

PARTE 3

IL SISTEMA DI GIOCO

Il Sistema di Gioco

Regole di base

Il Test

Il sistema di gioco di Lords of Knowledge è estremamente semplice: quando il Master chiede di effettuare un Test su una determinata Abilità, è sufficiente sommare il punteggio dell'Abilità con il Bonus Abilità della Caratteristica associata, ed aggiungere a questo punteggio il risultato di un dado percentuale (d%, ottenuto lanciando 2 dadi a 10 facce, il primo per le decine ed il secondo per le unità - 00 sta per 100). A questo punto sarà il Master ad interpretare questo risultato in base alla difficoltà dell'azione ed in base alle modifiche del caso, come indicato nella Tabella delle Difficoltà dei Test.

In pratica, il Master stabilisce la difficoltà dell'azione e l'Abilità da usare e, se il risultato ottenuto è uguale o maggiore al valore della difficoltà, l'azione è riuscita.

Difficoltà	Test	Modifica
Estremamente facile	50	+50
Molto facile	75	+25
Facile	90	+10
Normale	100	0
Difficile	110	-10
Molto difficile	125	-25
Estremamente difficile	150	-50

Estremamente facile: Azione molto semplice alla portata di (quasi) tutti, come notare un oggetto semi nascosto o identificare una pianta comune.

Molto facile: Azione abbastanza fattibile, come ad esempio saltare dietro un muretto o colpire un oggetto di dimensioni umane.

Facile: Azione con qualche facilitazione, come vedere una sagoma al crepuscolo o prendere al volo un oggetto che cade.

Normale: Azione la cui difficoltà rientra nella norma, come trovare oggetti nascosti o mimetizzati, riparare oggetti meccanici, ecc.

Difficile: Azione leggermente più complicata del normale, come leggere un progetto complesso, determinare un animale dai suoi resti.

Molto difficile: Azione difficile, con imprevisti veramente fastidiosi, come cercare di individuare movimenti a in una foresta a notte fonda, ascoltare suoni durante una tempesta, ecc.

Estremamente difficile: Azione quasi impossibile, se riuscite non ci crederà nessuno, come salti mortali per evitare colpi, arrampicarsi su pareti ripide senza attrezzature, ecc.

Il Master può stabilire, oltre alla difficoltà, un modificatore da applicare al Test. Questo garantisce un maggiore realismo, in quanto oltre che della difficoltà dell'azione si tiene conto dei fattori che limitano le azioni. Ad esempio, colpire un barattolo distante 20 metri è un'azione Molto Difficile, ma un Personaggio con della polvere sugli occhi può avere una penalità ulteriore di -10.

Abilità e Caratteristiche

Come abbiamo già accennato, non è necessario usare un'Abilità sempre con la stessa Caratteristica: se lo ritiene necessario, il Master può espressamente richiedere di sommare un'Abilità ed il Bonus Abilità di una Caratteri-

stica non associate tra loro. Ricordate però che, per effettuare un Test, devono essere sempre sommati un solo Bonus Abilità di una Caratteristica ed una sola Abilità.

Test Puri (Check)

I Test Puri, o Check, si effettuano sulle singole Caratteristiche, senza tenere conto di alcuna Abilità. In maniera simile ai Test, il Master stabilisce la difficoltà e la Caratteristica da utilizzare nel Check; il Giocatore somma il valore di questa Caratteristica al risultato di 1d20, lasciando al Master il compito di determinare se questo sia riuscito o meno.

Come nei Test, anche nei Check possono essere applicate delle modifiche; tuttavia in questo caso sia le difficoltà che le modifiche risultano di differente entità.

Difficoltà	Check	Modifica
Estremamente facile	10	+10
Molto facile	15	+5
Facile	18	+2
Normale	20	0
Difficile	22	-2
Molto difficile	25	-5
Estremamente difficile	30	-10

Azioni di Contrasto

Le azioni di contrasto si verificano quando due personaggi effettuano azioni direttamente correlate tra loro, cioè quando la difficoltà di un'azione dipende dall'esito dell'altra. Ad esempio, se un Personaggio tenta di sfuggire ad un altro, si verifica un'azione di contrasto tra il tentativo di sfuggire del primo e il tentativo di non perdere le tracce del secondo. Anche in un duello, ad esempio, ogni volta che un Personaggio attacca e l'altro para si verifica un'azione di contrasto. In tutti questi casi, semplicemente, i due personaggi effettuano il proprio Test; chi ha ottenuto il punteggio migliore ha vinto l'azione di contrasto.

Naturalmente i 2 Personaggi possono avere dei modificatori al loro Test in base alle condizioni ambientali, alla qualità degli strumenti utilizzati, o qualsiasi altro fattore il Master ritenga rilevante.

Test contro Check

Anche se molto raramente, possono verificarsi delle situazioni di gioco risolvibili con un'Azione di Contrasto tra un'Abilità ed una Caratteristica. Ciò accade in modo particolare quando un Personaggio decide di risolvere la situazione con la semplice forza bruta; alla Forza non è infatti associata alcuna Abilità, in quanto essa viene utilizzata allo stato puro.

In questi casi è comunque possibile eseguire alla maniera solita sia il Test che il Check, moltiplicando però il risultato ottenuto nel Check per 5, prima di confrontare i due valori.

Esempio: Rendill tenta di trattenere con la forza bruta Ian, che tenta invece di divincolarsi. Rendill esegue un Check di Forza, ed ottiene 24, Ian fa un Test in Divincolarsi, per un totale di 122.

Il risultato di Rendill, moltiplicato per 5 è 120, minore del risultato di Ian, che riesce quindi a liberarsi dalla morsa di acciaio.

Tiri Aperti

Se il Master lo desidera può adottare la regola dei Tiri Aperti, che consente di ottenere con i dadi valori più grandi o piccoli del normale.

Questa regola viene adottata ogni volta che si esegue un Test od un Check. Se il risultato del d% in un Test è pari o inferiore a 5 oppure pari o superiore a 95, viene lanciato un altro d% e, nel primo caso, il nuovo valore viene sottratto, nel secondo viene sommato. La procedura viene ripetuta finché il risultato del d% è pari o minore di 5 oppure pari o maggiore di 95. Alla fine, molto probabilmente si otterrà un risultato negativo o maggiore di 100; comunque sia questo risultato finale verrà considerato come il risultato del dado da lanciare, permettendo di riuscire laddove sembrava impossibile o di fallire in azioni ritenute semplicissime.

Nei Check il procedimento è analogo, ma si ritira solo se il risultato è 1 o 20.

Esempio: Viene richiesto in Test, ed il Giocatore ottiene 97 con il dado. Lancia ancora, ed ottiene un fortunatissimo 95. Somma 95 a 97, per un totale di 192. Ma non è finita: lancia ancora ed ottiene 3. Stavolta è andata male, perché anche se somma 3 a 197, per un totale di 200, deve rilanciare e sottrarre. Lancia ed ottiene 36, che sottrae al precedente valore per un risultato di 164. La sua serie di lanci è finita, ed utilizza 164 come risultato del d% richiesto dal Test, che andrà sommato al valore dell'Abilità ed al Bonus Abilità relativo. Praticamente qualsiasi cosa abbia deciso di fare, il Personaggio riuscirà nel suo intento.

Successi e Fallimenti Critici

Un Successo o un Fallimento Critico sono casi speciali di riuscita o insuccesso di un'azione. Il Successo Critico si ottiene con un risultato del d% maggiore o uguale a 95 (o, se si usa la regola dei Tiri Aperti, maggiore di 100), e salvo diversa indicazione l'azione riesce in modo particolarmente brillante (una riparazione, ad esempio, verrà effettuata in metà tempo o con metà della spesa, un incantesimo avrà effetto su un numero maggiore di persone, o per più tempo, ecc.). Il Fallimento Critico, invece, si verifica con un risultato del d% pari o minore a 5 (o un valore negativo, se si usa la regola dei Tiri Aperti). Salvo diversa indicazione l'azione va considerata come un fallimento particolarmente catastrofico (si distrugge ad esempio l'oggetto che si è tentato di riparare, l'incantesimo si ritorce contro chi l'ha lanciato, ecc.).

I Successi ed i Fallimenti Critici possono verificarsi anche in caso di Check, quando si ottiene rispettivamente 20 o 1 nel lancio del d20.

Effetti delle Azioni

Molte azioni, specie quando si tratta del combattimento o della magia, hanno delle conseguenze quantificabili numericamente, come il danno inflitto o il numero di bersagli influenzati dall'incantesimo. In questi casi si parla generalmente di *Bonus*. Come accennato nel libro de "Il Personaggio", questo Bonus è la somma di un Bonus Normale, derivato da una Caratteristica, ed un Bonus Competenza, basato su una Abilità. Di solito, quando si

effettua un Test su un'Abilità, si utilizza come Bonus la somma del BC della stessa Abilità ed il BN della Caratteristica ad essa associata, e quando questa regola non viene seguita vengono fornite informazioni dettagliate a riguardo. Nel combattimento in Corpo a Corpo, ad esempio, viene usato il BN della Forza anziché quello dell'Agilità, mentre il BC è sempre quello dell'Abilità utilizzata.

In pratica, il Bonus Normale deriva dalle caratteristiche innate del Personaggio, mentre il Bonus Competenza deriva dalla sua abilità.

A meno che non venga esplicitamente indicato diversamente, il Bonus viene aggiunto una sola volta, anche se gli effetti prevedono il lancio di più dadi.

Risoluzione di alcune situazioni di gioco

Bonus e Penalità

Spesso, nel manuale, si parla di "Bonus" (o "Penalità"). Ne esistono di differenti tipi, come descritto in precedenza, ed è possibile cadere in errore. I tipi principali di "Bonus" sono però fondamentalmente tre:

Il Bonus ai Test, ossia quello che viene applicato ai Test eseguiti durante il gioco;

Il Bonus ai Check, essenzialmente simile per principio al precedente, ma ridotto ad 1/5;

Il Bonus agli Effetti dell'azione, di concezione leggermente differente dai primi due.

Il Bonus (o Penalità) ai Test può essere più o meno generico. Quando viene indicato relativamente ad una sola Abilità o ad un gruppo ristretto di Abilità, influisce come logico solo nei Test a queste correlati. Viceversa, quando questo modificatore viene esteso ad un certo tipo di azioni (es. tutte le azioni sociali) o a tutte le Abilità di un certo gruppo (es. tutte le abilità basate sulla Precisione) oltre ad essere applicato ai Test viene applicato anche ai Check equivalenti (es. tutti i Check sociali o tutti i Check di Precisione), una volta ridotto ad 1/5 (arrotondato per difetto). In pratica dal Bonus ai Test si deriva un Bonus ai Check.

Il Bonus ai Check, invece, quando non omissa accompagna sempre un Bonus ai Test, spesso riportato tra parentesi. Anche quando ciò non accade, il modificatore ai Check moltiplicato per 5 viene applicato come modificatore a tutti i Test equivalenti.

Infine c'è il Bonus agli Effetti, descritto precedentemente come *Bonus*. Questo modificatore può essere aumentato o diminuito in base alla situazione, ed informazioni dettagliate vengono fornite di volta in volta.

Esperti

In molte situazioni di gioco può capitare che i Personaggi abbiano bisogno dei servizi di un Esperto in una o più Abilità. Per trovarne uno, il Personaggio deve effettuare un Test in Contatti. La metà del punteggio ottenuto indica il valore dell'Abilità dell'Esperto trovato. Ovviamente il limite massimo dell'Abilità è come al solito 80.

Tutte le Caratteristiche dell'Esperto necessarie al caso vengono determinate secondo le regole di Creazione dei PNG, considerando l'Esperto un PNG Normale.

Il tempo necessario a trovare l'Esperto è pari ad 3d6 ore, meno il Bonus di Contatti.

Esempio: Sevlon cerca un Esperto in Conoscenze Fisiche per progettare una Spada Eccezionale. Effettua un Test in Contatti ed ottiene 116. L'uomo trovato da Sevlon avrà un punteggio di Conoscenze Fisiche pari a $(116 / 2 =) 58$. La Caratteristica Intelligenza viene determinata casualmente dal Master. Per trovarlo, Sevlon impiega $(3 + 2 + 4 - 2 \text{ Bonus di Contatti} =) 7$ ore.

È possibile trovare un Esperto in più Abilità come fossero vari Esperti, ossia con un Test per ogni Abilità, ma ogni Test successivo al primo viene penalizzato in maniera cumulativa di 10 punti.

Esempio: Sevlon cerca anche una guardia del corpo, e la vuole abile nelle Armi Medie e nel Parare/Deflettere. Effettua due Test in Contatti, ed ottiene 141 e $(135 - 10 =) 125$. L'Esperto trovato avrà un punteggio di Armi Medie pari a 70 ed un punteggio in Parare/Deflettere di 62. Per trovarlo, però, impiegherà $(2 + 4 + 2 + 2 + 4 + 6 - 2 =) 18$ ore, ossia almeno 2 giorni.

I servizi degli Esperti hanno però un costo, in base alla loro competenza. La Tabella dei Costi degli Esperti riporta la spesa necessaria per fruire dei loro servizi per un giorno o una settimana. L'importo in caso di periodi differenti, ad esempio 10 giorni, viene ricavato sommando l'importo di periodi differenti, nell'esempio una settimana più quattro giorni.

Abilità	Al Giorno	A Settimana
0-30	700	3500
31-50	1400	7000
51-60	2000	10000
61-70	2500	12500
71-75	4000	20000
76-79	5000	25000
80	7000	35000

Chi non è molto ferrato in Contatti, può ricorrere all'aiuto di un Esperto in Contatti. Non è necessario cercare un Esperto in Contatti, in quanto sarà lui a trovare il Personaggio. In fondo una delle prerogative dell'Abilità Contatti è proprio saper trovare chi ha bisogno del proprio aiuto. In questo caso, però, il costo dell'Esperto in Contatti aumenta del 50%.

Lavoro di Gruppo

Lavorare in gruppo permette di ottenere risultati impossibili da raggiungere singolarmente. Per lavorare in gruppo è necessario, anzitutto, stabilire una gerarchia ossia un "ordine". Questo va fatto prima di effettuare qualsiasi Test. Per ottenere risultati migliori è opportuno assegnare gerarchie maggiori a chi ha maggiori competenze. Ogni membro del gruppo effettua il proprio tiro, che può essere un Test, un Check o il tiro per stabilire l'entità di un risultato. I valori ottenuti vengono sommati tra loro, ma a partire dal secondo vanno prima dimezzati cumulativamente. Questo perché il gruppo è meglio del singolo, ma in troppi ci si intralcia a vicenda.

Esempio: Ian, Sevlon e Gregor tentano di spostare un pesante masso. Stabiliscono la seguente gerarchia: Ian, Gregor, Sevlon. Effettuano dei Check in Forza ottenendo rispettivamente 25, 20 e 28. Il risultato finale sarà quindi pari a $25 + 10$ (20 dimezzato) $+ 7$ (28 dimezzato 2 volte) $= 42$. Se Ethal avesse dato una mano, ottenendo un 18 avrebbe modificato il risultato in $42 + 2$ (18 dimezzato 3 volte) $= 44$. In effetti non sarebbe stato di molto aiuto...

