquido o a gas. *Facile*

*** Altro ***

- *Cerbottana (DE/D):* di solito usato per lanciare piccoli proiettili avvelenati. Può essere usato per lanciare polvere entro un metro

- *Archi (DE/N):* Tutti gli archi

- *Balestre (DE/F):* Tutti i tipi di balestra

Armeria/LT (IN/N)

- *Automatico:* IN - 5

E' l'abilità di costruire, riparare e modificare le armi e armature. Un tiro valutazione positivo ti permette di trovare problemi, se non sono ovvi; un secondo tiro riuscito ti permette di ripararli. Il tempo richiesto è indicato dal GM

Borseggiare (DE/D)

- *Automatico:* DE - 6

E' l'abilità rubare piccoli oggetti da qualcuno o di piazzare piccoli oggetti su qualcuno

Camuffarsi (IN/N)

- *Automatico:*

E' l'abilità di camuffarsi usando trucco, vestiti e piccoli oggetti (barba finta ecc). Richiede 30 minuti di preparazione ed un tiro valutazione

Cavalcare (DE/N)

E' l'abilità di cavalcare un determinato tipo di animale. Effettua un tiro ogni volta che l'animale viene spaventato o messo alla prova con una manovra impegnativa.

Cercare (IN/N)

L'abilità di cercare cose che non sono in piena vista (cose e persone). Il GM lancia una volta (in segreto) per ogni oggetto di interesse. Per oggetti nascosti per non essere trovati si tratta di una *contesa rapida* tra l'abilità "cercare" di chi cerca e quella di "nascondere su di se" o "nascondere in un posto" di chi nasconde. Se fallisci il GM dirà semplicemente "non hai trovato nulla".

Comando (IN/N)

La capacità di coordinare un gruppo in situazioni difficili. Effettua un tiro ogni volta che cerchi di guidare un gruppo di PNG in situazioni pericolose o difficili.

Computer (operatore)/LT (IN/F)

- *Automatico:* IN - 4

E' la capacità di usare un computer: cercare files, lanciare programmi, giocare videogames ecc. E' l'unica abilità di cui necessitano la maggior parte delle persone.

Computer (programmatore)/LT (IN/D)

- *Automatico:* Nessuno

L'abilità di creare programmi, comprenderli e modificarli.

Conoscenza locale (IN/F)

- *Automatico:* IN - 4

E' la conoscenza dei costumi locali, della politica e delle abitudini di una data zona

Criminologia/LT (IN/N)

- Automatico: IN – 5

E' lo studio dei crimini, dei criminali e delle loro menti. Un tiro valutazione con successo ti permette di trovare e interpretare indizi, supporre come il criminale ha agito ecc.

Diagnosi/LT (IN/D)

- Automatico: IN – 6

E' la capacità di individuare cosa non va in una persona malata o cosa ha ucciso qualcuno. Non determina l'esatto problema, ma da alcune informazioni suggerimenti e indizi

Elettronica (riparare)/LT (IN/N)

- Automatico: IN – 5

E' l'abilità di diagnosticare e riparare oggetti elettronici rotti e conosciuti

Elettronica (usare)/LT (IN/N)

- Automatico: IN – 5

Ti permette di usare bene gli equipaggiamenti elettronici. Effettua un tiro solamente in casi di "fretta" o uso "anormale" del componente elettronico - non per gli usi normali e giornalieri

Equipaggio/LT (IN/F)

- Automatico: IN – 4

E' la capacità di servire come equipaggio a bordo di qualche tipo di veicolo (conoscenza delle terminologie, basi sulla sicurezza ecc)

Esplosivi/LT (IN/N)

- Automatico: IN – 5

E' la capacità di utilizzare esplosivi e oggetti incendiari. Comprende la capacità di piazzare e disattivare bombe.

Falsificare/LT (IN/D)

- Automatico: IN – 6

E' la capacità di creare documenti falsi credibili (carte d'identità, patente, passaporto ecc). Effettua un tiro valutazione ogni volta che qualcuno ispeziona il documento, a meno che non ottieni un successo critico al primo controllo.

Fotografia/LT (IN/N)

- Automatico: IN – 5

E' la capacità di usare macchine fotografiche, camere oscure (LT_5+), programmi per macchine digitali (LT_8+) eccetera, per creare fotografie e film di fattura superiore alla media. Puoi usare il valore automatico per una foto, ma non per usare una camera oscura o per creare un film.

Fuga (DE/D)

- Automatico: DE – 6

E' la capacità di liberarsi da corde e manette. Il primo tentativo richiede un minuto, i successivi richiedono 10 minuti l'uno.

Furtività (DE/N)

- Automatico: DE – 5

E' la capacità di nascondersi e muoversi silenziosamente. Se qualcuno sta attivamente cercando di sentire qualcosa o fa la guardia con attenzione il GM effettuerà una *contesa rapida* tra "muoversi silenziosamente" contro "percezione" della sentinella

Guidare veicoli (DE/Varie)

- Automatico: Varie

Ogni classe di veicoli richiede un'abilità a se. Effettua un tiro valutazione in ogni situazione di fretta o pericolo o stress. Un fallimento indica da una perdita di tempo ad un incidente (decide il GM). Le abilità facili hanno automatico a – 4 , quelle normali hanno

automatico a – 5, le difficili a – 6. Sono: Bicicletta (DE/F); Barca (DE/N); Auto/moto (DE/N); Aerei (DE/D); sottomarini (DE/N)

Influenzare (Varie)

- Automatico: Varie

Ci sono molti modi di influenzare gli altri, ognuno ha una sua abilità. Un successo significa avere una buona reazione dal PNG, un insuccesso significa che la reazione peggiora, esclusa la diplomazia che solitamente non crea problemi. Per manipolare qualcuno devi effettuare una *contesa rapida* contro la forza di volontà. I metodi sono:

- *Diplomazia (IN/D)*: Negoziati e compromessi. Automatico IN–6

- *Parlantina (IN/N)*: Mentire e fuorviare. Automatico: IN – 5

- *Intimidire (IN/N)*: Minacce e violenza. Automatico: IN – 5

- *Savoir-Faire (IN/F)*: Maniere ed etichetta. Utile in alta società. Automatico: IN – 4

- *Sex appeal (SA/N)*: Seduzione, solitamente nei confronti di persone attratte dal tuo sesso. Più facile se anche tu sei attratto dal sesso del sedotto. Automatico: SA – 3

- *Conoscenza della strada (IN/N)*: contatti e (usualmente) sottili minacce. Utile solo nelle strade e in situazioni "criminali"

Ingegneria/LT (IN/D)

- Automatico: Nessuno

E' la capacità di disegnare e costruire sistemi tecnologici. Un tiro valutazione con successo ti permette di disegnare un nuovo sistema, diagnosticare un difetto, identificare l'utilizzo di uno strano marchingegno, improvvisare una "toppa" per

risolvere un problema.

Interrogare (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di interrogare efficacemente un prigioniero. Effettua una *contesa rapida* contro la forza di volontà del soggetto per ogni domanda. 5 minuti a domanda. Se vinci ottieni una risposta veritiera. Se pareggi o perdi la vittima rimane in silenzio o mente. Se perdi di 5 o più ottieni una *buona e credibile bugia!*

Karate (DE/D)

- Automatico: Nessuno

Rappresenta l'addestramento ad un qualche sistema di combattimento avanzato a mani nude. Usa un tiro valutazione su Karate per colpire con un pugno, -4 la mano secondaria, -2 con i piedi.

Il Karate aumenta i danni inflitti. Se il tuo livello di karate è DE+0 aggiungi +1 per dado ai danni. Se il livello di karate è DE+1 o migliore aggiungi +2 per dado ai danni.

Lanciare (DE/N)

- Automatico: DE - 3

E' la capacità di lanciare un qualsiasi oggetto che sta comodamente nel palmo di una mano (palla da baseball, granate e pietre)

Legge (IN/D)

- Automatico: IN - 6

Conoscenza della giurisprudenza

Meccanica/LT (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di diagnosticare e risolvere normali problemi meccanici.

Mercanteggiare (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di

mercanteggiare, conoscere i valori degli oggetti e le meccaniche di scambio.

Mimetismo (IN/F)

- Automatico: IN - 4

E' la capacità di usare materiali naturali per nascondere la tua presenza o l'equipaggiamento.

Nascondere in un posto (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di nascondere qualcosa in un posto per evitare che venga trovato. Può essere usato per nascondere cose in un bagaglio, in un veicolo, in una stanza o in un palazzo.

Nascondere su di se (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di nascondere qualcosa addosso a te o a qualcun altro (con il suo consenso). La grandezza dell'oggetto può dare bonus o malus (+4 per una gemma fino a -6 per un fucile grande)

Naturalismo (IN/D)

- Automatico: IN - 6

La conoscenza pratica della natura. Piante, animali, pericoli e utilità

Navigare/LT (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di comprendere la propria posizione tramite l'osservazione e l'utilizzo della strumentazione.

Nuotare (SA/F)

- Automatico: SA - 4

Tirare solo in caso di vero pericolo o urgenza.

Occultismo (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' lo studio del misterioso e del soprannaturale. Include la conoscenza di antichi rituali,

misticismo, credenze magiche antiche, fenomeni psichici.

Osservare (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' il talento di osservare cose pericolose o interessanti senza che gli altri si accorgano cosa stai osservando. Usa questa abilità per monitorare un posto, un gruppo di persone, o l'ambiente circostante per individuare posizioni tatticamente importanti

Pedinare (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' l'abilità di seguire qualcuno senza essere scoperti. Effettua una *contesa rapida* ogni 10 minuti di inseguimento contro un tiro "visione" dell'avversario. Se perdi hai perso il soggetto o sei stato visto, se perdi di 5 o più perdi il soggetto e sei stato visto.

Pronto soccorso/LT (IN/F)

- Automatico: IN - 4

E' la capacità di soccorrere una ferita in campo. Effettua un tiro valutazione per fermare l'emorragia, succhiare via il veleno, dare respirazione artificiale, ecc-

Recitare (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di contraffare espressioni, voce e emozioni per mentire ed essere convincente

Ricerca (IN/N)

- Automatico: IN - 5

E' la capacità di effettuare ricerche in libreria e via PC. Effettua un tiro valutazione per trovare una parte di dati utili se l'informazione è presente lì dove cercata.

Rissa (DE/F)

- Automatico: DE-2

E' la capacità di combattere senza armi. Tiro valutazione per colpire con un pugno, -2 con un calcio.

Saltare (DE/F)

- *Automatico*: Nessuna
Vedi pagina XXX

Scalare (DE/N)

- *Automatico*: DE - 5
Vedi pagina XXX

Scassinare (IN/N)

- *Automatico*: IN - 5
E' la capacità di aprire lucchetti e serrature anche a combinazione. Ogni tentativo richiede un minuto. Se riesci ogni punto del margine di successo toglie 5 secondi.

Scienze naturali/LT (IN/D)

- *Automatico*: IN - 6
Astronomia, biologia, chimica ecc. Ognuna conta come un'abilità.

Scienze sociali (IN/D)

- *Automatico*: IN - 6
Antropologia, sociologia, psicologia. Ognuna conta come un'abilità

Scrivere (IN/A)

- *Automatico*: IN - 5
E' la capacità di scrivere in maniera chiara e appassionante

Scudo (DE/F)

- *Automatico*: DE - 4
E' la capacità di usare uno scudo in combattimento. Il valore di blocco è uguale 3 + la metà del tuo livello di abilità in scudo

Seguire tracce (IN/N)

- *Automatico*: IN - 5
E' la capacità di seguire un uomo o un'animale dalle sue tracce. Effettua un tiro valutazione ogni 15 minuti. Modificatori vanno da 0 a -6

(terreno durissimo)

Sopravvivenza (IN/N)

- *Automatico*: IN - 5
E' la capacità di vivere in zone selvagge, trovare cibo, evitare pericoli. Un tiro valutazione al giorno. Fallimento infligge 2d-4 ferite a te e a coloro di cui hai cura.

Tattica (IN/D)

- *Automatico*: IN - 6
E' l'abilità di piazzare correttamente le proprie truppe o di prendere una posizione di vantaggio durante un combattimento personale

Trappole/LT (DE/N)

- *Automatico*: IN - 5
E' la capacità di costruire e neutralizzare trappole. Da buche nascoste a sistemi di sicurezza

Miglioramento del personaggio

Alla fine di ogni sessione il GM può premiare i giocatori con dei punti personaggio per il buon gioco. Sono gli stessi punti che hai usato per creare il tuo personaggio.

Questi punti vengono usati per sviluppare e migliorare il tuo personaggio. Scrivili tra i "punti non usati" nella tua scheda del personaggio. Puoi spenderli quando vuoi nella stessa maniera che hai usato per creare il personaggio, in questo modo:

Per alzare uno dei tuoi attributi base di un livello, devi spendere 20 punti

personaggio per Destrezza e Intelligenza, 10 punti personaggio per Forza e Salute. Ricorda che se incrementi uno dei tuoi attributi base aumentano automaticamente alcune caratteristiche secondarie.

La maggior parte dei vantaggi sono "nativi" e non possono essere acquistati durante il gioco. Fanno eccezione "riflessi in combattimento" e le "lingue". Paga il costo appropriato.

Un personaggio può cancellare uno dei suoi difetti pagandone

il costo *previo consenso del GM sulla giustificazione pratica della scomparsa del difetto.*

Il giocatore può acquistare una nuova abilità pagando il costo come fatto per la creazione del personaggio.

I punti personaggio possono infine essere usati per incrementare il livello di una abilità già posseduta pagando la differenza di costo tra il valore attuale e il nuovo valore che si vuole raggiungere.

Alla fine della sessione il GM premia i giocatori con dei punti personaggi per il "buon gioco". "Buon gioco" è qualsiasi cosa fa avanzare bene i personaggi nelle loro missioni con una buona interpretazione. L'interpretazione è più importante del successo. Se un personaggio "codardo" salva il gruppo con una serie di atti di coraggio, non dovrebbe avere alcun punto personaggio, anche se il gruppo esiste ancora solo per merito suo.

Il GM è libero di dare un qualsiasi numero di punti personaggio... ma in generale dovrebbe

dare ad ognuno dai zero a cinque punti, con una media di 2-3 per sessione
Il GM potrebbe anche voler premiare i giocatori alla conclusione di una lunga avventura o di una missione che ha richiesto diverse sessioni.

EQUIPAGGIAMENTO

Ora è il momento di decidere del tuo equipaggiamento. Solitamente i GM stabilisce un costo ragionevole per ogni oggetto di equipaggiamento richiesto dai giocatori. In un gioco ambientato nel mondo reale il GM può anche fare riferimento a prezzi reali. Armi e armature sono un caso particolare, poiché coinvolgono molto le meccaniche di gioco. Questa sezione ti aiuterà a scegliere il tuo equipaggiamento da combattimento in maniera intelligente. Inizierai con un ammontare di beni che dipende dal livello tecnologico della campagna. Tale valore può essere modificato dal tuo livello di ricchezza (pagina XXX). Il GM ti fornirà l'elenco dell'equipaggiamento disponibile con i relativi prezzi. Puoi acquistare qualsiasi oggetto il GM ti metterà a disposizione.

BENI INIZIALI

“I beni iniziali” comprendono sia gli averi che il danaro. Iniziare con tutti i beni in danaro incoraggia a dimenticarsi del mondo in cui è ambientata l'avventura, comprando quello che ti serve e tenendo il resto in “banca”. Realisticamente invece, dovresti spendere l'80% dei tuoi averi in abitazione, abiti ecc, e solamente il 20% in equipaggiamento da avventura. Se sei un vagabondo senza casa (un cavaliere errante ecc) il GM può permetterti di spendere il 100% in equipaggiamento. Tutti i prezzi in **GURPS** sono espressi in “\$”: un'abbreviazione di convenienza per qualsiasi unità di misura base della valuta. Un \$ potrebbe essere un dollaro, un credito, una moneta di rame, o qualsiasi cosa sia appropriata. I prezzi presumono un acquisto NORMALE effettuato da un mercante comune. Il livello tecnologico (vedi LT a pagina XXX) determina i beni di partenza, dato che società tecnologiche avanzate tendono ad essere più ricche. Sotto c'è una tabella con il livelli tecnologici e i beni di partenza **suggeriti**

<i>TL</i>	<i>Descrizione e Beni di partenza</i>
TL0	Età della pietra. 250\$
TL1	Età del bronzo (3500-1200 A.C.). 500\$
TL2	Età del ferro (1200 A.C -600 D.C.). 750\$
TL3	Medio evo (600-1400). 1000\$
TL4	Età del sale (1450-1730). 2000\$
TL5	Rivoluzione industriale (1730-1880). 5000\$
TL6	Età meccanizzata (1880-1940). 10000\$
TL7	Era nucleare (1940-1980). 15000\$
TL8	Era digitale (1980-2025). 20000\$
TL9	Era microtecnologica (2025-2070). 30000\$
TL10	Era robotica (2070+). 50000\$
TL11	Era mitica. 75000\$
TL12	Quello che il GM sa inventare. 100000\$

Armature

Le armature sono fondamentali in battaglia. Un singolo colpo di spada o proiettile può incapacitarti o ucciderti... ma un'armatura può darti una seconda opportunità. La Resistenza al Danno della tua armatura (detta RD), si sottrae direttamente dal danno inflitto dall'arma nemica. Le armature non richiedono nessuna abilità, basta indossarle.

Le armature buone sono pesanti, molto. Il suo peso può essere tale da impedirti di schivare e combattere bene (vedi Ingombro, a pagina XXX).

Tabella delle armature

La tabella delle armature che

segue includono gli eventuali vestiti o le imbottiture presenti da indossare con l'armatura stessa. Le statistiche indicano già questa cosa. La tabella da le seguenti informazioni:

- *Armatura*: Il nome

- *RD*: La quantità resistenza al danno fornita dall'armatura. Sottrai questo valore da qualsiasi colpo che colpisce una zona protetta. Ad esempio, se indossi una armatura di piastre con RD uguale a 6, e vieni colpito al torso per 8 danni, solamente 2 di questi penetreranno ed effettivamente ti danneggeranno.

- *Costo*: il prezzo in \$

- *Peso*: il peso dell'oggetto in

kg

<i>Armatura</i>	<i>RD</i>	<i>\$</i>	<i>Peso</i>
Imbottita	1	150	6
Cuoio	2	340	10
Scaglie	3	610	25
Maglia	4	645	29
Piastre sott.	5	1360	32
Piastre	6	4040	45
Antiproiettili	7	500	10
Tuta balistica	8	400	1
Tuta tattica	12	900	4,5

Scudi

Gli scudi possono essere molto preziosi in combattimenti a bassa tecnologia, ma quasi inutili contro le armi da fuoco. Solitamente si indossa attaccato ad un braccio. In quella mano non puoi usare un'altra arma, ma puoi portare un'oggetto leggero.

Uno scudo ti aiuta in tutte le tue manovre di difesa (vedi combattimento a pag XXX) senza essere addestrati. Puoi anche usare uno scudo

attivamente per bloccare (vedi sempre pag XXX) nel qual caso un addestramento all'uso dello scudo è molto utile. I seguenti dati riguardano uno scudo

- *Scudo*: il nome

- *BD*: Bonus di difesa. Il bonus che si applica a tutte le manovre di difesa contro attacchi che vengono dal tuo fronto o dal lato dello scudo, anche se non hai alcun

addestramento

- *Costo*: il valore in \$

- *Peso*: il peso in kg

<i>Scudo</i>	<i>BD</i>	<i>\$</i>	<i>Peso</i>
Piccolo	1	40	4
Medio	2	60	15
Grande	3	90	25

Armi

Gli avventurieri hanno sempre con loro armi. Dalle spade dei cavalieri, alle .38 degli investigatori, alle pistole laser dei pirati galattici.