Movimento

Quando vengono percorsi lunghi tratti di cammino è necessario determinare se lo spostamento ha avuto esito positivo o se viceversa si è incorsi in contrattempi. A meno che non si viaggi a piedi è necessario effettuare un Test sull'Abilità appropriata ogni ora di marcia. La difficoltà del Test varia in base alla velocità, ed in base a questa variano anche gli esiti di eventuali fallimenti. In caso di Fallimento Critico, il Master può decidere di considerare l'esito del fallimento della categoria successiva; viceversa, in caso di Successo Critico, il tragitto viene percorso in un tempo minore, pari a 30-50 minuti $(1d3+2 \times 10)$.

Passo	Difficoltà	Fallimento
Normale	Facile	Ritardo
Rapido	Normale	Ritardo Grave
Corsa	Difficile	Incidente
Scatto	Molto Difficile	Incidente Grave

Normale: Il movimento avviene alla normale velocità del mezzo o della cavalcatura.

Rapido: Laddove non venga indicato nessun valore, si intende il doppio del normale Movimento.

Corsa: Laddove non venga indicato nessun valore, si intende la velocità di Corsa (x4).

Scatto: Laddove non venga indicato nessun valore, si intende la velocità usata per lo scatto (x6).

Ritardo: Qualche disagio (cavalcatura imbizzarrita, veicolo che si ferma spesso, piccoli guasti) ha causato dei ritardi. Il tragitto normalmente percorso in un ora viene percorso in 70 - 120 minuti $(1d6+6 \times 10)$.

Ritardo Grave: Come per il Ritardo, ma il tempo impiegato è pari a 80 - 180 minuti $(2d6+6 \times 10)$.

Incidente: Si è verificato un incidente di lieve entità, come una caduta, il ferimento della cavalcatura, la rottura di una parte del veicolo o altro ancora. L'incidente non deve comunque danneggiare per più di 1d6 Punti Ferita o 1d6 Punti Strutturali. Ad ogni modo si verifica anche un Ritardo Grave.

Incidente Grave: Durante il tragitto si verifica un incidente di grave entità, come il disarcionamento con conseguente fuga della cavalcatura, la rottura di una parte importante e difficilmente riparabile, la frattura di un arto della cavalcatura. L'incidente può causare fino a 2d6 PF o 2d10 PS di danno, a discrezione del Master. La durata del tragitto percorso normalmente in un'ora si allunga fino a 80-260 minuti $(2d10+6 \times 10)$.

Il tragitto percorso dipende dalla durata del viaggio (non considerando i ritardi) e dalla velocità del mezzo o della cavalcatura. Per determinarlo moltiplicare il punteggio del Movimento per il valore riportato nella Tabella delle Distanze Percorse.

Un giorno di viaggio è normalmente composto da 8 ore di marcia. Per ogni ora di viaggio successiva viene aumentato un livello di difficoltà (Esempio: ci si muove a passo Normale come se si trattasse di passo Rapido).

Tempo	Normale	Rapido	Corsa	Scatto
Round	x1	x2	x4 [Ⓞ]	x6 [Ⓞ]
Minuto	x6	x12	x24 [Ⓞ]	x36 [Ⓞ]
Ora	x330	x660	x1320 [Ⓞ]	x1980 [Ⓞ]
Giorno	x2640	x5280 [Ⓞ]	x10560 [Ⓞ]	x15840 [Ⓞ]

[Ⓞ]Regime accettabile solo con particolari mezzi o cavalcature

Bisogna inoltre tenere a mente che, laddove non venga indicato diversamente, per le creature viventi la Corsa e lo Scatto non possono essere mantenuti che per un breve pe-

riodo, pari rispettivamente ad un Round e ad un secondo moltiplicati per il punteggio di Costituzione.

Crescita del Personaggio

È naturale che ogni personaggio migliori sé stesso grazie alla pratica ed all'esperienza accumulata durante la vita. Questo miglioramento si traduce in incremento delle Abilità, delle Caratteristiche, dei Punti Ferita, ecc. Il sistema è molto semplice: durante ogni sessione tutti i personaggi guadagnano dei punti che rappresentano l'esperienza accumulata. Alla fine dell'avventura il giocatore può "comperare" degli incrementi al proprio personaggio spendendo questi punti, consentendo al personaggio di diventare col tempo sempre più in gamba. Nei paragrafi seguenti verrà descritto in modo più approfondito questo sistema di apprendimento.

Punti Avanzamento

I Punti Avanzamento (detti anche punti esperienza o punti avventura) permettono al personaggio di migliorare le proprie Caratteristiche, le proprie Abilità, i propri PF, PM, ecc. È il Master che, a fine avventura, distribuisce ai PG i Punti Avanzamento. La distribuzione deve essere effettuata in base ai meriti dei personaggi e si consiglia di non superare i 200 PA per avventura.

Azione	PA
Test riuscito [Ⓞ]	5
Test fallito [Ⓞ]	1
Successo Critico	10
Insucc. Critico	-5

[Ⓞ]Esclusi i Test passivi effettuati durante i combattimenti.

Un metodo abbastanza pratico per assegnare i Punti Avanzamento consiste nel farlo in base agli esiti dei Test, come indicato in tabella.

Il Master è libero di modificare o ignorare la tabella, e può distribuire i punti in base agli esiti delle avventure o al comportamento dei PG.

È opportuno contrassegnare le Abilità usate durante ogni avventura, e limitare gli incrementi a queste solamente. Per poter effettuare un incremento è necessario un periodo di riposo nel quale il Personaggio si dedica all'approfondimento delle nuove nozioni apprese; non è possibile, quindi, aumentare dei punteggi durante una sessione o tra due avventure in rapida successione temporale. Il tutto, ovviamente, a discrezione del Master.

Le spese per effettuare gli incrementi vengono riportate di seguito.

Abilità: utilizzare il punteggio base dell'Abilità da migliorare per determinare la riga da consultare nella Tabella di Incremento delle Abilità. La colonna deve essere scelta dal Giocatore in base al numero di punti che intende aggiungere all'Abilità (da 1 a 5). Il valore ricavato dalla tabella indica la spesa necessaria in termini di PA. Per migliorare un'Abilità bisogna inoltre trascorrere un periodo di studio e allenamento pari all'incremento che si intende effettuare, espresso in giorni.

Punteggio Iniziale	Aumento di Punti				
	1	2	3	4	5
0-9	4	9	14	19	24
10-19	8	18	28	38	48
20-29	12	27	42	57	72
30-39	18	40	63	85	108
40-49	24	54	84	114	144
50-59	33	74	115	157	198
60-69	45	101	157	214	270
70-75	60	135	210	285	360
76	69	155	241	328	-
77	72	162	252	-	-
78	76	171	-	-	-
79	80	-	-	-	-

Caratteristiche: è necessario molto esercizio per poter incrementare una Caratteristica, ed inoltre non è possibile incrementarla oltre un limite fissato (vedi "Punteggi Massimi", più avanti). Per determinare il numero di Punti Avanzamento necessari a migliorare una Caratteristica, consideratene il valore e consultate la Tabella di Incremento delle Caratteristiche. Gli incrementi avvengono unicamente di un punto alla volta e necessitano di un periodo di allenamento specifico pari almeno ad una settimana.

Punteggio Iniziale	Costo
1, 2	47
3	67
4, 5	94
6, 7, 8	151
9, 10, 11, 12	249
13, 14, 15	365
16, 17	457
18	517
19, 20	579
21 o più	x30 [Ⓞ]

[Ⓞ]Moltiplicare il punteggio iniziale per il valore riportato.

Altro: Punti Ferita e Punti Magia aumentano di 1d3+1 per ogni incremento. Le Armoniche aumentano di un solo punto per incremento. In tutti questi casi la spesa da effettuare è pari al punteggio corrente moltiplicato per il costo indicato dalla tabella.

Esempio: Ian possiede 23 PF. Spendendo (23 x 4 =) 92 PA guadagna 1d3+1 Punti Ferita.

Per quanto riguarda i Talenti Speciali, è necessario moltiplicare il costo del Talento espresso in Punti Liberi per il valore riportato in tabella. Devono inoltre essere rispettati i Percorsi del Talento.

Il periodo di riposo necessario ad uno qualsiasi di questi incrementi è di una settimana.

Valore da aumentare	Costo
Punti Ferita	x4 [Ⓞ]
Punti Magia	x6 [Ⓞ]
Armoniche	x20 [Ⓞ]
Talento Speciale	x15 [Ⓞ]

[Ⓞ]Moltiplicare il punteggio iniziale per il valore riportato.

[Ⓞ]Moltiplicare il costo in Punti Liberi per il valore riportato.

Insegnamento

Un altro modo per migliorare le Abilità (*solo* le Abilità) è quello di farsele insegnare. Ovviamente è necessario trovare qualcuno che conosca l'Abilità da insegnare che sia disposto ad aiutare il PG. Ogni settimana di lezioni, il maestro fa un Test sull'Abilità interessata, applicando una penalità pari a metà del punteggio che l'allievo ha nella stessa Abilità. Se il Test ha esito positivo, gli insegnamenti hanno avuto buon esito. Ora l'allievo fa a sua volta un Test sulla stessa Abilità; se *fallisce*, può incrementare l'abilità di 1d6, altrimenti la incrementa solo di 1.

Ovviamente il maestro può insegnare solo fino al proprio livello dell'Abilità insegnata.

Punteggi Massimi

Come già detto è possibile aumentare la maggior parte dei valori del Personaggio; tuttavia alcuni di essi non possono essere incrementati arbitrariamente: in certi casi ci troveremo di fronte a dei punteggi massimi uguali per tutti, mentre in altri casi è possibile effettuare un numero di incrementi limitati, in base al punteggio iniziale. Tutte queste limitazioni sono indicate nella tabella Punteggi Massimi. Il Master può decidere di ignorare questi vincoli, specie se intende dare ai Personaggi la possibilità di acquisire potenzialità straordinarie.

Tabella dei Punteggi Massimi		
Valore	Punteggio Massimo ^①	Incremento Massimo ^②
Forza	19	6
Intelligenza	-	4
Istinto	-	3
Costituzione	19	2
Agilità	20	6
Precisione	-	3
Carisma	-	4
Fascino	19	-
Mana	-	8
Prontezza	19	4
Abilità	80	-
Punti Ferita	x4 ^③	-
Punti Magia	x6 ^③	-
Armoniche	x12 ^③	-

^①Aggiungere le modifiche alle Caratteristiche derivanti dalla Razza anche ai punteggi massimi.

^②Rispetto al punteggio del Personaggio appena creato.

^③Per ottenere il punteggio massimo moltiplicare il più alto valore consentito dalle Caratteristiche per il numero indicato.

Il Combattimento

Introduzione

In questo capitolo parleremo di come risolvere le varie situazioni di combattimento: corpo a corpo, a distanza, tecniche di combattimento, ecc. L'idea di base è semplicissima: il personaggio più veloce attacca, l'avversario tenta di difendersi ed eventualmente di contrattaccare.

Il Round di combattimento

Il Round di combattimento ha la durata approssimativa di 10 secondi nell'arco dei quali si esegue solitamente (ma non necessariamente) una sola azione, sia essa di combattimento che di evasione; ma spieghiamo in dettaglio i preliminari all'attacco.

L'iniziativa

L'iniziativa stabilisce l'ordine secondo il quale le parti in gioco si muovono e, indirettamente, il numero di azioni che esse possono compiere. Viene determinata lanciando 1d10 e sommando a questo risultato il valore di *Prontezza*, più eventuali modificatori speciali. Chi ha ottenuto il punteggio più alto, agisce per primo, seguito in ordine decrescente da tutti gli altri. Quest'ordine può essere tuttavia leggermente modificato: ogni partecipante può infatti attendere le azioni di un altro Personaggio con iniziativa minore. In questo caso si parlerà di azione ritardata.

Le azioni di difesa non sono legate all'Iniziativa, quindi un Personaggio può tentare una di queste azioni anche se non è il suo turno di agire, purché l'azione difensiva non si sovrapponga ad un'altra azione.

Azioni contemporanee

Può accadere che l'iniziativa di due o più Personaggi sia identica. In questo caso agiscono contemporaneamente. Se i due Personaggi che agiscono nello stesso momento sono in contrasto e si attaccano a vicenda, non possono difendersi dai reciproci attacchi a meno che non dispongano di Azioni Secondarie; tuttavia, qualsiasi sia il risultato delle azioni di uno dei Personaggi, anche l'altro può eseguire la sua azione senza penalità, persino se quest'ultimo è stato ucciso.

Le azioni

L'iniziativa è molto importante, visto che chi agisce per primo spesso penalizza le azioni del suo avversario. Esistono tre tipi di azione: Primaria (di solito un attacco), Secondaria (una difesa) e di Background (azione speciale). Per non rendere le regole troppo complesse, potete limitare le azioni di ogni Personaggio ad una per ognuno dei tre tipi indicati. Un'agevolazione ulteriore potrebbe essere quella di permettere ad ogni Personaggio di eseguire tutte le azioni difensive richieste (una per ogni attacco subito). Per un maggior realismo è tuttavia possibile utilizzare le regole sulle Azioni Multiple, descritte più avanti.

Azione Primaria

A meno che non venga indicato diversamente, tutte le azioni sono di questo tipo, che richiedano o meno un Test.

Esempi di Azioni Primarie:

- Attaccare con un arma a distanza;
- Attaccare in corpo a corpo;
- Schivare;
- Parare o Deflettere;
- Ricaricare un'arma;
- Estrarre un'arma;
- Lanciare un incantesimo;
- Saltare dietro una protezione

Azione Secondaria

Solitamente è possibile effettuare una sola Azione Secondaria per Round. L'Azione Secondaria va intesa come un'azione passiva (una parata o una deflessione), un'azione automatica (che non richiede alcun Test) o un'azione attiva (a patto che il Personaggio sia in possesso del Talento "Ambidestro") eseguita dal braccio secondario (la sinistra) mentre il braccio primario (la destra) esegue un'altra azione.

L'Azione Secondaria si esegue contemporaneamente all'ultima Azione Primaria, eventualmente con le stesse penalità. In pratica, una sola volta per Round, è possibile effettuare un'Azione Primaria ed un'Azione Secondaria senza che queste si penalizzino reciprocamente secondo le regole delle Azioni Multiple. Una volta eseguita la prima Azione Secondaria, tutte le altre Azioni Secondarie diventano automaticamente Primarie.

Esempi di Azioni Secondarie:

- Parare o Deflettere;
- Attaccare in corpo a corpo (solo ambidestri);
- Estrarre un'arma;
- Raccogliere un'arma;
- Incoccare una freccia

Azione di Background

Non è un'azione vera e propria, ma influenza comunque tutte le altre azioni nell'arco di un determinato periodo. All'inizio di questo periodo temporale (spesso ogni Round) viene eseguito un Test per determinare l'esito dell'Azione di Background; il successo o il fallimento si ripercuoterà su tutte le altre azioni del Personaggio.

Azioni di questo tipo vengono utilizzate per stabilire se il Personaggio riesce in compiti prolungati, come attivare un'arcanomacchina o combattere da cavallo.

Esempi di Azioni di Background:

- Combattere a Cavallo;
- Controllare un Gigante;
- Utilizzare un'arcanomacchina

Azioni Multiple

Per maggior semplicità è opportuno non utilizzare le regole sulle azioni multiple, specialmente durante le prime sessioni, tuttavia per un maggior livello di dettaglio è possibile far compiere più azioni al Personaggio nell'arco di un Round.

Normalmente è possibile eseguire un'azione di ogni tipo (Primaria, Secondaria e di Background) senza problemi;

tutte le azioni ulteriori vengono invece considerate Azioni Multiple.