Prima decidi *perchè* porti un'arma. E' per difesa personale, battaglia o caccia? Poi ricontrolla le tue abilità e la tua forza. Armi ad alto livello tecnologico (come le pistole) vanno bene per chiunque le deve usare. Armi a bassa tecnologia – mazze,

spade ecc – infliggono più danno se chi le usa ha molta forza. Infine osserva le caratteristiche dell'arma. Il danno dell'arma è un misuratore della sua efficacia, ma ci sono anche fattori come il raggio d'azione, cadenza di fuoco, accuratezza da tenere presenti.

Caratteristiche delle armi

La tabella delle armi ha l'elenco delle armi e le

loro caratteristiche. Un “-” significa che tale caratteristica non si applica all'arma, “var” significa che è variabile

Livello tecnologico

Il livello tecnologico dal quale l'arma diventa disponibile. Puoi comperare questo tipo di armi solamente se sei in un LT uguale o superiore

Arma

La categoria dell'arma.

Danno

Per le armi potenziate dalla forza, come spade e archi, il danno è basato sulla forza ed è espresso come un modificatore al danno da fendente (Fen) o da affondo (Aff) descritto a pag XXX. Ad esempio una lancia infligge "Aff+2" danni, cosicché se hai FO 11, che da danno da affondo 1d-1, infliggerai 1d+1 danni con una lancia.

Per le armi da fuoco (e alcune armi da mischia particolari) hanno un numero fisso di dadi più modificatori; ad esempio una pistola automatica 9mm infligge "2d+2" danni che significa che chiunque la usa infligge gli stessi danni.

- *Divisore armatura*: un numero tra parentesi dopo il danno – esempio (2) – è un "divisore di armatura". Dividi il valore RD dell'armatura (e altre fonti) per questo numero prima di sottrarlo al danno. Ad esempio, un attacco con divisore (2) dimezza il valore dell'armatura.

- *Tipo di danno*: una abbreviazione che indica il tipo di danno o effetto che l'arma causa.

Abbr.	Tipo
Eng	Energia
Imp	Impalaggio
Col	Colpo/impatto
Tag	Taglio
Pu-	Punta minore
Pu	Punta
Pu+	Punta maggiore

I personaggi perdono un numero di PF uguali al danno che supera la RD. Dimezza questo danno per i colpi di tipo "Pu-"; aumentali del 50% per quelli di tipo "Pu+" e taglio; raddoppiali per quelli di tipo Imp

Accuratezza

Solo per armi da tiro. Aggiungi il valore di accuratezza alla tua abilità quando se stai tirando con l'arma dopo aver passato il turno precedente a mirare. Se l'arma ha un mirino, il suo effetto appare come un modificatore – es. "7+2", 7 base + 2 se hai il mirino.

Distanza

Solo armi a distanza. Se è riportato un solo numero questa è la distanza massima in metri per la quale si può usare. Se appaiono due numeri separati da uno "/", il primo indica la distanza oltre la quale l'arma infligge la metà dei danni, il secondo la distanza massima. Armi scagliate con forza hanno disolito questi valori espressi come FO moltiplicata per qualcosa. Ad esempio la scritta "x10/x15" significa che infligge metà danni entro 10 volte la forza in metri e danno completo fino a 15 volte la forza in metri; un PG con FO 10 potrà scagliare tale arma fino ad un massimo di 150 metri e infliggerà metà danni se il bersaglio si trova a più di 100 metri.

CdF (Cadenza di fuoco)

Solo armi a distanza. Il numero massimo di colpi che una persona normale può tirare/lanciare in un secondo (turno).

Colpi

Solo armi a distanza. Il numero di colpi che possono essere lanciati/tirati prima di dover ricaricare l'arma. "L" significa che l'arma è lanciata. Per "ricaricarla" devi raccoglierla o prenderne un'altra.

Il numero tra parentesi indica quante manovre da un secondo sono necessarie per ricaricare; per le armi lanciate è il numero di secondi necessari a preparare un'altra arma uguale. Una "s" vicino indica che i colpi vanno ricaricati singolarmente e quindi il numero indica i secondi per ogni colpo.

Una balestra riporta un tempo ma solamente se la forza è uguale o inferiore alla tua. Raddoppiare il tempo se la forza della balestra è 1-2 superiore alla tua. Se la forza è 3-4 o più livelli sopra la tua sono richiesti 20 secondi e devi aiutarti con un piede di porco. Se la forza della balestra è 5 o più livelli oltre il tuo non puoi ricaricarla.

Costo

Il costo. Per coltelli e spade include il fodero, per le armi da fuoco include il kit per la pulizia.

Peso

Il peso in kg. Per le armi con 2 o più colpi questo indica il peso dell'arma completamente carica.

FO (Forza)

La forza minima richiesta per usare l'arma propriamente. Se tenti di usare un'arma senza la giusta forza hai un malus di -1 all'abilità per ogni punto di differenza e perdi un punto fatica addizionale per i combattimenti abbastanza lunghi.

Per le armi da mischia, i punti forza oltre il triplo di questo valore non contano ai fini del calcolo del danno. Ad esempio, un coltello grande ha un valore di forza di 6, quindi la sua forza massima è 18; se la tua forza è 19 o più il

calcolo del danno deve essere fatto come se fosse 18.

Armi naturali (come pugni e calci) non hanno forza minima o massima.

“*” significa che l'arma richiede 2 mani. Se hai la forza almeno una volta e mezzo quella richiesta puoi usarla con una mano, ma diventa “non pronta” dopo aver attaccato. Se hai almeno il doppio della forza richiesta puoi usarla con una mano senza penalità. Se però richiede una mano per un punto e un'altra per fare altro (come un arco o un fucile a pompa) devi sempre usarle entrambe, a prescindere dalla forza.

“#” indica che l'arma richiede 2 mani e che diventa “non pronta” dopo un'attacco a meno che non hai la forza una volta e mezza il valore richiesto. Per usarla con una mano senza penalità devi avere la forza 3 volte superiore.

“B” indica che l'arma ha un “bipode” attaccato (un piccolo cavalletto). Quando usata straiato e appoggiata al bipode riduci la forza richiesta a 2/3 (arrotonda in alto).

Le balestre hanno un proprio valore di forza e si usa quello al posto del tuo per calcolare i danni. Quando compri una balestra devi specificare quanto la vuoi “forte”. Ricorda

che se è “più forte di te” avrai bisogno di più tempo per ricaricare (vedi “CoF” sopra.)

Armi da mischia

Le armi da mischia sono raggruppate in base all'abilità richiesta per usarle. Il nome dell'abilità richiesta è scritta in maiuscolo con il valore automatico tra parentesi – es. “ASCE/MAZZE (DX – 5)”. Se c'è più di un modo di usare l'arma ogni modo avrà una riga. Ad esempio, sia l'abilità “aste” che quella “spade a due mani” ti permettono di usare un bastone da combattimento, ed entrambe ti consentono di menare fendenti o affondi.

TABELLA DELLE ARMI DA MISCHIA

ASCIA/MAZZA (DX – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Ascia	Fen+2 tag	50 2		11	
2	Mazza	Fen+3 col	50 2,5		12	

RISSA, KARATE, o DE

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
-	Pugno	Aff-1 col	-	-	-	
1	Pugno di ferro	Aff col	10	0,1	-	

SPADE (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
2	Spada larga oppure	Fen+1 tag Aff+1 col	500 10	1,5	10	
2	Spada lunga oppure	Fen+1 tag Aff+2 imp	600	1,5	10 10	

PUGNALI (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Pugnale oppure	Fen-2 tag Aff imp	40	0,5	6 6	[1]

ARMI AD ASTA (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
3	Ascia ad asta oppure	Fen+4 tag Aff+4 col	120	5	12* 12*	

SCHERMA (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
4	Stocco	Aff+1 imp	500	1,5	9	

SPADE PICCOLE (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
2	Spada corta oppure	Fen tag Aff imp	400	1	8 8	

LANCE (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Lancia	Aff+2 imp	40	2	9	[1]
	<i>due mani</i>	Aff+3 imp		2	9*	

ASTE (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Bastone	Fen+2 col	10	2	7*	
	<i>oppure</i>	Aff+2 col			7*	

SPADE A 2 MANI (DE – 5)

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
0	Bastone	Fen+2 col	10	2	7*	
	<i>oppure</i>	Aff+2 col			7*	
3	Spadone	Fen+3 tag	900	7	12*	
	<i>oppure</i>	Aff+3 imp			12*	

[1] - Può essere lanciata

Armi da lancio basate sulla forza

Armi da lancio basate sulla forza sono armi scagliate e armi a proiettili a bassa tecnologia come archi e fionde. Le armi appaiono sotto l'abilità richiesta per usarle, insieme al valore automatico. Alcune armi appaiono anche nella tabella delle armi da mischia, usa però questi valori quando le scagli

TABELLA DELLE ARMI DA LANCIO BASATE SULLA FORZA**ARCHI (DE – 5)**

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	N.
0	Arco lungo	Aff+2 imp	3	x15/x20	1,5	1	1(2)	200	11*	[1]
0	Arco corto	Aff imp	1	x10/x15	1	1	1(2)	50	7*	[1]

BALESTRE (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	N.
2	Balestra	Aff+4 imp	4	x20/x25	3	1	1(4)	150	7*	[1]
3	Piede di porco				1		(20)	50	7*	[2]

ARMI DA LANCIO (ASCE/MAZZE) (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	N.
0	Ascia da lancio	Fen+2 tag	2	x1/x1.5	2	1	“L”(1)	60	11	

ARMI DA LANCIO (COLTELLI) (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	N.
0	Pugnale	Aff imp	0	x0.8/x1.5	0.5	1	“L”(1)	40	6	

ARMI DA LANCIO (LANCIA) (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	Costo	FO	N.
0	Lancia	Aff+3 imp	2	x1/x1.5	2	1	“L”(1)	40	9	

[1] - Una freccia o dardo per balistra costa 2

[2] - Leva necessaria per caricare una balestra con forza superiore di 5 o più alla tua

Armi da fuoco

Un'arma da fuoco è un revolver, un lanciamissili, o un'arma a distanza che non è basata sulla forza. I revolver vecchio stile sono di solito accessibili a LT 4 e obsoleti a LT 5+.

PISTOLE (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	FO	Costo	N.
5	Derringer .41	1d pi+	1	60/500	0.25	1	2 (3s)	9	100	
6	Autom. 9mm	2d+2 pi	2	130/1500	1.2	3	8+1(3)	9	350	
7	Revolver .357	3d-1 pi	2	160/2000	1.5	3	6 (3s)	10	550	
8	Autom. .44M	3d pi+	2	200/2250	4.5	3	9+1(3)	12	750	

FUCILI (DE – 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	FO	Costo	N.
5	Winchester	5d pi	4	400/2500	7	1	6+1(3i)	10*	300	

6	Carab. Autom.	7d pi	5	800/3500	5	3	8(3)	10*	600
8	Ficile di prec.	9d+1 pi	6+3	1400/5000	9	1	4+1(3)	11B	5600

MITRAGLIATORI (DE - 4)

LT	Arma	Danno	Accur.	Distanza	Peso	CdF	Colpi	FO	Costo	N.
6	Mitra 12G	1d+1	3	50/100	4	2x9	5(3i)	10*	240	

GIOCARE

Abbiamo visto le regole per la creare ed equipaggiare il personaggio. Ora ecco come si fanno le cose. Il GM descrive le situazioni e chiede ad ogni giocatore cosa fa il suo personaggio. I giocatori rispondono e il GM dice cosa succede dopo. Alcune volte il GM non è sicuro se i PG riusciranno a fare quello che i giocatori chiedono... “Corro e salto il fossato”... ed ecco che entrano in gioco i dadi

Ingombro e movimento

“Sollevamento base” (SB) è il massimo peso che un personaggio può sollevare con una mano in un secondo sopra la propria testa. E' uguale a $(FO \times FO) / 10$. Così un personaggio con FO uguale a 10 può sollevare $(10 \times 10) / 10 = 10$ kg, un personaggio con FO 12 solleva $12 \times 12 / 10 = 14,4$ kg ecc.

“Ingombro” è la misura del peso trasportato dal tuo personaggio in base al suo valore di FO. Ogni ingombro penalizza il tuo movimento base e il tuo valore di schivata come seguente

- *Nessun ingombro(0)*: Peso fino al “Sollevamento base”. Movimento = Movimento base. Schivata non penalizzata
- *Ingombro leggero(1)*: Peso fino a $SB \times 2$. Movimento = 80%. Schivata - 1.
- *Ingombro medio(2)*: Peso fino a $SB \times 3$. Movimento = 60%. Schivata - 2.
- *Ingombro pesante(3)*: Peso fino a $SB \times 6$. Movimento = 40%. Schivata - 3.
- *Ingombro molto pesante(4)*: Peso fino a $SB \times 10$. Movimento 20%. Schivata - 4.

Elimina i numeri dopo la virgola. Nessun ingombro può portare il movimento o la schivata al di sotto di 1. Nota che i livelli sono numerati da 0 a 4. Quando una regola dice di sottrarre il tuo livello di ingombro da una prova si riferisce a questo numero (Scalare, nuotare, furtività ecc)

Azioni fisiche

Segue l'elenco delle azioni fisiche più comuni durante le avventure. Per azioni non presenti effettuare un tiro valutazione su DE per le azioni di “precisione” e su SA per azioni riguardo alla resistenza fisica. Il peso e il movimento sono sempre indicati in rapporto al “sollevamento base” (SB)

Scalare

Si effettua un tiro valutazione sull'abilità scalare (automatico DE - 5). Il GM applicherà dei modificatori in base alla difficoltà della scalata e comunque si aggiunge *sempre* un malus uguale all'ingombro. Combattere mentre si scala costa 1 punto fatica ogni prova. La scalata in combattimento viene rallentata da 3 a 12 volte in base alla difficoltà. Effettuare un test all'inizio e uno ogni 5 minuti di scalata (o in particolari eventi stressanti), un fallimento indica una caduta.

Marciare

Una marcia lunga e sostenuta dipende dal movimento base, modificato dall'ingombro (vedi sopra) dalle ferite (vedi pag XXX) e dalla fatica (vedi pag XXX). La distanza in km percorribile in un giorno di marcia, in condizioni ideali, è uguale a 15 volte il movimento.

Saltare

Distanza di salto
- Salto in alto ($15 \times$ Movimento base) - 25 cm. Ad esempio se hai movimento 6, puoi saltare fino a $(6 \times 15) - 25 = 65$ cm. Se hai la rincorsa puoi sommare i metri percorsi al tuo movimento base fino ad un massimo totale uguale al doppio. Un personaggio con movimento 6 può quindi raddoppiare il salto con 6 metri di rincorsa. Questa è la misura di quanto i piedi si sollevano, quindi un PG alto 1,80 con movimento 6 e rincorsa di

almeno 6 metri può con la testa arrivare a toccare i 310 cm.

- Salto in lungo ($2/3$ del movimento base) - 1 metri. Se ad esempio hai movimento 6, eseguirai un salto di $6 \times (2/3) - 1 = 3$ metri da fermo. Anche in questo caso la rincorsa si somma al movimento base, fino ad un massimo del movimento base stesso

Correre

La tua velocità di corsa è uguale al movimento base modificato dall'ingombro. Scattare può darti una velocità maggiore ma costa punti fatica (vedi sotto). Puoi scattare in avanti per 2 o più secondi. Aggiungi in questo modo il 20% al tuo movimento dopo il primo scatto (tempo di prendere velocità). Ogni scatto effettui un tiro valutazione su SA per non perdere 1 punto fatica. Effettua un tiro valutazione ogni 15 secondi di scatto. Se hai $1/3$ o meno dei tuoi punti fatica dimezza il

movimento e la velocità come spiegato a pag XXX

Nuotare

Un tiro valutazione ogni volta che entri in acqua alta e ogni 5 minuti. Sottrai 2 volte il tuo livello di ingombro. Aggiungi 3 se sei entrato in acqua intenzionalmente. Altre

condizioni possono modificare. Se fallisci perdi 1 punto fatica e tiri di nuovo dopo 5 secondi e perdi il controllo... devi continuare a tirare ogni 5 secondi fino a che non perdi tutti i punti fatica o non riesci a riprenderti. Se riesci a riprenderti tira dopo 1 minuto e poi (se hai avuto successo) ogni 5 minuti come al solito.

Hai una velocità uguale ad un quinto del movimento base, con un minimo di 1. Ogni minuto di nuotata a velocità massima tira su SA per non perdere 1 punto fatica (non perdi il controllo).

Solleverare e muovere cose

Il sollevamento base governa i pesi che puoi muovere e sollevare. Il GM può permettere ai PG di aggiungere i valori di SB se è ragionevolmente possibile collaborare (spingere una macchina ad esempio).

- *Solleverare con una mano:* 2xSB (2 secondi)

- *Solleverare con 2 mani:* 8xSB (quattro secondi)

- *Spostare e ribaltare:* 12xSB. Raddoppiare se si ha una

rincorsa e questa può servire. Alcuni oggetti in equilibrio precario richiedono molto meno

- *Portare sulle spalle:* 15xSB.

Puoi quindi portare più dell'ingombro massimo, ma ogni secondo in cui porti più di 10xSB perdi 1 punto fatica

- *Spingere:* Dipende da molti fattori (terreno, ruote ecc).

Limite massimo 50xSB

Lanciare

Puoi lanciare qualsiasi cosa sei in grado di afferrare e che pesi non più di 8 volte il tuo sollevamento base ma avrai bisogno di tempo per sollevare l'oggetto (vedi sopra "sollevare e muovere cose"). Tirare cose in combattimento (sia come attacco che come azione con altri scopi) richiede una "manovra d'attacco" (vedi combattimento a pag XXX). Puoi lanciare oggetti fino al peso di 2xSB usando una mano, ma oggetti più pesanti richiedono 2 mani. Tiro valutazione su DE - 3 per colpire qualcosa o su DE per colpire un'area più grande. Applicare i normali modificatori per distanza, grandezza del bersaglio ecc.

Tabella distanze di lancio

Per evitare di rallentare il gioco, il GM concede ogni tiro ragionevole senza misurare la distanza. Ma se ti serve sapere la distanza usa questa procedura

Dividi il peso dell'oggetto per il tuo SB, trova la riga nella tabella, guarda il modificatore di distanza, moltiplicalo per la forza e ottieni i metri ai quali puoi lanciare l'oggetto.

<i>Peso/SB</i>	<i>mod. distanza</i>
0.03	3.5
0.05	2.5
0.08	2
0.1	1.5
0.2	1
0.25	0.8
0.5	0.6
0.75	0.4
1	0.3
1.25	0.25
1.5	0.2
2	0.15
3	0.1
5	0.06
6	0.05

Tabella dei danni da lancio

Lanciare oggetti infligge danni da affondo in base alla tua FO modificato in base al peso dell'oggetto. Il danno è solitamente da impatto e gli oggetti fragili subiscono danni anche loro (tirare separatamente).

<i>Peso</i>	<i>Danno</i>
SB/8	Aff, -2 per dado
SB/4	Aff, -1 per dado
SB/2	Aff
SB	Aff, +1 per dado
SBx2	Aff
SBx4	Aff, -1/2 per
dado	
SBx8	Aff, -1 per dado

Azioni mentali

Valutazione dei sensi

Valutazione dei sensi include vista, udito, olfatto/gusto. Per notare qualcosa con uno dei sensi effettuare un tiro valutazione su percezione.

Tiro comprensione: Un

successo sulla valutazione del senso significa che hai notato qualcosa. Solitamente è sufficiente, ma alcune volte il GM può richiedere un tiro per verificare se hai comprese cosa hai percepito; ad esempio per capire che il "verso del gufo" che hai sentito si tratta in realtà

di un pellerossa; o che il fiore che hai notato è in realtà parte di una pianta carnivora. Questo tiro è sulla IN per cose che tutti possono sapere o sull'abilità appropriata se sono cose che solo un'esperto può conoscere. *Senso del pericolo:* se hai il vantaggio "senso del pericolo"

e fallisci il tiro valutazione sui sensi per percepire qualcosa e questo “qualcosa” è pericoloso, il GM effettuerà in segreto un'altro tiro valutazione su percezione che se ha successo fa sì che tu noti comunque qualcosa.