Ogni azione successiva la prima subisce una penalità cumulativa di -20 al Test e modifica di -4 il punteggio di Iniziativa per determinare il turno dell'eventuale azione successiva (la modifica è di -2 in caso di azione difensiva). Quindi se la prima azione viene eseguita ad Iniziativa 15, la seconda verrà effettuata ad iniziativa 11, sempre rispettando l'ordine di azione. Una volta terminati i punti di Iniziativa non è più possibile compiere ulteriori azioni, né offensive né difensive.

Esempio: Il personaggio Ian Vandarke (Iniziativa 14) attacca (Prima Azione Primaria) Flint Bekk (Iniziativa 13). Flint tenta di parare (Prima Azione Secondaria), e ci riesce (Iniziativa 13-2=11). Ora Flint può riattaccare (Prima Azione Primaria) Ian, che para a sua volta (Prima Azione Secondaria, Iniziativa 14-2=12). Ian decide di effettuare un nuovo attacco (Seconda Azione Primaria, Iniziativa 12-4=8), ma visto che ha già attaccato, questa volta l'azione viene penalizzata di -20. Flint tenta di difendersi (Azione Secondaria già effettuata, diventa Seconda Azione Primaria, Iniziativa 11-2=9), ma ha già effettuato una parata, e questa volta ha un malus di -20. Fallisce miseramente e viene colpito. La prossima azione di Flint in questo Round (Iniziativa 9-4=5) verrebbe penalizzata da -10 per il colpo subito (Stordimento Parziale), e di altri -40 per via delle Azioni Multiple (Terza Azione Primaria), per un totale di -50. Decide che non ne vale la pena, e lascia agire Ian. Ma anche lui subirebbe forti penalità (Terza Azione Primaria), per cui dopo alcune rapide occhiate i due combattenti riprendono fiato, passano alcuni secondi, quindi si lancia nuovamente per l'Iniziativa.

Esempio 2: Due mesi dopo Flint torna alla carica, ma questa volta affronta Ian con tre amici: Judo Karka, Telia Fregg e Milo Deft. Viene lanciata l'Iniziativa e si ottiene l'ordine seguente: Ian, Flint, Judo, Telia, Milo. Le azioni di Ian saranno, nell'ordine: attacco, parata all'attacco di Flint, parata con -20 all'attacco di Judo, parata con -40 all'attacco di Telia, parata con -60 all'attacco di Milo.

Nel Round successivo l'ordine stabilito dal tiro iniziativa è il seguente: Telia, Milo, Judo, Flint, Ian. Ian dovrà difendersi da Telia, da Milo con -20, da Judo con -40 e da Flint con -60, e finalmente potrà attaccare con -60 (è la prima Azione Primaria di Ian, quindi può combinarla all'Azione Secondaria usata per difendersi senza nessuna penalità ulteriore).

Il terzo Round inizia, l'ordine è: Judo, Telia, Ian, Flint, Milo. Ian dovrà per prima cosa difendersi da Judo, quindi da Telia con -20. A questo punto può sferrare un attacco, sempre a -20, prima di doversi difendere da Flint con -40 e da Milo con -60.

Attaccare Corpo a Corpo

Per Combattimento Corpo a Corpo (CaC) si intende sia il combattimento con armi bianche, sia il combattimento con pugni, calci e prese. Sebbene il Combattimento a Distanza sia più vantaggioso per l'attaccante, statisticamente viene usato con maggiore frequenza il CaC, visto che colpire un bersaglio distante è difficile, le armi da tiro sono più lente ed i proiettili tendono ad esaurirsi sul più bello.

In pratica il Combattimento Corpo a Corpo è un confronto tra un'Abilità dell'attaccante e l'Abilità di Parare/Deflettere o Schivare del difensore. Chi ottiene il punteggio maggiore ha la meglio. Accade un caso particolare se l'attaccante ottiene un punteggio minore della Classe di Bersaglio del difensore; in questo caso il bersaglio non viene nemmeno sfiorato ed il difensore non necessita di nessun Test difensivo.

Difendersi da un Attacco in Corpo a Corpo

Ci sono 3 differenti approcci per difendersi da un attacco: pararlo, defletterlo o schivarlo.

Parare

Parare un colpo è un'azione molto semplice. Si tratta di intercettarlo con uno scudo o simile protezione. Per tentare una Parata si usa l'Abilità Parare/Deflettere, applicando modificatori in base all'eventuale scudo utilizzato. In caso di successo, lo scudo viene considerato come un'armatura supplementare, e dai danni subiti va tolto il Valore di Protezione dello scudo modificato dal Bonus dell'azione.

Deflettere

La deflessione consiste dal deviare un colpo fuori dalla traiettoria originale, in modo da non essere colpiti. È possibile deflettere con qualsiasi scudo, arma o utensile, ed i colpi portati a mani nude possono essere deflessi a mani nude. Anche per deflettere viene impiegata l'Abilità Parare/Deflettere, modificata però di -20. In caso di successo il colpo viene deviato e nessun danno viene subito.

Schivare

Schivare un colpo equivale a scansarlo completamente spostandosi dalla sua traiettoria. Si esegue con un Test in Schivare, ed in caso di successo i danni vengono completamente evitati; tuttavia schivando un colpo non sempre ci si trova in possibilità di contrattaccare e spesso ci si sbilancia, per cui la schivata viene normalmente considerata un'Azione Primaria.

Attaccare a Distanza

Il Combattimento a Distanza è molto differente dal Combattimento Corpo a Corpo perché non si ha a che fare con un nemico, ma con un bersaglio, che a differenza del primo non può ostacolare il nostro tentativo di colpire con parate ma, tutt'al più, può tentare di schivare o fermare il proiettile.

Per colpire un bersaglio si deve effettuare un Test Normale sull'abilità appropriata. La difficoltà nel colpire un bersaglio è data, anzitutto, dalla distanza. Ogni arma ha 4 gittate: Corta, Normale, Lunga ed Estrema. Ad ognuna di queste gittate corrisponde una modifica (o, se volete, una difficoltà), come indicato in tabella.

Tabella delle Modifiche da Gittata

Gittata	Modifica	Difficoltà
Corta	0	Normale
Normale	-10	Difficile
Lungo	-25	Molto Difficile
Estremo	-50	Estremamente Difficile

La difficoltà di base è data dalla Classe del Bersaglio in caso di esseri viventi, mentre è Molto Facile (se non Estremamente Facile, a discrezione del Master) in caso di bersagli inanimati. Naturalmente, bisogna applicare le dovute modifiche dovute a velocità, dimensioni, condizioni visive, ecc.

Difendersi da un Attacco a Distanza

Difendersi da attacchi a distanza è solitamente più difficile a causa della velocità del proiettile, delle sue (solitamente) piccole dimensioni e soprattutto perché la traiettoria non può essere desunta dai movimenti dell'attaccante

Il Combattimento

come invece avviene di solito in un corpo a corpo. Per tutte queste ragioni, ogni tecnica difensiva (Parata, Deflessione e Schivata) vengono penalizzate dei valori riportati nella Tabella delle Modifiche alla Difesa negli AaD.

Tabella delle Modifiche alla Difesa da AaD			
Tipo di Proiettile	Parare	Deflettere	Schivare
Scagliato	-10	-25	0
Arma elastica	-25	-50	-10
Arma da fuoco	-50	-75	-25

Applicare gli Effetti degli Attacchi

Il fine principale del combattimento è quello di ridurre alla propria mercé l'avversario. Per poter raggiungere questa situazione, ogni attacco infligge all'avversario un certo numero di danni, dipendenti principalmente dall'arma utilizzata. Raggiunto un certo ammontare di danni, l'avversario sviene o muore, decretando il vincitore dello scontro.

Locazioni, Danni e Danni Critici

Ogni volta che un Personaggio colpisce, infligge dei danni. L'ammontare di questi danni, nel Corpo a Corpo, dipende dall'arma usata e dalla Forza del Personaggio attaccante. I danni inflitti da un arma sono di due tipi, Punti Ferita e Punti Resistenza, e vengono sempre indicati accanto alla descrizione dell'arma. Nei Combattimenti Corpo a Corpo, i danni inflitti vengono modificati in base al BN della Forza dell'attaccante ed al BC dell'Abilità utilizzata. Nel caso di Attacco a Distanza questa modifica viene applicata solo per le armi scagliate; per tutte le altre armi a distanza viene considerato il solo Bonus Competenza dell'Abilità utilizzata.

Tabella delle locazioni dei colpi nel CaC

1-3	Testa
4-10	Torso
11-13	Braccio Destro
14-16	Braccio Sinistro
17-18	Gamba Destra
19-20	Gamba Sinistra

Tabella delle locazioni dei colpi negli AaD:

1	Testa
2-6	Torso
7-9	Braccio Destro
10-12	Braccio Sinistro
13-16	Gamba Destra
17-20	Gamba Sinistra

Se l'arma provoca ferite da punta o da taglio, le modifiche al danno vengono applicate ai Punti Ferita inflitti; se invece l'arma provoca ferite contundenti la stessa modifica viene applicata ai Punti Resistenza. Nonostante le modifiche, un arma non può mai infliggere danni negativi: il danno minimo è sempre pari ad un Punto Resistenza.

In ogni caso i PF inflitti vengono sottratti sia dai PF che, in eguale misura, dai PR, mentre i PR inflitti vengono scalati solo dai PR, che in questo modo possono essere solo minori o uguali ai PF. È inoltre necessario sapere dove un colpo è andato a segno per determinare eventuali Danni Critici. Il Danno Critico si verifica quando una zona del corpo subisce in un singolo attacco un numero di PF pari o superiori alla metà dei PF totali del Personaggio. In questo caso è necessario consultare la Tabella dei Danni Critici, sommando al numero di PF appena inflitti il risultato di 1d20. I Danni Critici possono essere ottenuti anche

con Successi Critici (vedi sotto). La testa è la parte più delicata e vulnerabile degli esseri viventi, per questo motivo tutti i danni che raggiungono la testa vengono raddoppiati.

Stordimento Parziale

Quella dello Stordimento Parziale è una semplice regola opzionale per simulare gli effetti di un colpo andato a segno: se a seguito di un attacco il difensore subisce una perdita di PR, viene parzialmente stordito e la sua prossima azione viene penalizzata in maniera cumulativa di -10 punti.

Protezioni ed Armature

Esistono in circolazione delle armature che limitano o annullano i danni subiti a seguito di un colpo. Queste armature hanno un Valore di Protezione che indica l'efficacia dell'armatura e va sottratto al danno subito dal Personaggio in ogni attacco. Se il danno è ancora positivo, questo va applicato al Personaggio, altrimenti il colpo si blocca sull'armatura senza provocare danni.

Gli scudi funzionano in maniera analoga, tuttavia il loro VP (modificato dal Bonus dell'azione) viene considerato solo se l'azione difensiva avviene con esito positivo.

Tabella dei Danni Critici da Impatto

0-5	Brutta contusione: 2 PR Extra.
6-15	La zona colpita subisce una frattura semplice: 3 PR Extra. Guaribile in 20 giorni.
16-25	La zona colpita subisce una frattura composita, molto dolorosa: 5 PR Extra. Test contro stordimento. Guaribile in 30 giorni.
26-35	La zona colpita subisce una grave frattura composita, con gravi danni alla struttura ossea e lesioni interne: 2 PF e 8 PR Extra. Test contro stordimento. Guaribile in 45 giorni. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica la frattura si salda in maniera errata procurando un -10 a tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
36 o +	Zona colpita irrimediabile ed inutilizzabile, danno esteso: 5 PF e 10 PR Extra. Stordimento automatico, morte se si tratta di Testa o Torso. Guaribile solo parzialmente non prima di 60 giorni. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica la guarigione risulta incompleta procurando un -20 a tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.

Tabella dei Danni Critici da Taglio

0-5	Taglio mediamente profondo: 1 PF Extra.
6-15	Taglio profondo: 2 PF Extra. Piccola emorragia: 1 PF per Round fino a Pronto Soccorso.
16-25	Taglio molto profondo, tendine lacerato: 4 PF Extra. Media emorragia: 2 PF per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 15 giorni.
26-35	Taglio molto profondo, tendine lacerato, ossa scheggiate: 6 PF Extra. Grave emorragia: 2 PF ed 1 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 25 giorni. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica la guarigione risulta parziale penalizzando di -10 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
36 o +	Zona colpita amputata: 8 PF Extra. Grave emorragia: 3 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Morte se si tratta di Testa o Torso.

Tabella dei Danni Critici da Punta

0-5	Ferita mediamente profonda: 1 PF ed 1 PR Extra.
6-15	Ferita molto profonda: 1 PF ed 2 PR Extra. Piccola emorragia: 1 PF per Round fino a Pronto Soccorso.
16-25	Ferita molto profonda e dolorosa, muscolo ed arteria lacerati: 3 PF e 3 PR Extra. Media emorragia: 1 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica le lacerazioni al sistema nervoso penalizzano permanentemente di -5 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
26-35	Muscolo e arteria gravemente lacerati: 4 PF e 6 PR Extra. Grave emorragia: 2 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 15 giorni. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica le lacerazioni al sistema nervoso penalizzano permanentemente di -10 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
36 o +	Zona colpita trapassata, ossa e articolazioni gravemente danneggiate: 6 PF e 8 PR Extra. Grave emorragia: 3 PF e 3 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Morte se si tratta di Testa o Torso. Guaribile solo parzialmente non prima di 25 giorni. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica la guarigione risulta incompleta procurando un -20 permanente a tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.

Tabella dei Danni Critici da Fuoco, Ghiaccio o Acido

0-5	Danno di limitata estensione: 1 PF ed 1 PR Extra.
6-15	Danno esteso: 2 PF e 3 PR Extra. Se la vittima fallisce un Test Facile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -5 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.
16-25	Danno molto esteso, pelle lacerata: 3 PF e 4 PR Extra. Danno doloroso: 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -10 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.
26-35	Danno molto esteso, perdita di tessuti: 5 PF e 6 PR Extra. Test Molto Difficile contro stordimento. Danno doloroso: 3 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -10 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.
36 o +	Zona colpita amputata o distrutta: 7 PF e 7 PR Extra. Stordimento automatico, morte se si tratta di Testa o Torso. Danno molto doloroso: 4 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -20 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.

Modifiche dovute ai Danni

Un Personaggio che subisce molti danni, a causa del dolore e della perdita di sangue non è in grado di agire sfruttando a pieno le sue facoltà. Questo significa che necessita di molto più impegno per ottenere gli stessi risultati. In termini di gioco è sufficiente controllare la Tabella delle Penalità dovute ai Danni per determinare le penalità da applicare a tutti i Test ed a tutti i Check.

Tabella delle Penalità dovute ai Danni		
PR Rimasti	Test	Check
Dal 50% al 25%	-10	-2
Dal 25% al 10%	-25	-5
Dal 10% allo 0%	-50	-10
0% o meno	-70	-14

Le modifiche variano in base ai PR residui (considerati in percentuale del totale) e decrescono con il recupero dei Punti Resistenza.

Stordimento

Quando i PR di un Personaggio scendono al di sotto dei 25% del totale ed ogni volta che un nuovo danno viene subito è necessario effettuare un Test contro lo Stordimento. Tale Test si effettua utilizzando l'Abilità Resistenza Fisica, e la sua difficoltà è Normale. Il Test subisce delle modifiche in ragione di +5 punti ogni PR residuo oppure -10 punti ogni PR al di sotto dello zero. Un fallimento del Test indica che il Personaggio perde conoscenza e sviene. Resta svenuto per un numero di Round pari a 2d10 - BN di Costituzione (minimo uno), e comunque non può riprendere conoscenza finché i suoi PR non tornino ad essere maggiori di zero, qualora non lo siano già. Se i PR del Personaggio raggiungono lo zero o diventano negativi, il Test contro lo Stordimento va effettuato ogni Round (anche se non vengono subiti altri danni), fino a che non viene sottoposto ad un Pronto Soccorso o finché non si ferma a riposo.