Vista

Se stai valutando la vista e c'è qualcosa di deliberatamente nascosto si tratta di una *contesa rapida* contro l'abilità “nascondere in un posto” di chi ha nascosto l'oggetto. A il GM utilizzerà “cercare” o “osservare” al posto della normale valutazione dei sensi

Udito

Se il rumore proviene da qualcuno che cerca di non farsi sentire si tratta di una *contesa rapida* contro l'abilità “furtività” della persona

Olfatto/gusto

Nessun dettaglio particolare.

Valutazione influenza

Una valutazione di influenza è un tentativo di assicurarsi un reazione “positiva” da un PNG. Un PG con la giusta abilità “influenza” può usare una normale “valutazione della reazione” al posto del tiro influenza (decide il GM).

Il giocatore descrive il modo in cui tenta di influenzare i PG e il GM decide segretamente quale abilità è adatta a quel metodo diplomazia, parlantina, intimidire, *savoir-faire*, seduzione, conoscenza della strada. Dopo di che si effettua una *contesa rapida* tra l'abilità e la forza di volontà del soggetto. Se si vince si ottiene una “buona” reazione, se si perde se ne ottiene una “cattiva”. Eccezione per la diplomazia che non genera

“brutte” reazioni a meno che non si ottenga un critico.

Valutazione volontà

In situazioni di stress particolari il GM può farti fare un tiro valutazione sulla forza di volontà. Se hai successo agisci normalmente altrimenti avrai degli impedimenti (paralizzato dalla paura, imbarazzato ecc)

Valutazione paura

E' una valutazione per resistere alla paura. Il GM decide quando farli, ma un PG può reputare anche opportuno un tiro e comunicare al master.

Un tiro fallito solitamente fa sì che il personaggio sia stordito per un numero di secondi uguale al margine di fallimento più 2d. Spera che la cosa che ti ha spaventato non abbia fame!

COMBATTIMENTO

Il GM decide quando inizia il combattimento, di solito significa che la posizione e la tattica diventano importanti.

Sequenza dei turni

Il combattimento si divide in turni di 1 secondo. Ogni personaggio ha l'opportunità di effettuare una azione per turno. Quando tutti hanno agito è passato un secondo. Non è una misura ferrea... il GM può decidere che un turno è durato più o meno del normale in base alle sue necessità di drammatizzazione ecc. E' solo una misura *indicativa* che significa che *mediamente* un turno dura un secondo.

La “sequenza nel turno” è l'ordine in cui agiscono i Personaggi e non cambia mai. Il personaggio con la velocità base maggiore agisce per

primo e via via verso il più lento.

Pareggio: se c'è un pareggio agisce prima il PG con DE più alta, altrimenti si tira un dado e l'ordine rimane quello per tutto lo scontro.

Il turno di un personaggio dura in realtà da quando decide cosa fare fino a quando tocca di nuovo a lui, così un'azione che dura 1 secondo inizia quando tocca al personaggio e termina quando tocca di nuovo a lui (caricare armi ecc)

Manovre

Una *manovra* è un'azione che puoi intraprendere in un turno. I PG scelgono tra queste manovre: mirare, attacco totale, difesa totale, attacco, cambio postura, nulla,

muovere, muovere e attaccare, preparare, concentrarsi. La scelta influenza cosa potrai fare nel turno e le eventuali manovre difensive a tua disposizione – parare, bloccare, schivare.

Per quanto riguarda le difese, la manovra scelta si considera attiva fino a quando non selezioni di nuovo un'altra manovra. Ad esempio se scegli “difesa totale” (che da ovviamente benefici difensivi), i suoi effetti permangono fino a quando non tocca a te e non cambi manovra.

Se vieni attaccato prima di aver scelto alcuna manovra (di solito all'inizio del combattimento da nemici più rapidi) si considera che la manovra scelta al turno precedente (virtualmente) è

“nulla”

Nulla

Si sta semplicemente fermi senza fare nulla. Tutti sono considerati in questo stato fino a quando non scelgono la loro prima manovra. Anche chi è stordito è in questo stato. E' richiesto una valutazione su SA per uscire dallo stordimento fisico e una valutazione su IN per quello mentale. Un successo fa uscire dallo stordimento ma non concede azioni in questo turno, sarai pronto al prossimo.

Muovere

Farai solo questo e altre azioni gratuite (vedi tabella a fine capitolo). Molte altre manovre comprendono anche un movimento sicchè conviene scegliere questa manovra solamente se si vuole fare SOLO questo.

Muovi di una distanza uguale al tuo movimento.

Cambio postura

Questa manovra ti permette di cambiare posizione. Le posture sono *in piedi, seduto, sdraiato supino, strisciante, sdraiato prono, in ginocchio*. Ogni postura diversa da “in piedi” limita il tuo movimento e penalizza il tuo attacco in mischia, ma ti rende bersaglio più difficile per le armi da tiro. Non puoi passare da “sdraiato” (prono, supino, strisciante) a “in piedi”, devi passare attraverso un'altra postura, mentre puoi fare l'inverso, ovvero passare da “in piedi” a “sdraiato” in una singola manovra

Alla fine del capitolo c'è la tabella con le penalità agli attacchi per ogni postura.

Mirare

Questa manovra si usa per mirare con un'arma da tiro o da lancio su un bersaglio preciso.

Specificare un'arma e un bersaglio. Se nella manovra successiva decidi di tirare con quell'arma su quel bersaglio otterrai un bonus di attacco pari all'accuratezza dell'arma. Se la tua arma può essere poggiata su un sostegno (un muretto, un tavolo ecc) ottieni un ulteriore +1. Stessa cosa se spari con una pistola usando 2 mani. Un fucile con bipode funziona in questo modo solo se si ha un posto comodo dove posare il bipode. Questo si chiama “arma appoggiata”

Attaccare

Usa questa manovra per attaccare con un'arma da mischia, da tiro o da lancio. L'arma deve essere “pronta”. Risolvi il tutto come descritto nelle apposite sezioni del capitolo “combattimento” a pag XXX

Attacco completo

Attacca con l'arma che hai *pronta* senza curarti di difenderti. Se l'attacco è in mischia scegli una di queste 3 opzioni:

- *Determinato*: un singolo attacco con bonus +4

- *Doppio*: effettua 2 attacchi contro un singolo nemico ma solo se hai 2 armi o 1 arma che non ha bisogno di essere preparata dopo l'uso. Un attacco con l'arma nella mano secondaria ha -4 a meno che non hai il vantaggio “ambidestro”.

- *Potente*: effettua un attacco singolo. Se colpisci otterrai un bonus al danno +2 o di +1 per dado se lanci più di 2 dadi. Questo si applica solamente se si usano in mischia armi basate sulla forza.

Se invece stai facendo un attacco a distanza ottieni un bonus di +1 (cumulabile con l'eventuale manovra mira del turno precedente).

Muovere e attaccare

Muovi come descritto nella manovra e prima, durante o dopo tale movimento puoi portare un singolo attacco non molto preciso. Tale attacco ha una penalità di -4, perdi qualsiasi bonus per aver mirato e se sei in mischia la tua abilità non può comunque essere superiore a 9.

Se scegli questa manovra potrai schivare e bloccare ma non parare in questo turno.

Difesa totale

Questa manovra si usa quando si è in difficoltà. Scegli una delle seguenti opzioni:

- *Difesa migliorata*: +2 ad una delle azioni di difesa a tua scelta (parata, blocco, schivata). Il bonus permane fino al tuo prossimo turno

- *Doppia difesa*: puoi applicare 2 differenti azioni di difesa contro un singolo attacco. In pratica quando fallisci il tiro valutazione di difesa su un attacco puoi scegliere di effettuarne uno diverso. Se ad esempio fallisci una parata, puoi tentare una schivata o un blocco. Se hai 2 armi puoi fare 2 parate, una con ogni arma..

Concentrarsi

Ti concentri su un'azione mentale importante. Possono essere tiri valutazione sui sensi per percepire qualcosa, individuare segni di un nemico invisibile, attivare un congegno elettronico complesso, e la maggior parte delle abilità basate sulla IN. Alcune azioni richiedono

concentrazione continuata per più secondi.

Se prima del termine della operazione vieni ferito devi effettuare un tiro valutazione su forza di volontà con -3 o perdere la concentrazione e iniziare da capo.

Preparare

Usa questa manovra per preparare un'arma, come estrarla dal fodero o recuperare il bilanciamento per le armi da mischia sbilanciate che sono "non pronte" dopo un'attacco. Usa questa manovra anche per altri tipi di azione come aprire e chiudere porte, raccogliere oggetti eccetera.

Attaccare

Un attacco è il tentativo di colpire un nemico. Se hai scelto una manovra attaccare, attacco totale, o muovere e attaccare allora puoi tentare di colpire con un'arma pronta.

Il GM può in qualsiasi momento reputare che un attacco non è possibile per qualche ragione.

Ci sono 2 tipi di attacchi: in mischia e a distanza. In entrambi i casi il nemico deve essere raggiungibile.

Segui questa procedura

- Tiro valutazione di attacco. Se hai successo hai effettuato un buon colpo
- Il tuo nemico effettua un tiro di difesa (se può) e se ha successo impedisce il tuo colpo
- Se fallisce il tiro di difesa effettui un tiro per i danni

Valutazione dell'attacco

E' un normale tiro di valutazione. Usa la tua abilità effettiva con l'arma scelta.

Se hai successo il tuo colpo potenzialmente colpisce, se il

tuo avversario fallisce la difesa.

A prescindere dal livello dell'abilità, un risultato di 3 o 4 è sempre un colpo critico. Un 5 è un colpo critico solo se la tua abilità effettiva è 15 o più. Se la tua abilità effettiva è 16 o più anche un 6 è un colpo critico.

Quando ottieni un colpo critico il nemico non può effettuare manovre di difesa. Se inoltre il colpo critico era dovuto ad un risultato di 3 allora infliggerai il massimo danno possibile.

Un 17 o un 18 è sempre un fallimento.