Morte

Un Personaggio rischia gravemente di morire quando raggiunge zero PF o meno. Infatti, superata questa soglia, è necessario effettuare ogni minuto (6 Round) un Test Normale in Resistenza Fisica, penalizzato di 5 punti per ogni PF inferiore allo zero. La serie di Test va effettuata finché il Personaggio non sia sottoposto a Pronto Soccorso. Se uno dei Test fallisce, il Personaggio va in coma e muore dopo un numero di minuti pari alla sua Costituzione, a meno che non venga sottoposto in tempo e con successo ad un Pronto Soccorso utilizzando la penalità per la Rianimazione.

In ogni caso, se il Pronto Soccorso non riporta i PF ad un punteggio positivo, il Personaggio resterà in coma per un giorno ogni PF al di sotto dello 0, e perderà permanentemente altrettanti punti di Costituzione al suo risveglio.

Recupero dei Danni

I Punti Resistenza guariscono al ritmo di 1d3 + BN di Costituzione punti ogni ora. Come già detto, il numero di PR non può mai essere superiore a quello dei PF, quindi per

recuperare tutti i PR è necessario recuperare prima i Punti Ferita.

I Punti Ferita si rimarginano al ritmo di 1d3 + BN di Costituzione al giorno (minimo 1 PF), salvo complicazioni come fratture o lesioni interne. Il processo di guarigione ha inizio solo dopo essere stati sottoposti con successo ad un Pronto Soccorso o dopo aver eseguito con successo un Test Normale di Resistenza Fisica, altrimenti la ferita rischia di infettarsi e di procurare un'ulteriore 1 PF al giorno al posto della normale guarigione. Nel caso di fratture, i danni si rimarginano normalmente ma le penalità dovute alle fratture permangono fino alla completa guarigione dell'arto. Se si tenta di compiere un'azione con un arto fratturato, è necessario riuscire in un Test Normale in Resistenza Fisica o subire 1d3 PF, ed il processo di guarigione si allunga di un numero di giorni pari al danno eventualmente subito.

Le lesioni interne guariscono ad un ritmo doppio rispetto alle fratture, tuttavia è necessario trascorrere questo periodo in quasi totale riposo (a discrezione del Master) altrimenti le ferite interne potrebbero riaprirsi (se si fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica) causando 1d6 PF.

Pronto Soccorso

Il Pronto Soccorso ha molteplici funzioni: pulire e tamponare ferite, steccare fratture, effettuare rianimazioni, ecc. Può essere effettuato da qualunque Personaggio tramite un Test Normale di Conoscenze Mediche penalizzato di 2 punti ogni PF subito dal soggetto. Appena effettuato, il Pronto Soccorso guarisce 1d3 PF ed 1d3 PR, questi ultimi modificati dal Bonus di Conoscenze Mediche (minimo 1 PF ed 1 PR). Il Pronto Soccorso può essere effettuato una sola volta dopo essere stati feriti, e la sua efficacia è dimezzata se eseguito sulla propria persona.

In base alla ferita da medicare possono essere applicate delle modifiche, come indicato nella Tabella delle Complicazioni. Ferite di tipo particolare vengono inflitte principalmente dai Danni Critici, ad eccezione della Rianimazione, che va considerata solo quando si tenta di salvare un Personaggio moribondo.

Tabella delle Complicazioni	
Tipo di Ferita	Modifica
Amputazione	-10
Emorragia	-10
Frattura	-5
Fuoco/Gelo/Acido	-5
Lesione interna	-15
Rianimazione	-20

Regole speciali di combattimento

Vengono di seguito riportati alcuni casi speciali e delle regole opzionali da usare nei combattimenti. È possibile usare o meno le regole di seguito descritte in base allo stile di gioco che si intende adottare: durante le prime sessioni di gioco o se si desidera favorire il ritmo di gioco il Master preferirà ignorarle, mentre per un maggior realismo risulta molto interessante sfruttare tutte le regole che seguono.

Agguati

È possibile parlare di agguato ogni qualvolta un Personaggio è in grado di attaccare non visto, utilizzando la sua furtività o approfittando della distrazione della sua vittima. Il difensore ha diritto ad un Test di Contrasto tra il suo Senso del Pericolo e l'Abilità Furtività/Nascondersi dell'attaccante. Se fallisce, l'attaccante può effettuare un'Azione Primaria prima ancora che venga determinata l'Iniziativa. Il difensore non può reagire a questa azione (in caso di attacco non può difendersi).

Inoltre, che sia riuscito o meno nel Test di confronto, il difensore è comunque colto di sorpresa (vedi "Sorpresa", più avanti).

Armi ad Area

Ci sono delle armi che infliggono danni a tutto il corpo, non ad una determinata parte. Per quanto riguarda i Punti Ferita, il procedimento è semplice: si scala il danno subito dal totale e, se si verifica un danno critico, si tira sulla tabella delle locazioni per determinare la zona danneggiata criticamente. Se il personaggio indossa delle protezioni differenti sulle varie parti del corpo, è necessario sommarne i vari VP e dividere questo punteggio per 5 (arrotondare per difetto). Questo punteggio è il VP medio, e va usato per ridurre i danni inflitti dal colpo.

Carica

La Carica permette di effettuare un attacco più potente del normale, anche se pone degli svantaggi da ponderare con attenzione.

Per poter effettuare una Carica è necessario poter correre senza intralci per almeno 3 metri, se si è appiedati, o 6 metri se si è a cavallo o a bordo di un mezzo di locomozione. Utilizzare una cavalcatura o un veicolo richiede inoltre un Test adeguato a difficoltà Normale, come Azione di Background. Fatto ciò, l'attaccante usufruisce per un solo attacco di un Bonus al colpire di +20 se utilizza un'arma da taglio o contundente; ottiene invece un Bonus al danno inflitto se utilizza un'arma da punta. L'entità di questo bonus dipende dal tipo di mezzo utilizzato.

Tabella delle Cariche		
Tipo di Arma e Cavalcatura	Test	Danno
Taglio o Impatto, Qualsiasi	+20	+0
Punta, Appiedato	+0	+2
Punta, Cavallo	+0	+1d6
Punta, Veicolo a motore	+0	+1d10
Punta, Cavalcatura volante	+0	+2d6
Punta, Velivolo a motore	+0	+2d10

A discrezione del Master, armi normalmente da Taglio o da Impatto possono essere utilizzate come fossero da Punta, ad esempio nel caso di spade e pugnali.

Se il Personaggio è appiedato, dopo la Carica deve continuare a combattere normalmente, subendo però una penalità di -10 a tutti i Test per il resto del Round.

I Personaggi su Cavalcatura, invece, possono effettuare una carica "en passant", ossia attaccare e proseguire oltre. In questo caso devono rinunciare all'opportunità di effettuare azioni multiple, anche se si tratta di azioni difensive. Inoltre, se l'avversario colpito subisce 5 o più Punti Feri-

ta, l'arma resta conficcata o incastrata, e deve essere abbandonata sul punto di impatto.

In ogni caso, chi subisce la Carica ottiene per il primo attacco sferrato contro l'avversario che lo carica un Bonus al danno come se egli stesso ne stia effettuando una, ma solo se impugna a sua volta un'arma da punta. Ne consegue che due avversari che si Caricano a vicenda con armi da punta usufruiscono di Bonus al danno raddoppiati.

Armi indicate con specifiche per cariche o per contrastare cariche, possono essere utilizzate con una sola mano a tale scopo, sempre considerando la Forza maggiorata di 8 punti al fine di soddisfare i requisiti di FMN; tuttavia in questo caso devono rinunciare a qualsiasi azione multipla ed eseguire una sola Azione Primaria ed eventualmente una Secondaria ed una di Background.

Cecità

Attaccare al buio, bendati o comunque completamente privati della vista provoca una penalità variabile. Il Master lancia 1d6 ed 1d10. Il primo sono le decine ed il secondo le unità, per cui il risultato varia tra 10 e 69. Questo punteggio rappresenta la penalità al Test dell'attaccante per quel Round.

Colpi a Bruciapelo

Un colpo a bruciapelo si verifica ogni qualvolta l'arma è a contatto del bersaglio già prima di aver sferrato un colpo. Questa situazione si verifica, ad esempio, quando qualcuno viene tenuto in ostaggio con un pugnale alla gola, oppure quando viene puntata una pistola alla schiena, o ancora quando il bersaglio è del tutto inerte (bersaglio prono). In questo caso si applica un bonus di +6 all'iniziativa ed un bonus di +30 al colpire. A discrezione del Master, può inoltre essere effettuato un colpo mirato senza applicare le relative penalità, in base alla situazione. Il bersaglio non può tentare di Parare o Deflettere il colpo, ma può tentare di Schivarlo o può tentare di Divincolarsi con un Bonus di +20 al Test.

Colpi Critici e Rotture

Un Colpo Critico è un colpo particolarmente potente e preciso che infligge più danni del solito. Solitamente se il difensore tenta di difendersi vede la sua arma o il suo scudo andare in pezzi, mentre se non riesce a difendersi sarà l'armatura ad andare in frantumi, sempre che il difensore ne indossi una. In sintesi, quando viene sferrato un Colpo Critico, il primo oggetto colpito subisce un danno critico (rottura nel caso di oggetti, nel caso di Personaggi vedi "Locazioni, Danni e Danni Critici", pag. xx), il secondo oggetto subisce un danno normale.

Senza necessità di spiegare i singoli casi, è possibile consultare la tabella per avere un'idea degli effetti su attaccante e difensore.

Tabella dei Colpi Critici e Rotture		
Successo Attaccante	Successo Difensore	Effetto (Attaccante o difensore)
Normale	Normale	Nessuna rottura.
Critico	100 o + [Ⓞ]	Difensore: rottura arma e danno normale, oppure vedi sotto.
Critico	- di 100 [Ⓞ]	Difensore: rottura armatura e danno normale, o danno critico.
Critico	Critico	Rottura entrambe armi. Nessun danno.
Normale	Critico	Rottura arma attaccante. Nessun danno.

[Ⓞ]In questo caso considerare il valore ottenuto nel Test e non il tipo di successo.

Colpi Mirati

A volte può presentarsi l'esigenza di effettuare un colpo mirato ad una particolare parte del corpo. In questo caso, è sufficiente applicare una penalità al Test di attacco dipendentemente dalla zona che si intende colpire. Se il colpo va a segno, non si deve tirare per stabilire la locazione, ma viene automaticamente colpita la locazione mirata.

Tabella dei Colpi Mirati		
Zona	Penalità	Effetti
Testa	-25	Danni raddoppiati
Torso	-5	
Braccia	-15	
Gambe	-10	
Mano	-30	Può perdere l'oggetto impugnato
Occhio	-50	Danno triplicato; possibile cecità
Organo	-25	2d6 PR extra; possibili +50% PF
Arma Corta	-20	Possibile danneggiamento
Arma Media	-15	Possibile danneggiamento
Arma Lunga	-10	Possibile danneggiamento

Mano: Se il difensore fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica con penalità pari al danno subito, lascia cadere l'eventuale oggetto impugnato.

Occhio: Il danno viene triplicato. Se il difensore fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica perde l'uso di un occhio.

Organo Vitale: Polmoni, cuore, reni, fegato, ecc. Un colpo portato ad un organo vitale è particolarmente doloroso ed infligge 2d6 PR extra. Inoltre, se il difensore fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica, subisce il 50% dei PF in più.

Arma: Un attacco all'arma o allo scudo dell'avversario può danneggiarli o distruggerli. O può essere usato per disarmare. Vedi "Romper l'Arma" e "Disarmare".

Combattere a Cavallo

Combattere in groppa ad una bestia da sella fornisce numerosi vantaggi tattici, ed in particolare una maggiore mobilità ed il privilegio della posizione sopraelevata rispetto agli avversari appiedati. Per usufruire di questi ed altri vantaggi è necessario effettuare un Test di Background in Cavalcare. La difficoltà del Test varia in base alla manovra, come riportato nella Tabella delle Manovre in Sella.

Tabella delle Manovre in Sella	
Manovra	Test/Mod.
Combattere in sella	75
Dirigere l'attacco della cavalcatura	90
Lanciarsi in Carica	100
Senza redini	-25

Combattere in Sella: Condizione necessaria per usufruire del bonus di posizione sopraelevata nei confronti degli avversari appiedati.

Dirigere l'attacco della cavalcatura: Permette di far attaccare anche la cavalcatura. L'avversario può essere lo stesso attaccato dal Personaggio o un altro, purché sia adiacente.

Lanciarsi in Carica: Per effettuare una carica, come descritto nel paragrafo "Carica".

Senza Redini: Per effettuare una manovra in sella senza l'uso delle redini è necessario applicare la penalità corrispondente a questa voce. In compenso il Personaggio ha entrambe le mani libere.

Combattimento con 2 Armi

Tutti i Personaggi possono tentare di combattere con 2 armi, ma al fine di considerare i requisiti di Forza Minima Necessaria dell'arma impugnata nella seconda mano la Forza del Personaggio viene ridotta di 8 punti. Le azioni eseguite con l'arma impugnata con il braccio secondario (la sinistra se si è destri e viceversa), a meno che non siano passive (parate o deflessioni) vengono penalizzate di 20 e sono considerate Azioni Primarie.

I Personaggi Ambidestri sono molto avvantaggiati: la Forza viene considerata di soli 5 punti più bassa del normale per determinare il tipo di arma impugnata nella seconda mano, la penalità scende a 10 e tutte le azioni eseguite con la seconda arma sono Secondarie.

Salvo diversa indicazione, non è mai possibile utilizzare allo stesso momento due armi lunghe; ad ogni modo eventuali dettagli a riguardo vengono forniti nelle descrizioni delle singole armi.

Convertire i Danni

A meno che non vengano utilizzate armi da punta, è possibile convertire i danni inflitti da Punti Ferita a Punti Resistenza o viceversa. In questo modo risulta possibile stordire un avversario con una spada o uccidere un mostro a mani nude.

Ogni 10 punti di penalità presi nel Test di attacco, possono essere convertiti 1d10 danni inflitti da Punti Ferita a Punti Resistenza o viceversa, fermo restando che il totale di PF e PR inflitti sia lo stesso. Al numero di danni convertibili (quanti che siano i dadi lanciati) viene aggiunto il Bonus Competenza dell'Abilità utilizzata per colpire.

Esempio: Ian non ha nulla contro il buttafuori che l'ha sfidato a duello, quindi decide di non fargli troppo male. Lo attacca cercando di convertire i Punti Ferita inflitti in Punti Resistenza. Prende una penalità di 20 all'attacco. Colpisce con il suo spadone infliggendo 9 PF e 2 PR. Lancia i 2 dadi da 10 ed ottiene 2 e 5, per un totale di 7, al quale aggiunge 1, ossia il suo BC di Armi Medie, arrivando a 8. Infligge quindi (9 - 8 =) 1 PF e (2 + 8 =) 10 PR al buttafuori. Se fosse stato in grado di convertire più PF di quelli inflitti, il buttafuori avrebbe subito sempre e comunque 0 PF e 11 PR.

Danni da Fuoco

A meno che non si indossino solo vestiti leggeri, il fuoco infligge danni dal secondo Round in poi. È necessario un intero Round ed un Test Normale di Acrobazia per spegnere il fuoco sulla propria persona, ed per quel Round non può essere effettuata nessun'altra azione. Una volta che il fuoco ha iniziato ad infliggere danni, lo fa anche per

Il Combattimento

il Round successivo lo spegnimento. Di norma il fuoco si spegne da solo dopo i primi 3 Round.

Esempio: Un Personaggio, a seguito di un'esplosione sviene e prende fuoco. Il primo Round il fuoco non gli infligge danni. Il secondo Round il Personaggio rinviene e tenta subito di soffocare le fiamme, che intanto hanno inflitto il primo danno. Il terzo Round le fiamme sono spente, ma il Personaggio subisce ancora i danni da fuoco. Il quarto Round il Personaggio non subisce più danni. Se invece il Personaggio fosse riuscito a soffocare le fiamme il primo Round, non avrebbe subito alcun danno.

Danni da Soffocamento

I danni da Soffocamento non sono particolarmente insidiosi, tuttavia possono risultare pericolosi in quanto portano al rapido stordimento del Personaggio.

Un Personaggio può trattenere il respiro senza conseguenze per un numero di Round pari metà della sua Costituzione. Dopo questo periodo, finché non riprende a respirare, subisce 1d3 PF ed 1d6+2 PR per Round. Nessuna protezione è in grado di diminuire i danni da soffocamento.

Se la causa del soffocamento è una causa esterna come acqua o un oggetto che occlude le vie respiratorie, una volta che il Personaggio è svenuto è necessario un Test Normale in Conoscenze Mediche affinché ricominci a respirare correttamente.

Differenza di Taglia

Se la taglia di due contendenti differiscono grandemente tra di loro, le azioni subiscono delle modifiche.

Gli esseri umani hanno tutti Taglia "0" (zero), ma alcune creature, i veicoli, i giganti meccanici o altri elementi possono avere un valore differente ad indicare la loro Taglia. La Differenza di Taglia è data dalla Taglia dell'Attaccante meno la Taglia del Difensore ed indica quale modificatore va applicato alle azioni dell'Attaccante.

Il modificatore può essere di due tipi, in base all'azione intrapresa: Destrezza e Potenza. Il primo viene applicato quando si tratta di un'azione basata sull'Agilità, sulla Precisione o sulla Prontezza; questo tipo di modificatore tende ad avvantaggiare le creature di taglia minore. Il secondo modificatore viene invece usato nelle azioni basate su Forza e Costituzione; contrariamente a quanto accade per il modificatore precedente, in questo caso vengono avvantaggiate le creature di taglia maggiore.

Quando la Differenza di Taglia è differente da zero, è sufficiente consultare la Tabella della Differenza di Taglia e modificare l'azione in base al tipo.

Tabella della Differenza di Taglia		
Differenza di Taglia	Destrezza	Potenza
-4	+70	-70
-3	+50	-50
-2	+25	-25
-1	+10	-10
0	0	0
1	-10	+10
2	-25	+25
3	-50	+50
4	-70	+70

Esempio 1: Ian ha la sventura di trovarsi faccia a faccia con un temibile Gigante Meccanico dei Brone. La macchina è immensa, e la sua Taglia è pari a 2, per cui la Differenza di Taglia è (2 - 0 =) 2. Il Gigante attacca (azione basata sull'Agilità, e quindi di Destrezza): alza minacciosamente un braccio meccanico e lo abbatte su Ian. Il pilota del gigante effettua un Test per colpire, ma a causa della differenza di dimensione ha 25 punti di penalità. Ian schiva agilmente il colpo, e potrebbe tentare di contrattaccare, con un bonus di 25 per colpire grazie alle enormi dimensioni della macchina (Differenza di Taglia: -2), ma pensa bene che forse per lui è meglio darsela a gambe.

Esempio 2: Ian, inseguito da un branco di lupi, entra in un casolare abbandonato e si mette a spingere la porta, priva di chiavistello, per tenerla chiusa. Dall'altra parte, il primo lupo (Taglia -1) che arriva si lancia contro la porta nel tentativo di aprirla. Per vedere chi la spunta il Master richiede un Check di Contrasto tra la Forza dei due contendenti. Si tratta di un'azione di Potenza e la Differenza di Taglia è (-1 - 0 =) -1. Il lupo subirà quindi una penalità di (-10 / 5 =) -2 al Check.

Disarmare

È possibile, durante un combattimento, tentare di disarmare l'avversario. Per far ciò è necessario effettuare due Test per colpire mirando all'arma dell'avversario, applicando una penalità ulteriore di -10 se l'avversario impugna l'arma con entrambe le mani. Anche se vengono effettuati 2 Test, si tratta comunque di una sola Azione Primaria. Se entrambi i tiri hanno esito favorevole, l'avversario viene disarmato. Un attacco di questo tipo non provoca nessun tipo di danno (a differenza dell'attacco mirato alle mani) e può essere Parato, Deflesso o Schivato dall'avversario se il risultato del suo Test è superiore al peggiore tra i due Test dell'attaccante.

Fratture e Amputazioni

Se un arto viene fratturato non può essere utilizzato finché non sia completamente guarito. In questo periodo, di circa 20 giorni, il Personaggio soffre alcune penalità, come indicato nella Tabella delle Modifiche da Fratture. Le modifiche vanno applicate a tutti i Test relativi alle Caratteristiche indicate, mentre il valore tra parentesi si applica ai Check.

Tabella delle Modifiche da Fratture

Zona	Modifiche
Testa	-10 (-2) ad INT, PRO e CAR
Torso	-15 (-3) a FOR, COS ed AGI
Braccio Primario [Ⓞ]	-20 (-4) ad AGI, PRE e PRO
Braccio Secondario	-10 (-2) ad AGI, PRE e PRO
Gamba (DX o SX)	-10 (-2) ad AGI e PRO, ½ Mov.
Gambe (Entrambe)	-25 (-5) ad AGI e PRO, Mov. a 0

[Ⓞ]Destro o sinistro in base ai casi. Non applicare ad ambidestri.

Testa: La frattura cranica provoca fitte di dolore lancinante che fanno perdere concentrazione e rendono irritabili.

Torso: La frattura di costole o sterno provocano dolore al solo respirare. Il personaggio non può compiere sforzi eccessivi.

Braccia: Il personaggio non può muovere correttamente l'arto senza soffrire enormemente, ed i movimenti non sempre corrispondono a quelli voluti.

Gamba (DX o SX): Una gamba fratturata non è in grado di sorreggere il peso del corpo per cui il personaggio zoppica vistosamente e non può muoversi velocemente. Anche il suo equilibrio è notevolmente compromesso.

Gambe (Entrambe): Con tutte e due le gambe fratturate il personaggio è costretto a strisciare a terra. Tutti i movimenti subi-

Il Combattimento

scono gravi penalità per via della scarsa coordinazione conseguente.

In caso di amputazione, l'arto viene irrimediabilmente perso. Se si tratta della testa o del torso, il Personaggio muore all'istante, senza possibilità di salvezza. Se si tratta di un altro arto, se ne perderà per sempre l'uso. vengono applicate le stesse penalità delle fratture, ma questa volta le penalità sono permanenti.

Modifiche agli Attacchi

Portare un attacco è un'azione che può subire numerose modifiche in base alle condizioni dell'attaccante e del difensore. Nella Tabella dei Modificatori agli Attacchi vengono riportate alcune modifiche da applicare ai Test di attacco in caso di Combattimento Corpo a Corpo o Attacco a Distanza.

Tabella dei Modificatori ai Test di Attacco		
Condizione	CaC	AaD
Posizione		
Attaccante soprelevato	+10	0
Attaccante prono	-30	0
Difensore prono	+20	-20
Difensore inerme	+20	+20
Movimento		
Corsa, a piedi	0	-10
Corsa, a cavallo	-10	-20
Corsa, veicolo o velivolo	-20	-30
Condizioni visuali		
Buio, luce negli occhi	-10	-20
Buio pesto, Cecità	Cecità	Cecità
Penombra, polvere, vapore	0	-10
Buona illuminazione	0	+5
Eccellente illuminazione	+5	+10

Presa Doppia

La Presa Doppia consiste molto semplicemente nell'afferrare un'arma con entrambe le mani. Alcune armi devono obbligatoriamente essere impugnate con due mani, come ad esempio gli archi, altre invece vengono utilizzate nella maggior parte dei casi con una sola mano, specie le armi corte.

Afferrare un'arma con due mani fornisce due vantaggi principali: potenza, in quanto non solo la forza di un braccio ma quella di tutti e due viene utilizzata, e controllo, in quanto l'altra mano permette di brandire meglio l'arma.

Per quanto riguarda la potenza, il Bonus Normale di Forza viene considerato maggiorato di 2 punti al fine di infliggere danni. Il controllo, invece, viene reso in termini di gioco considerando la Forza del Personaggio aumentata di 8 punti nel determinare se i requisiti di Forza Minima Necessaria di un'arma vengono soddisfatti o meno.

Rompere l'Arma

Una strategia di attacco può essere quella di distruggere l'arma o lo scudo dell'avversario. Per colpire un arma o uno scudo, è sufficiente un Colpo Mirato; tuttavia le armi e gli scudi sono molto resistenti e costruiti in modo da subire violenti colpi senza riportare danni. Per questa ragione ad ogni arma viene attribuito un equivalente del VP.

Per determinare il danneggiamento di un'arma, è possibile usare le stesse regole per l'usura delle armature, aumentando però del 50% la probabilità di rottura (1-3 su d6 anziché 1-2 su d6).

Tabella della Resistenza delle Armi	
Tipo di Arma	VP Equivalente
Corta, di legno (Es. Tonfa)	2
Corta, di metallo (Es. Daga)	3
Media, di legno (Es. Bastone)	4
Media, di metallo (Es. Spada)	5
Lunga, di legno (Es. Bo)	6
Lunga, di metallo (Es. Giavelotto)	7

La Tabella della Resistenza delle Armi riporta solo informazioni generiche sulla resistenza delle armi; il Master è liberissimo di modificare il VP attribuito. Ad esempio, una frusta molto probabilmente non avrà VP maggiore di 2, pur essendo un'arma lunga.

È possibile tentare di rompere anche un pezzo di armatura indossata dall'avversario. Le regole sono le stesse, ma il colpo, essendo mirato alla rottura dell'armatura e non al danneggiamento dell'avversario, non infligge comunque danni.

Sorpresa

Un Personaggio colto di sorpresa reagisce più lentamente del normale. In termini di gioco la sua Iniziativa viene penalizzata di 4 punti, e non dispone di Azioni Secondarie. Queste penalità vengono applicate solo nel primo Round e solo nei confronti di chi ha sorpreso il Personaggio.

Le Arti Marziali

Introduzione

Verrà ora preso in considerazione un particolare metodo di combattimento in corpo a corpo: le Arti Marziali. Le Arti Marziali sono delle tecniche di combattimento che hanno alle loro spalle una tradizione (spesso secolare) di combattimenti, e racchiudono allo stesso tempo stile ed eleganza (di qui il nome). Tutte le Arti Marziali, come vedremo dalle descrizioni, sono evoluzioni di altre tecniche di combattimento ed hanno assunto delle caratteristiche particolari indipendenti l'una dall'altra. In alcuni casi fanno addirittura parte integrante della cultura di un determinato luogo (vedi la razza Whirn) ed hanno influito notevolmente sullo sviluppo delle civiltà.

Rissa

Tratteremo anzitutto la base delle Arti Marziali, ossia il normale combattimento corpo a corpo, detto anche rissa o lotta. Si combatte in questo modo utilizzando l'Abilità Combattimento CaC, che racchiude varie tecniche come pugni, prese, calci, ecc.

Attacchi Diretti

Queste tecniche di rissa sono veloci ed "autonome", e si eseguono alla stregua di un qualsiasi attacco all'arma bianca. A parte alcune piccole annotazioni descritte di seguito si effettuano secondo le modalità descritte per gli "Attacchi Corpo a Corpo".

Pugno

Un pugno infligge 1d2 PF ed 1d2 PR, e colpisce come una normale arma da Impatto. Il pugno può essere parato o deflesso anche a mani nude, tuttavia se il difensore utilizza un'arma, l'attaccante ha il 50% di probabilità di subire gli stessi danni del pugno sull'arto. Anche quando si tenta di deflettere a mani nude un attacco portato con armi, esistono il 50% delle probabilità di subire gli stessi danni inflitti all'arto. Queste regole non si applicano se vengono indossati guantoni, tirapugni, ecc.

Calcio

I calci infliggono 1d3 PF ed 1d3 PR, ma sono più difficili da sferrare, si applica quindi una penalità di -5 a tutti i Test per calciare. Quando si attacca con un calcio, si utilizza la tabella delle locazioni delle armi da lancio. Se il difensore utilizza un'arma o uno scudo per difendersi, l'attaccante ha il 30% di possibilità di subire gli stessi danni del calcio alla gamba, a meno che non indossi stivali corazzati o altre protezioni equivalenti.

Testata

La testata infligge 1d2 PF ed 1d3 PR, e colpisce come un'arma da impatto. La testata può essere parata o deflessa anche a mani nude, tuttavia se il difensore utilizza un qualsiasi oggetto, l'attaccante ha il 70% di probabilità di subire gli stessi danni in testa. L'utilizzo di un copricapo evita queste complicazioni, ed un copricapo rigido fornisce un bonus di +1 ai danni inflitti.

Tecniche di Lotta

La lotta si verifica quando due avversari combattono in strettissimo contatto avvalendosi di prese, leve sugli arti, atterramenti, strette, ecc. Per via di questa particolarità, sia il difensore che l'attaccante possono modificare i Test in Combattere CaC (e solo questi Test) utilizzando il BA di Forza anziché quello di Agilità, anche se in questo caso si tratta di azione di Potenza (anziché di Destrezza) e ne va tenuto opportunamente conto quando risulti necessario determinare le modifiche dovute alla Differenza di Taglia.

Presa

La Presa serve per afferrare e trattenere un avversario. A differenza dei normali attacchi, non è possibile Parare un tentativo di Presa.

Un difensore Preso può tentare di liberarsi con un Azione di Contrasto utilizzando la sua Abilità Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi, quest'ultima modificata di +10, contro l'Abilità Combattere Corpo a Corpo dell'attaccante che lo trattiene.

Finché perdura la Presa, ogni azione di un Personaggio trattenuto basata sulle Caratteristiche Fisiche (FOR, COS, AGI, PRE, PRO) differente dai tentativi di liberarsi menzionati o da azioni difensive nei confronti dell'avversario che lo trattiene, subisce una penalità di -20 al Test.

L'attaccante è invece libero di attaccare con Pugni, Calci o con un'arma corta, o può compiere un'adeguata manovra di Lotta (Atterramento, Immobilizzazione). Per effettuare ogni altro tipo di attacco è costretto a liberare l'avversario.

Immobilizzazione

Può essere effettuata solo su un Personaggio sotto l'effetto di una Presa. Si esegue allo stesso modo ed ha gli stessi effetti di una Presa, ma il difensore diventa Immobilizzato e subisce una penalità di -75 (anziché -20) a tutte le azioni di tipo fisico diverse dai tentativi di liberarsi. Nel caso riesca in un'azione di quest'ultimo tipo si libera dall'Immobilizzazione ma resta comunque sotto l'effetto di una Presa.