Attacchi in mischia

Quando attacchi devi specificare chi attacchi, con quale arma (che deve essere pronta) e in che modo (nel caso in cui l'arma permetta sia un fendente che un affondo).

Armi naturali come pugni e calci sono sempre considerate pronte a meno che non siano occupate in altro modo.

Attacchi a distanza

E' un'attacco effettuato con armi da tiro o scagliando un'oggetto.

Puoi attaccare solo nemici entro il raggio. Alcune armi avranno danni diversi in base alla distanza... vedi la sezione "equipaggiamento" per i dettagli.

Modificatori agli attacchi

Manovra

Muovere e attaccare: -4

Situazione attaccante

Brutto terreno: -2

Distrazione: -2 o -3

FO bassa: -1 per punto

Visibilità

Cieco (invisibile): -10

Parziale: da -1 a -9

Modificatori in mischia

Manovra

Attacco totale (determ.): +4

Situazione attaccante

Scudo grande: -2

Altro

Mano secondaria: -4

Modificatori a distanza

Manovra

Attacco totale: +1

Altro

Mirato il turno prima: +Accur.

Arma appoggiata: +1

Mano secondaria: -4

Telescopio: +1 al secondo fino ad un max del valore indicato sull'arma

Taglia beraglio: vedi tabella a fine capitolo

Difendere

Ci sono 3 differenti manovre di difesa che un personaggio può intraprendere per evitare un attacco: schivare, parare e bloccare. Calcola il valore di ognuna di queste manovre e scrivile sulla scheda, le userai spesso.

Una difesa è un tentativo di evitare di essere feriti e può essere fatto solo contro attacchi di cui si è a conoscenza e se non si è impediti in qualche modo.

Puoi tentare solamente una manovra di difesa per ogni attacco che subisci a meno che tu non abbia scelto la manovra "difesa totale", nel qual caso puoi tentare un seconda difesa su uno degli attacchi che subisci (uno solo).

Valutazione di difesa

E' un normale tiro di valutazione su "parare", "schivare" o "bloccare". Se hai successo hai evitato il colpo. Se sei colpito devi tirare per i danni subiti.

Un risultato di 3 o 4 è sempre un successo, mentre un risultato di 17 o 18 è sempre

un fallimento.

Se sei stordito hai una penalità di -4.

Se hai uno scudo pronto puoi sommare il suo bonus di difesa a tutti i tiri di difesa (shivare, parate o blocchi che siano) che provengono dal fronte o dal lato dello scudo.

Schivare

Schivare significa spostarsi per evitare che il colpo vada a segno. E' la scelta migliore quando non hai un'arma che sai usare, non hai uno scudo o sei attaccato più volte in un turno (puoi parare e bloccare solo una volta). Solitamente è l'unica manovra possibile contro le armi da fuoco, ma non schivi realmente i proiettili, semplicemente ti sposti dal punto in cui CREDI che il proiettile finirà

Il tuo punteggio di *schivare* è uguale Alla velocità mase +3, eliminando le cifre dopo la virgola meno una penalità uguale al tuo livello di ingombro.

Puoi schivare qualsiasi attacco *di cui sei a conoscenza*.

Bloccare

Un blocco è il tentativo di mettere uno scudo o un'altro oggetto tra te e il colpo che giunge. Ciò richiede uno scudo *pronto*.

Il tuo punteggio di *bloccare* è 3 + metà della tuo livello di abilità in scudo (elimina le cifre dopo la virgola). Ad esempio "Scudo-11" ti darà un valore di blocco di 8. $(3+11/2=3+5.5=8.5)$

Puoi bloccare qualsiasi attacco che provenga dal fronte o dal lato dello scudo, qualsiasi arma da lancio o oggetto scagliato. Non puoi bloccare un proiettile perchè è troppo rapido

Puoi bloccare *un solo attacco*

in ogni turno.

Parare

Parare è il tentativo di deviare il colpo di un nemico usando un'arma o le mani nude. Puoi parare solamente con un'arma pronta o se le tua mani non sono occupate. Puoi tentare una sola parata per ogni turno
Molte armi possono essere usate bene per parare, come i bastoni che danno un bonus di +2.

Il tuo valore di parare è uguale a 3 + metà della tua abilità con l'arma utilizzata.

Una parata può deviare solamente attacchi in mischia e armi scagliate, non frecce e proiettili, a meno che il colpo non parta da 1m o meno da te (stai deviando la mano di chi impugna la pistola e non il proiettile).

Le armi scagliate hanno un -1 per essere parate, -2 se sono particolarmente piccole come i coltelli e gli shuriken

Se hai successo nel parare con un'arma un colpo senz'armi (un graffio, un morso, un pugno), potresti anche ferire il nemico. Effettua immediatamente una valutazione d'attacco con la tua arma, -4 se il nemico usava il carate. Se hai successo lo hai ferito, nessun tiro difesa concesso.

Modificatori alla difesa

Equipaggiamento

Parare con pugnali: -1

Con bastone: +2

A mani nude: -3 (0 vs mani nude)

Manovre del difensore

Attacco totale: nessuna difesa!

Difesa totale (difesa migliorata): +2

Muovere e attaccare: No parata

Situazione difensore

Brutto terreno: -1

Cieco (invisibile): -4 schivare,

parata e blocco richiedono prima un test "ascoltare - 2".

Distratto: -1 o peggio

Ingombro: -1 per livello a schivare

Stordito: -4

Natura dell'attacco

Dal retro: nessuna difesa possibile

Flagelli: -4 parare, -2 bloccare

Lancio: -1 parare, -2 se piccoli

Danno e ferite

Se il tuo attacco va a segno e il tuo nemico fallisce la difesa allora lo hai colpito. Se è un'attacco in grado di ferire devi effettuare una valutazione del danno, che indicherà il *danno base* che gli infliggi

La tua arma (e per le armi basate sulla forza anche il punteggio di FO) determina il numero dadi che devi lanciare. Se il tuo nemico ha una riduzione del danno (RD) – per equipaggiamento o altri motivi, come la pelle a scaglie o la magia – dovrai sottrarre tale numero al danno.

Se il *danno base* è inferiore alla RD del nemico il tuo attacco non è riuscito a penetrare l'armatura nemica. Se il risultato invece supera la RD allora il valore in eccesso è il *danno penetrato*. Ovviamente se il tuo nemico non ha alcuna RD l'intero *danno base* è a tutti gli effetti *danno penetrato*.

A questo punto applica eventuali moltiplicatori dovuti all'arma (impalamento, punta forte... vedi oltre). Il risultato sono le ferite effettivamente inflitte.

Modificatori del danno e ferite

Quella parte di *danno base* che supera la RD abbiamo detto essere il *danno penetrato*. Moltiplicare questo valore in base a quanto segue:

- Punta minore: x0.5 (diviso 2) moltiplicazione sono le ferite inflitte: i PF persi dal nemico. Segui le regole del prossimo capitolo per le ferite e il recupero.
 - Taglio e punta maggiore: x1.5 (una volta e mezzo) Elimina eventuali numeri dopo la virgola.
 - Impalamento: x2 **Effetti delle ferite**
- Il risultato dopo questa La gravità delle ferite subite

Azioni gratuite

Le azioni gratuite sono cose che possono essere fatte durante qualsiasi manovra. Ecco alcuni esempi:

- Parlare: Puoi sempre parlare. Per realismo sarebbe possibile solo una frase per turno, che può essere pronunciata in qualsiasi momento, anche durante il turno degli altri
- Lasciare un'oggetto: Puoi lasciar cadere un'oggetto in qualsiasi momento durante il turno
- Accovacciarsi: puoi accovacciarti in un turno e alzarti da accovacciato con un'azione gratuita
- Un passo. Durante il turno, se non hai scelto una manovra di movimento o una manovra di muovere e attaccare puoi fare un passo di 1 metro

Tabella delle posture

Questa è la tabella delle posture che contiene:

Postura: il nome della posizione

Attacco: la penalità che si ha nell'attaccare in mischia da quella posizione

Difesa: la penalità che si ha nelle azioni di difesa in quella posizione

Bersaglio: la penalità che hanno gli avversari nel colpirti da lontano

Movimento: l'effetto sul tuo valore di movimento

Postura	Attacco	Difesa	Bersaglio	Movimento
In piedi	Normale	Normale	Normale	Normale
Accovacciato	-2	Normale	-2	2/3
In ginocchio	-2	-2	-2	1/3
Strisciante	-4	-3	-2	1/3
Seduto	-2	-2	-2	No
Sdraiato	-4	-3	-2	1 metro

Combattimento a mani nude

Alcune volte dovrai combattere a mani nude. Tutti possono combattere a mani nude, ma alcune abilità ti permettono di farlo meglio.

La tabella a fianco riporta gli effetti di pugni e calci.

RISSA, KARATE o DE - 2

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
-	Pugno	Aff-1 col	-	-	-	[1]
1	Pugno di ferro	Aff col10	0.1	-	[1]	

RISSA-2, KARATE-2 o DE - 4

LT	Arma	Danno	Costo	Peso	FO	Note
-	Calcio	Aff col-	-	-	-	[1,2]
1	Stivale borchiato	Aff+1 col	-	-	-	[1,2]

[1] Karate (pag XXX) aumenta il danno con pugni e calci

[2] Se manchi con un calcio effettua un tiro valutazione su DE per non cadere

Modificatori per velocità e dimensione del bersaglio (attacchi a distanza)

Questa tabella mostra i bonus/malus dovuti alla dimensione e alla eventuale velocità con cui si muove il bersaglio. Funziona in questo modo:

- Dimensione: è il modificatore alla prova per attaccare a il nemico in base alla dimensione. Cerca la misura più lunga tra "altezza", "larghezza" e "lunghezza" del bersaglio. Sulla colonna "misura lineare" e troverai il corrispondente bonus/malus sulla colonna "Dimensione". In base a questo si identifica la dimensione del bersaglio. Oggetti molto sproporzionati (lunghi e sottili ad esempio) potrebbero essere valutati in modo diverso dal GM. Solitamente se 2 dimensioni sono molto più piccole di una terza si usa quelle di mezzo.
- Velocità/Distanza: è il bonus/malus relativo alla distanza e alla velocità dell'oggetto. Somma la

distanza dell'oggetto alla sua velocità (metri al secondo) e cerca il risultato sulla colonna “misura lineare” per trovare il malus sulla colonna Velocità/distanza

Velocità/Distanza	Dimensione	Misura lineare
0	-5	30 cm
0	-2	1m
0	0	2m
-1	+1	3m
-2	+2	5m
-4	+4	10m
-5	+5	15m
-6	+6	20m
-7	+7	30m
-8	+8	50m
-9	+9	70m
-10	+10	100m

Ferite, malattia e fatica

La vita di un avventuriero non è solo canzoni di gloria. Ti stanchi. Ti sporchi i vestiti. Potresti essere ferito, o peggio ucciso.