Strangolamento

Può essere effettuato solo ad un Personaggio che è Immobilizzato. Il difensore può tentare di evitare l'attacco utilizzando Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi, quest'ultima modificata di +10, ma se fallisce subisce 1d2 PF ed 1d2 PR più Bonus per la stretta, inoltre non può respirare (vedi "Danni da Soffocamento").

Atterramento

Può essere effettuato solo ad un Personaggio sotto l'effetto di una Presa o di un'Immobilizzazione. Il difensore può tentare di evitare l'attacco utilizzando Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi, quest'ultima modificata di +10, ma se fallisce subisce 1d3 PF ed 1d6 + Bonus PR. Subito dopo un atterramento, comunque, la vittima ottiene un Bonus di +20 al successivo Test per liberarsi dalla Presa o dall'Immobilizzazione.

Morsa

Può essere effettuata solo ad un Personaggio che è sotto l'effetto di un'Immobilizzazione. Il difensore può tentare di evitare l'attacco utilizzando Combattere Corpo a Corpo o Divincolarsi, quest'ultima modificata di +15, ma se fallisce prova un intenso dolore ad una articolazione scelta dall'attaccante. Il danno è pari a 1 PF ed 1d5 + Bonus PR, dimezzando qualsiasi protezione. Tre Morsa consecutive alla stessa articolazione ne provocano la frattura, con conseguente perdita di 1d6 PF in più.

Arti Marziali

Le Arti Marziali sono particolari tecniche di combattimento che aumentano grandemente il potenziale offensivo di chi le padroneggia. Esse si sono sviluppate attraverso secoli di tradizione guerriera, e nascono principalmente dalle esigenze delle varie culture. In genere, le arti marziali sono mirate al perfezionamento interiore ed all'elevazione del corpo umano a temibile arma di attacco e di difesa, anche se non sono rare le tecniche che si eseguono con armi bianche.

Principi di Base

L'Abilità Arti Marziali non viene usata alla stregua delle altre Abilità; essa indica invece l'efficacia delle tecniche apprese dal Personaggio. Essa infatti viene usata per determinare un modificatore da applicare ad altre Abilità, come Combattere CaC, Armi Medie, Schivare, ecc. Il Bonus fornito a tali Test dipende dalla Classe di Efficacia della Tecnica, e si ricava consultando la Tabella di Efficacia delle Arti Marziali.

Nella descrizione di ogni Arte Marziale è riportata la lista delle Abilità influenzate; per ognuna di esse viene riportata una Classe di Efficacia della Tecnica (rappresentata da una lettera compresa tra A e G). In base al punteggio di Arti Marziali ed alla Classe di Efficacia della Tecnica, consultando la Tabella di Efficacia delle Arti Marziali è possibile ricavare il modificatore ai Test sull'Abilità influenzata e, tra parentesi, il modificatore al Bonus della stessa Abilità.

Esempio: Soker è un guerriero Llud allevato da una famiglia Whim. I genitori adottivi di Soker gli hanno insegnato a padroneggiare le tecniche del Sundejo, in cui ha un punteggio di 48.

La sua abilità di Combattere Corpo a Corpo è, normalmente, di 50, tuttavia quando Soker decide di attaccare con una Tecnica di Sundejo usufruisce di un modificatore ai Test di +10 (+18 in caso di Pugni) ed infligge un danno addizionale di +2 PF (+3 in caso di Pugni).

Tecniche Speciali

Ogni Arte Marziale, oltre a rendere più efficaci i normali attacchi, mette a disposizione dei praticanti una o più terribili Tecniche Speciali. Queste tecniche attingono alle energie spirituali del Personaggio, e per effettuarle è necessaria una cospicua spesa di Punti Magia. Salvo diversa indicazione, le Tecniche Speciali si effettuano come un normale attacco, tuttavia viene usata l'abilità Arti Marziali per effettuare il Test; ovviamente la spesa di PM deve essere effettuata anche se il Test fallisce.

Le Scuole

Nei tre continenti si sono sviluppati per una o per l'altra ragione numerosi focolai di arti marziali. In alcuni casi si tratta di rozze tecniche di combattimento, in altri raffinate discipline di autodifesa, o ancora spietate tecniche volte all'omicidio. In ultima analisi, come ogni altra disciplina, l'arte marziale contribuisce a svelare la mentalità ed il tipo di società in seno alla quale viene sviluppata.

Broneshoke

La Lama dei Brone - Brone

Uno degli stili più semplici e mirati. È stato sviluppato e diffuso dai guerrieri di razza Brone, sin dall'epoca delle grandi guerre; tuttavia non ha mai subito un vero e proprio sviluppo, restando una delle tante tecniche minori. Resta tuttavia una delle Arti Marziali più diffuse di tutta la Llunia, per non parlare delle zone a Nord Est abitate dai Brone.

Questa Arte Marziale, molto semplicemente, permette di utilizzare con maggiore efficacia un'arma media qualsiasi, purché questa sia impugnabile con una sola mano e sia di tipo Tagliente.

Tabella di Efficacia del Broneshoke

Tecnica	CdE
Armi Medie da taglio ad una mano	E
Parare/Deflettere, solo con scudo	F

Tabella di Efficacia delle Arti Marziali

Punteggio in Arti Marziali	Classe di Efficacia della Tecnica						
	A	B	C	D	E	F	G
0-10	5 (1)	5 (1)	5 (1)	-	-	-	-
11-20	10 (2)	7 (1)	6 (1)	5 (1)	5 (1)	-	-
21-30	11 (2)	10 (2)	7 (1)	6 (1)	6 (1)	5 (1)	-
31-35	13 (2)	11 (2)	8 (1)	7 (1)	7 (1)	6 (1)	5 (1)
36-40	15 (3)	13 (2)	10 (2)	8 (1)	8 (1)	7 (1)	6 (1)
41-45	16 (3)	15 (3)	11 (2)	10 (2)	9 (1)	8 (1)	7 (1)
46-50	18 (3)	16 (3)	13 (2)	11 (2)	10 (2)	9 (1)	8 (1)
51-55	20 (4)	18 (3)	15 (3)	13 (2)	11 (2)	10 (2)	9 (1)
56-60	22 (4)	20 (4)	16 (3)	15 (3)	12 (2)	11 (2)	10 (2)
61-65	25 (5)	23 (4)	18 (3)	16 (3)	13 (2)	12 (2)	11 (2)
66-70	27 (5)	25 (5)	20 (4)	17 (3)	15 (3)	13 (2)	12 (2)
71-75	30 (6)	26 (5)	23 (4)	20 (4)	18 (3)	15 (3)	13 (2)
76-79	32 (6)	28 (5)	25 (5)	23 (4)	20 (4)	17 (3)	14 (2)
80	35 (7)	30 (6)	30 (6)	25 (5)	25 (5)	20 (4)	15 (3)

Pioggia di Metallo (8 PM): Il guerriero attacca ripetutamente e velocemente l'avversario con rapidi fendenti dall'alto verso il basso. L'arma si muove con tale celerità da risultare invisibile, ed i riflessi della lama sembrano una pioggia di luce che si abbatte sull'avversario. Vengono effettuati un numero di attacchi extra pari al Bonus al Danno in Armi Medie derivante dal Broneshoke. Ognuno di questi attacchi colpisce una locazione casuale ed infligge 1d3 PF, senza Bonus, ignorando protezioni non magiche. L'ultimo attacco infligge il danno consueto dell'arma, escluso il Bonus al Danno derivante dall'Arte Marziale, e colpisce la zona desiderata in caso di colpo mirato.

Disciplina di Tiro

Disciplina di Tiro - Llud

Più che una vera e propria Arte Marziale è uno sport perfezionato dai nobili llud. Nasce come esigenza al fine di procacciare selvaggina, e si evolve col tempo fino a diventare uno degli svaghi preferiti dai nobili annoiati, che lo elevano a vera e propria disciplina di meditazione. Numerosi esponenti dell'alta società hanno scritto vari trattati sulla Disciplina di Tiro, che permette ad un tiratore di far equivalere un attacco a distanza ad un attacco in corpo a corpo grazie a particolari stati di meditazione. La Disciplina di Tiro non è tuttavia molto diffusa nei ceti sociali meno elevati, e trovare un maestro può risultare difficoltoso.

Tabella di Efficacia della Disciplina di Tiro	
Tecnica	CdE
Armi a Distanza, ad arco o a due mani	E
Etichetta	G
Scagliare	F

Bersaglio Assoluto (8 o più PM): Permette di colpire un bersaglio esattamente nel punto stabilito dal tiratore. Con questa tecnica è possibile tagliare una corda tesa, colpire una moneta a mezz'aria, colpire tra le giunture di un'armatura per ignorarla, ecc. La spesa in termini di PM varia in base alla distanza del bersaglio e alla gittata dell'arma. Se il bersaglio si trova a distanza Corta, sarà necessaria una spesa di 8 PM; se la distanza è Normale andranno spesi 16 PM; 24 PM per una distanza Lunga, e così via.

Hauzshon'Jet

Vento tagliante - Nordan

I nordan per tradizione hanno da sempre combattuto a cavallo, con spade e sciabole. La necessità di aumentare l'efficacia di questo tipo di combattimento e l'esigenza di elevarlo ad arte ha dato origine come risultato al "vento tagliante", stile che, si narra, sia stato tramandato ad un antico guerriero nordan direttamente dal dio delle tempeste di sabbia Ssheno.

L'Hauzshon'Jet è composto da poche ed efficaci tecniche di spada e calci, studiati appositamente per essere sferrati da una cavalcatura, e da tecniche di deflessione, dato che solitamente questo tipo di combattenti non possono utilizzare scudi per poter impugnare le redini delle cavalcature.

Tabella di Efficacia dell'Hauzshon'Jet	
Tecnica	CdE
Calci, da cavalcatura	D
Deflettere, con la spada	D
Spada, appiedato	G
Spada, da cavalcatura	E

Lama Bianca (10 PM): La Tecnica della Lama Bianca prende il nome dalla colorazione che assume l'arma quando questo colpo viene effettuato, infatti l'energia spirituale fluisce nella lama rendendola luminescente. Il colpo infligge 1d6 PF addizionali, ed in caso di danno critico è necessario consultare entrambe le tabelle del Danno Critico da Taglio e del Danno Critico da Fuoco.

Marahim

Lotta Cieca - Whirn

Questo stile di combattimento tende a sviluppare la percezione dell'ambiente circostante a prescindere dalle capacità visive. Originariamente il Marahim venne sviluppato per consentire ai guerrieri Whirn di combattere al buio; tuttavia anche molti guerrieri privi dell'uso della vista cercano di apprendere questo stile per poter continuare ad essere letali.

Gli insegnamenti di questo stile si basano in gran parte sulla meditazione, è quindi scarso il reale potenziale offensivo insegnato dal Marahim.

Tabella di Efficacia del Marahim	
Tecnica	CdE
Combattere CaC	E
Individuare	D
Schivare	D
Senso del pericolo	C

Ahiner (10 PM): Si attiva con un Test Normale in Arti Marziali, e per 2d6 Round permette di percepire gli avversari in maniera perfetta, eventualmente ignorando la penalità dovuta alla cecità. Durante questo periodo e per un solo attacco, il Personaggio ottiene inoltre un ulteriore Bonus di +30 all Test per colpire.

Minohaka

Lotta col Bastone - Westan

Questa tecnica di combattimento è stata elaborata dalle popolazioni westan per rendere più interessanti gli scontri alle giostre. La tecnica si esegue usando il bastone bo e due combattenti esperti possono dar luogo ad uno spettacolo esaltante senza tuttavia infliggersi danni tra di loro.

Il Minohaka si è diffuso rapidamente dopo Dolgas grazie all'essenzialità delle sue basi ed alla facilità con la quale è possibile reperire un bastone bo. È uno stile di combattimento molto apprezzato dai viandanti poco esperti delle armi bianche, che lo usano come difesa personale. Risulta infatti molto efficace in queste situazioni, grazie soprattutto all'alto potere incapacitante dell'arma.

Tabella di Efficacia del Minohaka	
Tecnica	CdE
Bo, impugnato a due mani	C
Deflettere, solo con bo	B

Storditore (8 PM): Questa Tecnica Speciale è in grado di assorbire lo spirito combattivo dell'avversario, facendolo spesso cadere stordito. Il colpo infligge infatti 2d6 PR addizionali.

Sundejo

Attacco dal nulla - Whirn

Questa è in assoluto la tecnica di combattimento preferita dai Majoshu. Gli attacchi non sono molto spettacolari e sono ristretti ad un piccolo numero di tecniche di indubbia efficacia, spesso letali o fortemente limitanti (fratture, blocco muscolare, ecc.). È stata una delle prime tecniche sviluppate ed adottate dai Sundarin-dah, una delle scuole di combattimento istituite alla difesa del territorio whirn, che ha dato origine alla tradizione dei Majoshu.

Tabella di Efficacia del Sundejo	
Tecnica	CdE
Combattere CaC	E
Furtività	F
Pugni	A

Mokk-dah (7 PM): Colpisce un centro nervoso dell'avversario e ne provoca la paralisi parziale. Se questi fallisce un Test Normale di Resistenza Fisica subisce una penalità di -20 a tutti i Test e Check relativi alle Caratteristiche fisiche (FOR, COS, AGI, PRE, PRO) per 2d6 Round. Gli effetti di più attacchi di questo tipo sono cumulabili.

Shee-dah (12 PM): Il colpo oltre ad infliggere i danni normali, a meno che il difensore non superi con un Test in Resistenza Fisica il valore ottenuto dall'attaccante, provocano la frattura della zona colpita.

Trüu Akk-At

Mani di animale - Older/Froster

Gli indigeni Older e Froster, vivendo in un ambiente boscoso, hanno sempre dovuto difendersi dagli animali feroci. Per far ciò, hanno tentato di imitare i loro metodi di combattimento. Le leggende narrano che, molti secoli orsono, alcuni animali divini si tramutarono in uomini ed iniziarono a viaggiare tra la gente comune insegnando i loro metodi di combattimento in forma animale. In realtà, alcune tribù Sciamane che popolavano il centro di Arborea, fin dal 26500 SE intrapresero l'osservazione e lo studio delle movenze degli animali feroci che attaccavano e delle prede che si difendevano. L'intento degli Sciamani, più che creare una letale tecnica di combattimento, era quello di imitare tali animali per avvicinarsi il più possibile alle divinità della natura. Quando alcuni secoli più tardi questi Sciamani si aggregarono ad altre tribù nomadi, le tecniche del Trüu Akk-At si diffusero largamente e furono applicate principalmente al combattimento.

Alcune tecniche sfruttano attacchi rapidi e fulminei, mentre altre sono lente ma efficaci. Anche se non è l'arte marziale più letale, è ugualmente temibile, specialmente agli alti livelli.

Tabella di Efficacia del Trüu Akk-At	
Tecnica	CdE
Calci	D
Combattimento CaC	F
Pugni	C
Schivare	D

Frenesia (8PM): Questa Tecnica Speciale può essere effettuata solo se il Personaggio ha subito almeno una ferita durante il combattimento. Permette di convertire il dolore e l'energia spirituale in potenza combattiva, aumentando il danno inflitto ed il numero di attacchi. Il combattente

ottiene un'ulteriore Azione Secondaria ed un potenziamento di 1d6 punti alla Forza. La Frenesia dura solo 1d3 Round, ma può essere prolungata spendendo 3 PM per Round senza dover effettuare ulteriori Test.