Fortunatamente ci sono soluzioni a questi problemi, anche alla morte a volte.

Ferite

Le ferite causano menomazioni: una (solitamente) temporanea perdita di punti ferita. I tuoi punti ferita misurano la tua capacità di sostenere ferite.

Se delle ferite riducono i tuoi PF a 0 o meno, cadrà presto incosciente. Puoi arrivare a valori negativi, ma se “vai” troppo oltre morirai. Per un uomo normale, la differenza tra il massimo dei punti ferita e la morte sono solitamente un paio di colpi di spada, o anche un proiettile.

Ferite: perdita di Punti Ferita

Diverse ferite causano primo o poi l'indebolimento ed eventualmente lo svenimento, anche se nessuna delle ferite è molto grave. La tabella qui sotto riassume gli effetti

dell'avere pochi PF o PF negativi. Tutti gli effetti sono CUMULATIVI.

- *Meno di 1/3 dei PF rimasti:* Sei molto provato dalle ferite. Dimezza il movimento e il valore di schivare

- *0 PF o meno:* sei in rischio immediato di svenire. In aggiunta all'effetto precedente, effettua un tiro valutazione sulla salute con una penalità uguale ai PF negativi che hai. Un fallimento indica che sei caduto a terra privo di coscienza; vedi *Recuperare dall'incoscienza*, pag XXX. Un successo indica che non sei svenuto, ma dovrai continuare a tirare all'inizio di ogni turno.

Eccezione: se scegli la manovra “Nulla” e non effettui alcuna azione di difesa attiva (schivare, parare, bloccare) puoi rimanere cosciente senza tirare i dadi.

- *PF = -1xPF:* In aggiunta agli effetti sopra descritti, effettua un tiro valutazione sulla SA per non morire; se fallisci di 1 o 2 non sei morto ma sei “morente”, vedi oltre. Se hai

successo puoi continuare come descritto sopra. Effettua una nuova valutazione ogni volta che subisci ferite che ti portano ad un multiplo negativo dei tuoi PF. Se ad esempio hai 11 PF totali, dovrai fare un test (oltre che a -11) anche a -22, -33 ecc.

- *PF = -5xPF:* Sei morto. Nessuno può sopportare tante ferite.

- *PF = -10xPF:* Il corpo è stato totalmente distrutto. Dipende dalla fonte dei danni. Se sono 200 ferite da frecce rimarrà un ammasso di carne poco riconoscibile, 200 ferite da fuoco non lasciano nulla. La differenza è importante in ambientazioni dove esistono cose come “resurrezione”, “rianimazione” ecc.

Shock

Quando subisci delle ferite riduci immediatamente la tua DE e la tua IN di un numero di punti uguale alle ferite subite fino ad un massimo di -4 per tutto il tuo successivo turno. Questo effetto si chiama shock e termina al tuo turno successivo. Questo ha effetto

su tutte le abilità basate su DE e IN ma non sulle difese attive (parata, schivata, blocco)

Ferite maggiori

Una *ferita maggiore* è un singolo colpo che ti infligge la metà o più dei tuoi PF. Ogni ferita maggiore richiede una valutazione sulla salute per non *cadere a terra* e essere *stordito* (Vedi sotto)

Cadere a terra e stordimento

Quando subisci una ferita maggiore devi effettuare una valutazione della salute per non cadere a terra ed essere stordito. Se hai successo non avrai penalità a parte lo *shock*. Se fallisci sei *stordito*; vedi oltre. Cadi a terra (se non c'eri già) e lasci cadere qualsiasi cosa avevi in mano. Questo effetto viene chiamato "*KO*". Se fallisci di 5 o più, o fai fallimento critico, diventi *perdi conoscenza*. Se sei *sordito* sei obbligato a scegliere "nulla" come prossima manovra. Puoi usare difese attive quando sei stordito, ma con una penalità di -4.

Alla fine del turno puoi effettuare una valutazione sulla salute per recuperare dallo stordimento. Con un successo non sei più stordito e potrai fare altre manovre nel prossimo turno, altrimenti dovrai fare "nulla" anche nel turno successivo e tirare di nuovo.

Ferite mortali

Se fallisci di 1 o 2 una valutazione sulla salute per evitare la morte, non sei morto ma hai subito una *ferita mortale* e sei *morente*. Queste ferite sono tanto gravi che le lesioni interne possono essere letali anche dopo che smetti di sanguinare.

Se sei feito in questo modo, se immediatamente *incapacitato*. Puoi essere cosciente o meno (come dice il GM). Ogni ulteriore ferita implica automaticamente un'altro tiro valutazione per evitare la morte.

Quando sei mortalmente ferito, devi effettuare una valutazione sulla salute ogni mezz'ora per evitare la morte. Se fallisci sei morto. Se hai successo passi mezz'ora. Se hai un successo critico sei miracolosamente scampato e non sei più *ferito mortalmente* anche se rimani *incapacitato*. Smetti di essere *mortalmente ferito* anche se qualcuno ha un successo medicandoti (anche magicamente), anche se i tuoi PF dovessero ancora essere negativi.

Quando ti rimetti da una *ferita mortale* devi effettuare un tiro valutazione sulla SA, se fallisci perdi un PF *permanentemente*. Se hai un fallimento critico il GM applicherà qualche svantaggio aggiuntivo, come ad esempio una brutta cicatrice, un leggero problema motorio o altro).

Morte

Se il tuo personaggio è morto potresti voler continuare a tenere traccia delle ferite. In alcune ambientazioni il corpo può essere riportato in vita fino a quando è ancora intatto.

Decapitazione, sgozzamento e simili, possono uccidere a prescindere dai punti ferita. Quando una persona *incosciente* o *incapacitata* viene attaccato in un modo evidentemente letale, è morto. Non tirare i dadi, non calcolare i danni, assumi che sia sceso immediatamente a *-5xPF*.

Questo non vale se la vittima è semplicemente ignara

dell'attacco. In questi casi basta concedere all'attaccante una manovra di "*attacco completo*", qualche bonus all'attacco, il difensore non potrà effettuare difese attive... probabilmente riceverà abbastanza ferite da cadere *incosciente*.

Se un PG o un PNG importante muiono, il GM concederà un'ultimo turno di vita. Non ha niente di realistico, ma è divertente dare "un'ultimo colpo" o pronunciare "l'ultima frase" prima di morire.

Recupero

Le regole sulle ferite possono sembrare cattive, ma non disperare... puoi stare meglio!

Recuperare dall'incoscienza

Un fallimento di 5 o più su una valutazione per non essere messo *KO*, una valutazione fallita quando portato a ferite negative e altre cose possono farti cadere *incosciente*. Il GM deciderà se sei svenuto o semplicemente tanto feito da non poterti muovere e parlare... in ogni caso *non puoi fare nulla*. Puoi riprenderti in questo modo:

Se hai ancora almeno 1 PF ti riprendi dopo 15 minuti

- Se hai 0 o meno PF ma più di -1xPF puoi effettuare un tiro valutazione sulla salute ogni ora. Con un successo ti svegli e puoi agire, ma hai ovviamente gli altri svantaggi di PF negativi
- Con -1xPF o peggio sei in una brutta situazione. Hai un singolo tiro valutazione sulla SA dopo 12 ore. Se hai successo ti svegli e puoi agire come scritto sopra. Se fallisci non potrai recuperare se non ricevi

cure mediche o magiche.

Recupero naturale

Il riposo permette di recuperare PF persi, a meno che le ferite non siano tali da non permettere il recupero naturale (come alcune malattie). Alla fine di ogni giorno di riposo con cibo decente, evvettua una valutazione sulla salute. Con un successo recuperi un PF. Il GM darà delle penalità se le condizioni sono pessime o dei bonus se le condizini sono molto buone.

Pronto soccorso

I due modi principali di usare questa abilità è il "bendaggio" e il "trattamento dello shock" Ci vuole 1 minuto per applicare bendaggi, premere per fermare emorragie ecc. Questo fa recuperare 1 PF. Dopo il bendaggio ci può volere più tempo per applicare bendaggi più elaborati e trattare la vittima per lo shock. Devi tenere la vittima al caldo, comoda e tranquilla. Dopo il tempo indicato nella tabella qui sotto devi effettuare un tiro valutazione sull'abilità *pronto soccorso*. Un successo indica che il paziente recupera le ferite indicate, con un minimo di 1 PF. Un successo critico indica che si sono curate il massimo delle ferite. Questo tiro già **INCLUDE** il PF per il bendaggio. Un fallimento critico indica che il paziente perde altri 2 PF. Il GM può applicare alcuni bonus o malus in base ai mezzi tecnici e medici a disposizione e alle condizioni sanitarie

LT	Tempo per vittima	PF Recup.
0-1	30 minuti	1d-4
2-3	30 minuti	1d-3

4	30 minuti	1d-2
5	20 minuti	1d-2
6-7	20 minuti	1d-1
8	10 miunti	1d
9+	10 minuti	1d+1

Fatica

Correre o nuotare per lunghe distanze, non respirare, lanciare incantesimi e varie altre cose possono causare *fatica*: una perdita temporanea dei punti fatica. I tuoi punti fatica (Pfa) sono uguali al tuo punteggio di salute. Come le ferite rappresentano traumi fisici e perdita di PF, la fatica rappresenta la perdita di energie e quindi di Pfa.