Weekk Ana-Wwah

Rito della lancia - Older

L'origine di questa tecnica di combattimento risale circa al 26700 TE. Essa è composta di complicati movimenti molto spettacolari, specialmente quando sono due maestri della stessa Arte Marziale a confrontarsi. Originariamente questa Arte Marziale era di solo impiego rituale e rappresentava una particolare danza che si effettuava la sera in speciali giornate da commemorare. Quando, in un secondo tempo, la "danza" si fece sempre più complicata, assunse i connotati di una vera e propria Arte Marziale. Dal semplice uso rituale, divenne la tecnica di combattimento usata dagli uomini dei villaggi per determinare chi era dalla parte del giusto, in caso di contestazioni. Dopo la colonizzazione dell'Odowin, questa tecnica di combattimento si diffuse, anche se modestamente, in tutti gli altri continenti.

Questa tecnica si effettua utilizzando un giavellotto, una lancia da fante, un tridente o simile. È efficace anche con un normale bastone, ma in origine è stata sviluppata per attaccare anche con la punta dell'arma. Senza un'arma del genere, è possibile sfruttare a pieno solo i calci di questa Arte Marziale.

Tabella di Efficacia del Weekk Ana-Wwah	
Tecnica	CdE
Calci	E
Deflettere, con armi lunghe	D
Picca, lancia da fante, tridente o simile	E

Lancia Animata (12 PM): Grazie a questa Tecnica Speciale è possibile far fluire il proprio spirito nell'arma utilizzata, che sembra animarsi e colpire di propria iniziativa come un serpente. L'effetto è devastante e spettacolare: il danno viene aumentato di 1d6 PF e l'avversario viene scagliato lontano 1d6 metri.

Zzremoten

Bianco Ciclone - Whirn

La razza degli whirn è quella che ha sviluppato il maggior numero di stili di combattimento. La necessità nacque con le continue invasioni da parte degli schiavisti auran. Questo stile di combattimento consiste in pugni rapidi e prese ferree. La costituzione minuta degli Whirn li porta naturalmente a prediligere tecniche di schivata piuttosto che di parata, e questa attitudine viene particolarmente presa in considerazione nello Zzremoten.

Le tecniche di questa disciplina si eseguono con movimenti fluidi e circolari, che permettono di ritorcere contro gli avversari il loro stesso impeto.

Tabella di Efficacia dello Zzremoten	
Tecnica	CdE
Atterramenti	D
Immobilizzazioni	D
Prese, Immobilizzazioni	D
Pugni	C
Schivare	E

Mare Calmo (7 PM): Contro un attacco in corpo a corpo, si esegue come una normale Schivata, ma se l'esito è fa-

☞ Le Arti Marziali ☞

vorevole l'avversario viene proiettato a 3d6 metri di distanza e subisce, oltre al danno da Atterramento, 1d6 PR extra.

Le Nuove Tecnologie

La Rivelazione di Dolgas ha rivestito un ruolo cardine specialmente in campo bellico. La guerra tra i Llud ed i Brone infiammava ormai da secoli, e come spesso capita anche nella vita reale venne data la precedenza agli studi in campo bellico piuttosto che in quello civile. Negli anni immediatamente successivi alla Rivelazione ovviamente non ci furono scoperte di grande importanza, ma già dopo 20 anni apparvero le prime spaventose macchine da guerra. In questo capitolo si intende descrivere le meccaniche di gioco per poter utilizzare gli ultimi ritrovati in campo bellico.

Le Arcanomacchine

Le Arcanomacchine costituiscono il non plus ultra della tecnologia Psicoscientifica. Alcune Dharmequazioni a Naga stratificati permettono di convogliare le energie spirituali degli esseri viventi ed elaborarle. Un primo utilizzo sono stati gli AMP, o Amplificatori di Potere, che permettono di sfruttare al meglio le energie arcane dei fruitori. Tuttavia gli studi hanno permesso di convertire il potere magico in energia meccanica.

Le Arcanomacchine hanno numerosissimi vantaggi rispetto alle normali macchine ad energia chimica. I motori che muovono le Arcanomacchine sono più piccoli e leggeri, più silenziosi e meno soggetti ad usura; tutti questi vantaggi rendono le Arcanomacchine effettivamente di gran lunga superiori alle normali macchine.

Unico difetto delle Arcanomacchine è la loro difficoltà di impiego. Mentre far funzionare un motore normale non richiede grandi conoscenze, convogliare l'energia spirituale nelle Arcanomacchine è difficile e richiede molto studio ed esercizio.

Esistono numerosissimi tipi di Arcanomacchine: si va dai normali veicoli e velivoli per arrivare alle Navi Fluttuanti da Guerra, per passare ai Giganti Arcani, ed anche molte protesi meccaniche funzionano per mezzo del principio delle Arcanomacchine.

Principi di Base

Il principio che è alla base delle Arcanomacchine è che devono essere spesi PM per farle funzionare. In base alla macchina arcana utilizzata, possono essere effettuate spese fisse, o variabili in base al tipo di utilizzo. Spesso sarà necessario un Test in Affinità Arcanomacchine per poter utilizzare il mezzo. Maggiori dettagli verranno forniti nelle descrizioni delle varie macchine arcane. Per ora verranno fornite solo alcune definizioni.

Livello Affinità: Indica la difficoltà da superare per potersi armonizzare con la macchina arcana. Viene richiesto un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari a Livello Affinità ogni volta che la macchina viene attivata o ogni volta si intende utilizzare una caratteristica particolare della macchina. L'Arcanomacchina non funzionerà finché l'utente non riesce nel Test. Ovviamente ogni tentativo potrebbe richiedere la spesa di un certo numero di PM.

Spesa Base: Molte Arcanomacchine hanno una spesa base. Questo punteggio indica i PM spesi all'attivazione del-

la macchina. Tali PM non potranno essere recuperati fintanto che la macchina resterà attiva.

Consumo: Indica un certo numero di PM impiegati per determinati utilizzi della macchina arcana. Maggiori dettagli nella descrizione delle singole Arcanomacchine.

Esempio di Arcanomacchina: l'AMP 10

L'AMP 10 è una particolare Arcanomacchina che ottimizza le energie spirituali. Infatti fintanto che l'AMP 10 è attivo il fruitore ottiene uno sconto di 1 PM per effettuare qualsiasi incantesimo.

Per far ciò è tuttavia necessario attivare il dispositivo. Il Livello di Affinità dell'AMP 10 è 85, mentre la Spesa Base è di 3 PM. Questo significa che è necessario riuscire in un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà 85, ed è necessario spendere 3 PM ad ogni tentativo. Fintanto che l'AMP resta attivo il fruitore dispone di 3 PM in meno, che non possono essere recuperati.

Una volta attivato, può essere "caricato" con 10 Punti Magia, che il fruitore trasferisce all'arcanomacchina. Questa carica viene mantenuta a tempo indeterminato, anche dopo che l'AMP viene disattivato. Il fruitore può utilizzare in ogni momento i PM immagazzinati nell'AMP, a patto che questo sia attivo.

L'AMP 10 permette inoltre di utilizzare speciali Talismani. Ne può contenere al massimo 10; la funzione di ogni Talismano varia ampiamente, e viene indicata nella relativa descrizione. L'utilizzo di un Talismano spesso prevede la spesa di un certo numero di Punti Magia. Per ogni Round la somma di questa spesa (quanti che siano i Talismani "bruciati") ed il numero di PM trasferiti all'AMP e dall'AMP (secondo il procedimento di immagazzinamento descritto in precedenza) non può mai eccedere i 10 PM.

I Giganti

Ad influire pesantemente sull'esito degli scontri tra Llud e Brone sono stati principalmente i Giganti. Vengono così chiamate delle macchine da guerra di forma prevalentemente antropomorfa di enormi dimensioni e potere distruttivo.

I primi ad impiegare i Giganti Meccanici sono stati i Brone, tuttavia i Llud con le loro versioni leggere dei Giganti Meccanici prima e con i Giganti Arcani dopo, hanno in breve tempo ristabilito la situazione di equilibrio nei confronti della loro controparte.

Il grande vantaggio dei Giganti è la loro semplicità di utilizzo. Chiunque può controllare un Gigante, che funzionano replicando i normali movimenti del pilota, cosicché in campo di battaglia un guerriero a bordo di un Gigante abbia ben pochi rivali in grado di preoccuparlo.

Sistema di Base

Per muovere un Gigante è necessario avere un buon punteggio nell'Abilità Controllare Giganti.

Questa Abilità, infatti, oltre ad essere usata per mettere in opera un Gigante, viene anche utilizzata per determinare le modifiche ai Test effettuate dal pilota.

Far partire un Gigante non è una cosa semplice. Per rendere operativo un Gigante è infatti necessario effettuare un Test in Controllare Giganti con una difficoltà pari al Valore di Attivazione del Gigante (riportato nella descrizione dello Stesso). Ogni tentativo di questo genere comporta un consumo extra di carburante, indicato nella descrizione relativa ad ogni Gigante. L'operazione di "accensione" del gigante può essere operata anche da un altro personaggio a terra, effettuando un Test analogo.

Una volta salito a bordo, il pilota si colloca in una serie di imbracature in grado di sentire tutti i suoi movimenti. Grazie ai servo-attuatori collegati alle imbracature, viene fornita energia agli arti del Gigante, che si muovono replicando più o meno fedelmente i movimenti del pilota.

I meccanismi descritti sono molto complessi, per cui nella maggior parte dei casi la risposta del Gigante non è fedele ai movimenti del pilota. Tutto ciò si traduce in una penalità più o meno grande ai Test ed ai Check effettuati dal pilota quando controlla un Gigante.

Le uniche Abilità influenzate sono quelle basate sulle Caratteristiche fisiche, ossia le Abilità basate su Forza, Costituzione, Agilità, Precisione, Prontezza.

Nella descrizione di ogni Gigante, viene fornito un Livello di Risposta per ognuna di queste Caratteristiche. In base al punteggio dell'Abilità Controllare Giganti del pilota e consultando la Tabella di Manovrabilità dei Giganti, è possibile ricavare due valori: il primo da applicare a tutti i Test relativi alla Caratteristica, il secondo, quello tra parentesi, da applicare ai Check (inclusa la determinazione del punteggio di Iniziativa).

Spesso per la Forza e per la Costituzione vengono forniti dei valori fissi. Ciò significa che il personaggio deve considerare la Forza e la Costituzione del Gigante al posto della sua. Tuttavia le modifiche alla Costituzione vengono utilizzate solo per determinare la dimensione e la resistenza del Gigante, quindi tutti i Test relativi alla Costituzione effettuati dal pilota NON vengono influenzati da quella del Gigante.

Una volta che il Gigante è stato attivato e tutte le modifiche sono state applicate, agire a bordo della macchina è quasi esattamente come agire normalmente. Quando il pilota alza un braccio, anche il Gigante si muove alla stessa maniera. Se il pilota si mette a camminare, anche il Gigante lo fa, e così via per tutte le attività.

Punti Struttura

I Giganti infatti non hanno Punti Ferita e Punti Resistenza, ma solo Punti Struttura (PS). I PS vanno trattati esattamente come se fossero i PF di un essere vivente, mentre i PR vengono ignorati dai Giganti (non si può stordire una macchina). Tuttavia i PS subiti dal Gigante vanno considerati alla stregua di PR per quanto riguarda le penalità dovute ai danni, mentre vanno sempre ignorati i Test di Resistenza Fisica. Quando un Gigante raggiunge i 0 PS, è troppo danneggiato per potersi muovere e si blocca immediatamente.

Ovviamente i Giganti non possono ripararsi da soli. Per riparare un Gigante è indispensabile un personaggio che abbia Conoscenze Meccaniche almeno a 50 ed entrambe le Conoscenze Elettroniche e Fisiche almeno a 30. È possibile riparare 1d6 PS (+ Bonus di chi effettua la riparazione) per ogni 4 ore di lavoro, previo un Test in Cono-

Tabella di Manovrabilità dei Giganti							
Punteggio in Controllare Giganti	Livello di Risposta						
	A	B	C	D	E	F	G
0-10	-20 (-4)	-20 (-4)	-25 (-5)	-30 (-6)	-35 (-7)	-40 (-8)	-40 (-8)
11-20	-18 (-4)	-18 (-4)	-23 (-5)	-27 (-6)	-32 (-6)	-37 (-7)	-38 (-8)
21-30	-15 (-3)	-16 (-3)	-21 (-4)	-25 (-5)	-29 (-5)	-34 (-7)	-35 (-7)
31-35	-13 (-3)	-14 (-3)	-18 (-4)	-22 (-4)	-26 (-5)	-31 (-6)	-32 (-6)
36-40	-10 (-2)	-12 (-2)	-16 (-3)	-20 (-4)	-23 (-5)	-28 (-6)	-29 (-6)
41-45	-8 (-2)	-10 (-2)	-14 (-3)	-17 (-3)	-20 (-4)	-25 (-5)	-27 (-5)
46-50	-5 (-1)	-8 (-2)	-11 (-2)	-15 (-3)	-17 (-3)	-22 (-4)	-24 (-5)
51-55	-3 (-1)	-6 (-1)	-9 (-2)	-12 (-2)	-14 (-3)	-18 (-4)	-21 (-4)
56-60	0 (0)	-4 (-1)	-7 (-1)	-10 (-2)	-11 (-2)	-15 (-3)	-18 (-4)
61-65	+1 (0)	-2 (0)	-4 (-1)	-7 (-1)	-8 (-2)	-12 (-2)	-16 (-3)
66-70	+2 (0)	0 (0)	-2 (0)	-5 (-1)	-5 (-1)	-9 (-2)	-13 (-3)
71-75	+3 (+1)	+1 (0)	0 (0)	-2 (0)	-3 (-1)	-6 (-1)	-10 (-2)
76-79	+5 (+1)	+2 (0)	+1 (0)	0 (0)	0 (0)	-3 (-1)	-7 (-1)
80	+10 (+2)	+5 (+1)	+3 (+1)	+1 (0)	+1 (0)	0 (0)	-5 (-1)

scenze Meccaniche. La difficoltà a tale Test è 100 + PS subiti dal Gigante. Un Successo Critico raddoppia i PS riparati. Un fallimento permette di riparare un solo PS, mentre un Fallimento Critico danneggia il Gigante di altri 1d3 PS. Ogni aiutante con requisiti pari almeno alla metà di quelli richiesti diminuisce la difficoltà del Test di 5, aumenta il numero di PS riparati di 1 + Bonus dell'aiutante. Possono riparare uno stesso gigante un massimo di 4 persone alla volta.

Locazioni

Anche se i Giganti sono pressoché antropomorfi, spesso le proporzioni tra gli arti sono differenti da quelle tra gli arti umani, per cui relativamente alla descrizione di ogni Gigante viene fornita una tabella di locazioni, che riporta anche i vari Valori di Protezione. Inoltre, visto che a bordo dei Giganti c'è un pilota, risulta indispensabile determinare se un colpo danneggia la struttura o chi manovra la macchina. A questo scopo viene fornita una seconda tabella di locazioni, che permette di determinare cosa viene danneggiato.

Se la tabella indica che il colpo viene inferto alla struttura, il danno viene sottratto dal totale dei PS del Gigante; in caso contrario i danni vengono equamente suddivisi tra il pilota ed il Gigante.