Perdita di punti fatica

Sono sotto elencati gli effetti della perdita di Pfa

- *Meno di 1/3 dei Pfa rimasti*: Sei veramente stanco. Dimezza il tuo movimento, schivare, e FO. Non ha effetto sui danni che infliggi e sulle FE ma solo sull'ingombro e le abilità sulla forza.

- *0 o meno Pfa*: Stai per crollare dalla fatica. Da questo momento ogni altro Pfa che perdi causa la perdita di 1 PF. Per fare qualsiasi cosa che non sia parlare o riposare devi effettuare una valutazione sulla volontà; in combattimento effettua tale valutazione ogni volta che la tua manovra non è "nulla". Se hai successo puoi agire (con le penalità sopra però). Se fallisci crolli a terra e non puoi fare nulla fino a quando non recuperi Pfa positivi

- *Pfa = -1xPfa*: Cadi incosciente. Quando sei svenuto recuperi Pfa alla normale velocità di riposo (vedi oltre). Ti svegli quando

hai Pfa positivi. I tuoi Pfa non possono mai andare sotto questo livello e le perdite vanno solo sui PF.

Il costo della fatica

Le seguenti attività hanno solitamente l'effetto di costare Pfa.

Combattere: ogni combattimento che dura più di 10 secondi costa Pfa – le energie si consumano rapidamente quando combatti per la vita. Coloro che non attaccano né difendono sono esentati da questo costo, ma le altre attività hanno il loro costo il Pfa. Alla fine di tali incontri ogni personaggio perde un Pfa più un Pfa per ogni livello di ingombro.

Questo è un costo *per scontro* e non per ogni 10 secondi. Alcuni incontri *particolarmente lunghi* potrebbero costare di più, ma sono rari

Marciare: per ogni ora di cammino paga 2 Pfa più 1 Pfa per ogni livello di ingombro

Sovrasforzo: portare pesi oltre il massimo ingombro o spingere/tirare/sollevarsi pesi troppo pesanti costa 1 Pfa al secondo

Correre e nuotare: Ogni minuto di corsa/nuoto o ogni 15 secondi di corsa/nuoto veloce costa 1Pfa

Alimentazione: tutti hanno bisogno di almeno 2 pasti al giorno. Ogni pasto saltato costa 1 Pfa

Disidratazione: ogni PG ha bisogno di circa un litro d'acqua al giorno, un litro e mezzo in climi caldi, due litri e

mezzo nel deserto. Se hai meno del necessario perdi 1 Pfa ogni otto ore. Se bevi meno di mezzo litro al giorno perdi un ulteriore Pfa e 1 PF. Puoi recuperare i Pfa da disidratazione con un giorno di riposo e abbondante acqua. I PF si recuperano normalmente

Sonno: Se sei sveglio più di 16 ore al giorno cominci a stancarti. Perdi 1 Pfa quando non vai a dormire se hai sonno più 1 Pfa ogni quattro ore oltre il momento di andare a dormire

Se hai perso oltre la metà dei tuoi Pfa per il sonno, devi effettuare una valutazione sulla volontà ogni 2 ore in cui sei inattivo (fermo a fare la guardia ad esempio). Se fallisci e ti addormenti fino a quando non ti svegliano o non dormi abbastanza. Se hai successo rimani sveglio ma hai -2 DE, -2 IN e -2 in autocontrollo

Se 1/3 o meno dei tuoi Pfa a causa della mancanza di sonno, tira come sopra ogni 30 minuti di inazione o 2 ore di azione.

Recuperare dalla fatica

Puoi recuperare i Pfa con il riposo. Leggere, parlare e pensare vanno bene, ma non camminare o fare altre cose. I Pfa persi tornano al ritmo di 1 Pfa ogni 10 minuti. Il GM può ritenere opportuno dare più Pfa se mentre si riposa si ha un buon pasto e si è comodi. Alcuni incantesimi, droghe, pozioni o altro possono restituire Pfa

Puoi recuperare i Pfa persi per il sonno solamente dormendo per otto ore. Ciò restituisce solo uno dei Pfa. Il resto possono poi essere recuperati al ritmo di 1 Pfa per ora di sonno aggiuntiva. Per i Pfa persi per fame e sete devi

mangiare e bere

Altri pericoli

A parte i normali pericoli di spade, incantesimi e pistole, ci sono altri rischi che corrono i PG.

Freddo

Il freddo può anche essere mortale.

Effettua una valutazione sulla salute ogni 30 minuti di esposizione a climi molto freddi (2°C o meno). Con vento leggero tirare ogni 15 minuti. Con vento medio-forte tirare ogni 10 minuti. In aggiunta il vento può abbassare la temperatura stessa. Vedi anche questi modificatori

Situazione	Modif. al tiro
Vestiti leggeri	-5
Vestiti invernali	0
Vestiti artici	+5
Tuta riscaldata	+10
Vestiti bagnati	-5
Ogni 10° sotto lo 0	-1

Un fallimento costa 1 Pfa. Sceso a 0 Pfa inizi a perdere PF. Recuperare Pfa persi dal freddo richiede una fonte di calore e dei vestiti/coperte pesanti e asciutti

Collisioni

I PF totali di un oggetto/persona e la sua velocità (5km/h = 1m/s) indicano i danni in caso di collisione.

Un oggetto in collisione infligge un numero di dadi danno uguale a questa formula: $(PF \times Velocità) / 100$. Se il risultato è minore di 1 conta come 1d-2. Ad esempio un oggetto con 20 PF che viaggia a 50 km/h (10m/s) infligge $(20 \times 10) / 100 = 2d$.

Se l'oggetto colpisce qualcosa

di stazionario e troppo pesante per essere spostato nella collisione l'oggetto infligge il danno al bersaglio e a se stesso. Se il bersaglio può essere rotto, l'oggetto non può infliggere a se stesso più di PF+RD del bersaglio.

Cadute

Caduta	Veloc. Caduta	Vel
1m	5	20m 60
2m	7	30m 85
3m	8	40m 115
4m	10	50m 150
5m	12	75m 250
10m	30	100m 350
15m	40	1000m 500

La caduta è una *collisione* con un oggetto inamovibile: il pavimento. Trova la tua velocità di caduta all'impatto consultando la tabella sopra

Malattie

Resistenza: valutazione su SA per evitare il contagio. La maggior parte delle malattie applicano un malus di -6 per evitare il contagio. Un successo evita il contagio. In caso di contagio effettua un'altro tiro ogni *ciclo* per vincere la malattia

Incubazione: il tempo dalla prima esposizione e il manifestarsi del primo sintomo. Genericamente sono 24 ore, ma ogni malattia ha il suo.

Danno: solitamente è un PF al giorno, ma può variare per malattie molto tossiche. I sintomi appaiono insieme al primo PF perso. I PF persi dalla malattia non si curano con il normale riposo.

Cicli: una malattia infligge ferite a intervalli regolari fino a quando il personaggio non supera un tiro valutazione sulla SA o un determinato numero

di cicli massimi non passano. Differenti malattie possono essere leggermente diverse

Appena appaiono i primi sintomi si può effettuare una valutazione su *Diagnosi* per identificare la malattia. Malattie totalmente nuove non possono essere identificate ma si possono ottenere abbastanza informazioni per un trattamento.

Alcune sostanze possono aiutare dando bonus alla valutazione sulla salute a fine ciclo. Ad esempio un antibiotico (LT 6+) da un bonus di +3 a tutte le valutazioni per malatti e batteriche

Fuoco

Se passi *parte* del turno nel fuoco (ad esempio correndovi attraverso) prendi 1d-3 ferite. Se spendi un intero turno nel fuoco prendi 1d-1 ferite (al secondo). Fuochi più intensi infliggono ferite maggiori. Ad esempio il metallo rovente infligge 3d6 danni al secondo. Esposizione prolungata può aumentare la tua temperatura a tal punto da danneggiarti anche se il fuoco in se non supera la tua RD (vedi sotto "Caldo")

Un *singolo* colpo che infligga almeno 3 danni da fuoco incendia *parte* dei vestiti (se non sono ignifughi). Questo

infligge 1d-4 danni e distrae (-2 DE a meno che il fuoco non sia un elemento a cui si è immuni). Spegnerne il fuoco è una "manovra" di "preparare" e richiede una valutazione sulla DE.

Un *singolo* colpo che infligge 10 danni da fuoco incendia *tutti* i vestiti. Questo infligge 1d-1 danni al secondo, è una grossa distrazione (-3 DE). Per spegnere questo fuoco sono necessarie 3 manovre "preparare". Ricorda di applicare le penalità per lo shock se il fuoco infligge danni.

Caldo

Se la temperatura supera i 30°C effettuare una valutazione sulla salute ogni 30 minuti.

Fallimento costa 1 Pfa. Un fallimento critico costa 1d Pfa. Non puoi recuperare Pfa persi per il caldo fino a quando la temperatura non si abbassa

Se la temperatura supera i 35°C perdi un Pfa aggiuntivo per valutazioni fallite per disidratazione.

Oltre i 40° ogni valutazione fallita di calore o disidratazione costa il doppio dei Pfa

Veleno

Il veleno può essere sulle armi, nelle frecce, nel cibo e

ovunque non te lo aspetti. Le cose importanti da sapere sono:

Ritardo: molti veleni richiedono almeno qualche secondo per avere effetto.

Resistenza: valutazione sulla salute per resistere. Ci sono modificatori: un veleno leggero avrà +2 mentre un veleno potentissimo -8. Il tipico modificatore è di -4.

Se sei in un *ambiente velenoso* devi fare una valutazione ogni volta che sembra opportuno: una volta al secondo se l'esposizione è sufficiente ad avvelenare, una volta ogni respiro se deve essere respirato/ingerito.

Effetti: l'effetto più comune sono danni tossici e Pfa. Veleni leggeri infliggono 1PF e 1Pfa; veleni mortali infliggono 2d o più.

Soffocamento

Puoi trattenere il respiro per un numero di secondi uguale a 10 volte la tua SA, dopo di che inizia a perdere 1 Pfa ogni secondo. A 0 Pfa effettua una valutazione di salute per non perdere i sensi. Muori comunque dopo 4 minuti senz'aria.