Consumi

I Giganti Meccanici sono alimentati da combustibile liquido, ed ogni operazione eseguita con il Gigante ne consuma una quantità dipendente dal tipo di operazione. Questi consumi vengono misurati un Unità di Carburante (UdC). Il carburante viene consumato:

- ogni tentativo di avviamento del Gigante (sia che abbia esito positivo che non);
- ogni volta che l'azione eseguita a bordo del Gigante richieda un Test o un Check relativo alle Caratteristiche Forza, Costituzione, Agilità, Precisione, Prontezza (esclusi i Test ed i Check eseguiti durante il combattimento);
- ogni Round di combattimento;
- ogni determinato intervallo di tempo di attività secondaria (azioni che non richiedono Test);
- ogni verificarsi di un Fallimento Critico.

L'entità dei vari consumi viene specificata nella descrizione relativa ad ogni Gigante, così come la quantità di UdC disponibili.

Una volta esaurito il carburante (ossia quando le UdC disponibili raggiungono lo 0) il Gigante si arresta immediatamente. Un Gigante può compiere un'unica azione (l'ultima) che bruci meno UdC di quelle necessarie, quando ad esempio nel serbatoio ci sono 2 UdC e per compiere un'azione ne servono 3. In questo caso il Test necessario viene penalizzato di 10 punti per ogni UdC richiesta ma non disponibile. Eseguita l'azione il Gigante si blocca.

I Giganti Arcani sono a tutti gli effetti delle Arcanomacchine, ed i consumi di questi dispositivi vengono descritti a pagina xx.

Surriscaldamento

A causa del peso, degli attriti e dell'enorme calore generato dalla combustione, tutti i Giganti sono soggetti a surriscaldamento. Per evitare che il surriscaldamento provochi danni al Gigante, è necessario che questi resti completamente immobile per un Round ogni determinato numero di UdC consumate (escluse quelle dovute all'avviamento). Nella descrizione relativa ad ogni Gigante viene indicato il numero di UdC che provocano il surriscaldamento. Quando questo numero di UdC viene consumato senza che il Gigante possa raffreddarsi per un intero Round, si verifica il surriscaldamento. Ogni azione eseguita con un Gigante surriscaldato viene penalizzata di 15 punti, e la struttura riporta 1d10 PS di danno.

Alcuni Giganti

Segue la descrizione di alcuni Giganti. Dopo un breve paragrafo introduttivo, viene fornita la Scheda Tecnica del Gigante, nella quale vengono riportati tutti i parametri necessari all'impiego del Gigante. La Scheda Tecnica riporta inoltre la lista delle armi che il Gigante monta ed una Tabella delle Locazioni personalizzata.

Bron

Il Bron è un Gigante Meccanico costruito dai Brone. La sua struttura è molto essenziale e funzionale, per cui nonostante sia un modello datato viene tuttora prodotto in cospicue quantità. È di forma antropomorfa, tuttavia gli ingegneri Brone hanno preferito sostituire le mani (la cui costruzione e manutenzione è molto onerosa per gli ingegneri) con strumenti più semplici e mirati i quali, anche non avendo la versatilità delle mani, sono altrettanto efficaci.

I modelli più diffusi montano una lama sul braccio sinistro ed una pinza su quello destro. Questo perché il Bron viene essenzialmente impiegato sul campo di battaglia piuttosto che in ambito civile; tuttavia occasionalmente è possibile montare altri strumenti su questo Gigante.

Scheda Tecnica				
Valore di Attivazione	85	FOR	55 (+12)	
Punti Strutturali	76	COS	50 (+11)	
Capacità di Serbatoio	24 UdC	AGI	LdR D	
Surriscaldamento	4 UdC	PRE	LdR G	
Consumi				
Attivazione	2 UdC	PRO	LdR E	
Test o Check	1 UdC	Altezza	8 m	
Round di Attività	1 UdC	Peso	5.7 t	
Attività Ridotta	2 ore	Mov.	25 (50)	
Fallimento Critico	2 UdC			
Armamento				
Lama: 4d10 PF (Armi Medie)				
Tenaglia (Colpo): 3d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)				
Tenaglia (Stretta): 6d6 PF + 3d6 PR (Comb. CaC)				
Calcio: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)				
Locazioni				
1d20	VP	Zona	1d20	Danno a
1-3	15	Testa	1-8	Testa
			9-20	Struttura
4-10	15	Torso	1-4	Torso
			5-6	Braccio DX
			7-8	Braccio SX
			9-11	Gamba DX
			12-14	Gamba SX
			15-20	Struttura
11-13	10	Braccio DX		Struttura
14-16	10	Braccio SX		Struttura
17-18	13	Gamba DX		Struttura
19-20	13	Gamba SX		Struttura

Destino

Destino è il secondo modello di Gigante Meccanico prodotto dai Brone su larga scala. La meccanica è notevolmente perfezionata rispetto a quella del suo predecessore, ed ancora una volta si è posta particolare attenzione alla robustezza del gigante piuttosto che alla sua leggerezza.

Al pari del modello precedente, la mentalità dei Brone ancora una volta si rispecchia in una scelta costruttiva che caratterizza questo modello, ossia l'imponente ascia montata al posto dell'avambraccio sinistro del Gigante, il che ne fa una macchina disegnata principalmente ad impiego bellico.

Scheda Tecnica				
Valore di Attivazione	90	FOR	55 (+12)	
Punti Strutturali	81	COS	55 (+12)	
Capacità di Serbatoio	25 UdC	AGI	LdR C	
Surriscaldamento	5 UdC	PRE	LdR E	
Consumi				
Attivazione	3 UdC	PRO	LdR D	
Test o Check	1 UdC	Altezza	8.3 m	
Round di Attività	1 UdC	Peso	6 t	
Attività Ridotta	3 ore	Mov.	25 (50)	
Fallimento Critico	3 UdC			
Armamento				
Ascia: 6d10 PF (Armi Medie)				
Pugno (Colpo): 3d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)				
Pugno (Stretta): 4d6 PF + 3d6 PR (Comb. CaC)				
Calcio: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)				
Locazioni				
1d20	VP	Zona	1d20	Danno a
1	18	Testa	1-9	Testa
			10-20	Struttura
2-9	18	Torso	1-4	Torso
			5-6	Braccio DX
			7-8	Braccio SX
			9-11	Gamba DX
			12-14	Gamba SX
			15-20	Struttura
10-12	11	Braccio DX		Struttura
13-16	11	Ascia		Struttura
17-18	13	Gamba DX		Struttura
19-20	13	Gamba SX		Struttura

Aracnoide

L'Aracnoide è un Gigante Meccanico costruito dalla Corporazione delle Scienze per tenere a freno i tumulti popolari che esplosero numerosi al riaccendersi delle ostilità tra Llud e Brone. Più che un Gigante andrebbe considerato un mezzo di locomozione, tuttavia i suoi controlli gli permettono di compiere numerose azioni nonostante la sua scarsissima capacità di manipolazione. Sulle "spalle" dell'Aracnoide sono alloggiati due serbatoi collegati alla torretta presente sulla parte inferiore del Gigante. Solitamente questi serbatoi vengono riempiti con una sostanza chimica pastosa ed appiccicosa che solidifica velocemente a contatto con l'aria. Questa sostanza è molto robusta, e viene sparata sui rivoltosi per immobilizzarli. Tuttavia in occasioni non rare i serbatoi sono stati caricati con combustibile liquido e la torretta inferiore ha svolto la funzione di lanciafiamme.

La loro facilità di manutenzione e di impiego ha contribuito enormemente alla loro diffusione, e spesso vengono utilizzati come Giganti da sentinella a protezione di edifici o convogli importanti; tuttavia il loro potenziale offensivo è molto scarso.

Scheda Tecnica			
Valore di Attivazione	80	FOR	35 (+8)
Punti Strutturali	56	COS	30 (+7)
Capacità di Serbatoio	30 UdC	AGI	LdR E
Surriscaldamento	8 UdC	PRE	LdR C
Consumi		PRO	LdR F
Attivazione	4 UdC	Altezza	4 m
Test o Check	1 UdC	Peso	2.3 t
Round di Attività	1 UdC	Mov.	20 (50)
Attività Ridotta	2 ore		
Fallimento Critico	3 UdC		
Armamento			
Calcio: 2d6+2 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)			
Getto Paralizzante: Immobilizza chi viene colpito con una sostanza viscosa. È necessario un Test Difficile in Divincolarsi per liberarsi (AaD, ad una mano, gittata 5/10/15/22)			
Getto di Fuoco: 2d6 PF + danno da fuoco nei Round successivi (AaD, ad una mano, gittata 3/6/9/13)			
Locazioni			
1d20	VP	Zona	Danno a
1-8	10	Corpo	1-2 Testa 3-7 Torso 8-9 Braccio DX 10-11 Braccio SX 12-13 Gamba DX 14-15 Gamba SX 16-20 Struttura
9-12	3	G. DX Front.	Struttura
13-16	3	G. SX Front.	Struttura
17-18	3	G. DX Post.	Struttura
19-20	3	G. SX Post.	Struttura

Gladio

Il Gladio è uno dei primi Giganti Meccanici costruito dai Llud. Nonostante i Llud fossero a conoscenza delle tecnologie necessarie per costruire i primi Giganti Arcani, i progettisti decisero di creare alcuni prototipi di Giganti Meccanici, ed il Gladio fu il risultato di questa decisione.

Di struttura estremamente essenziale e leggera, non si rivelò in effetti molto efficace contro i robusti Giganti dei Brone, anche se la loro relativa agilità li resero temibili contro le truppe appiedate. È di forma antropomorfa, mediamente longilineo e fornito di due temibili lame montate all'altezza degli avambracci. Per via di questa scelta la capacità di manipolazione del Gigante è nulla.

Per la loro relativa semplicità di utilizzo, viene ancora prodotto ed utilizzato in modo particolare per l'addestramento di nuovi piloti.

In un secondo tempo vennero realizzate versioni più avanzate dello stesso modello più leggere e fornite di mani perfettamente funzionanti.

Scheda Tecnica			
Valore di Attivazione	80	FOR	40 (+9)
Punti Strutturali	62	COS	35 (+8)
Capacità di Serbatoio	20 UdC	AGI	LdR C
Surriscaldamento	6 UdC	PRE	LdR F
Consumi		PRO	LdR D
Attivazione	2 UdC	Altezza	8.5 m
Test o Check	1 UdC	Peso	4.9 t
Round di Attività	1 UdC	Mov.	30 (55)
Attività Ridotta	3 ore		
Fallimento Critico	2 UdC		
Armamento			
Lama: 5d10 PF (Armi Medie)			
Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)			
Locazioni			
1d20	VP	Zona	Danno a
1-3	10	Testa	1-9 Testa 10-20 Struttura
4-10	12	Torso	1-5 Torso 6-7 Braccio DX 8-9 Braccio SX 10-12 Gamba DX 13-15 Gamba SX 16-20 Struttura
11-13	8	Braccio DX	Struttura
14-16	8	Braccio SX	Struttura
17-18	10	Gamba DX	Struttura
19-20	10	Gamba SX	Struttura

Ballista

Più una piattaforma di tiro che un vero e proprio Gigante Meccanico, questo modello è stato concepito principalmente per scopi tattici di copertura.

Monta al posto delle braccia due balliste meccaniche dotate di 5 colpi ciascuna, in grado di ricaricarsi in automatico e di colpire una volta ciascuna ogni 2 Round.

Questo modello non è assolutamente adatto al combattimento in corpo a corpo, ed il motivo principale per il quale è stato progettato è per fornire la valida copertura di una macchina da guerra come la ballista anche in terreni dove il trasporto dell'arma risultasse improponibile.

Successivamente al positivo impiego di questo modello, gli ingegneri hanno progettato delle balestre utilizzabili da tutti i Giganti dotati di mani.

Scheda Tecnica				
Valore di Attivazione	85	FOR	30 (+7)	
Punti Strutturali	56	COS	30 (+7)	
Capacità di Serbatoio	24 UdC	AGI	LdR E	
Surriscaldamento	5 UdC	PRE	LdR C	
Consumi		PRO	LdR E	
Attivazione	3 UdC	Altezza	7.5 m	
Test o Check	1 UdC	Peso	4.3 t	
Round di Attività	1 UdC	Mov.	25 (30)	
Attività Ridotta	2 ore			
Fallimento Critico	3 UdC			
Armamento				
Ballista: 4d10 PF (AaD, ad una mano, gittata 25/50/75/110)				
Locazioni				
1d20	VP	Zona	1d20	Danno a
1-3	10	Testa	1-9	Testa
			10-20	Struttura
4-10	12	Torso	1-5	Torso
			6-7	Braccio DX
			8-9	Braccio SX
			10-12	Gamba DX
			13-15	Gamba SX
			16-20	Struttura
11-13	8	Braccio DX		Struttura
14-16	8	Braccio SX		Struttura
17-18	10	Gamba DX		Struttura
19-20	10	Gamba SX		Struttura

Zero

Lo Zero, detto anche "il fratello maggiore del Gladio", dispone di potenzialità ben superiori a quelle di un qualsiasi Gigante Meccanico.

La struttura che lo costituisce, simile se non identica a quella del fratello minore, è estremamente essenziale e leggera, anche se al tempo stesso è potente e precisa. Lo Zero è infatti il primo prototipo di Gigante Arcano mai costruito. Anche se utilizzato principalmente da nobili e facoltosi dalle scarse capacità belliche, lo Zero si è dimostrato estremamente al di sopra delle aspettative, riuscendo a fronteggiare persino i pesanti e robusti Giganti meccanici schierati dai Brone.

I costi di produzione dello Zero sono tuttavia proibitivi, per cui il loro numero è esiguo. In guerra vengono spesso schierati al comando di squadre di Gladio.

Attualmente lo Zero è fuori produzione; tuttavia i vecchi modelli vengono mantenuti efficienti e sono lunghi dall'essere smantellati nonostante la nuova generazione di Giganti Arcani.

Scheda Tecnica				
Livello di Affinità	95	FOR	45 (+10)	
Punti Strutturali	62	COS	35 (+8)	
Surriscaldamento	10 PM	AGI	LdR C	
Consumi		PRE	LdR D	
Spesa Base	12 PM	PRO	LdR C	
Test o Check	1 PM	Altezza	8.5 m	
Round di Attività	2 PM	Peso	4 t	
Fallimento Critico	5 PM	Mov.	30 (60)	
Armamento				
Spada: 5d10 PF (Armi Medie)				
Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)				
Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)				
Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)				
Attacco Zero: Previo Test Normale in Affinità Arcanomacchine e la spesa di 10 PM, la mano dello Zero si carica di energia. Colpendo con questa carica è possibile infliggere il doppio dei danni con il pugno (Comb. CaC)				
Locazioni				
1d20	VP	Zona	1d20	Danno a
1-3	10	Testa	1-9	Testa
			10-20	Struttura
4-10	12	Torso	1-5	Torso
			6-7	Braccio DX
			8-9	Braccio SX
			10-12	Gamba DX
			13-15	Gamba SX
			16-20	Struttura
11-13	10	Braccio DX		Struttura
14-16	10	Braccio SX		Struttura
17-18	10	Gamba DX		Struttura
19-20	10	Gamba SX		Struttura

Zefiro

Lo Zefiro rappresenta il primo vero e proprio successo dei Ljud nel campo dei Giganti Arcani. Vanta una tecnologia molto superiore a quella dello Zero, suo predecessore, che gli permette di unire allo stesso tempo un elevato grado di risposta ed una potenza inimmaginabile.

Nei modelli base dello Zefiro non sono stati montati particolari armamenti funzionanti sul principio delle Arcanomacchine, tuttavia occasionalmente vengono costruiti alcuni prototipi armati di Arcanospade o generatori di Onde Etere.

Scheda Tecnica			
Livello di Affinità	105	FOR	60 (+13)
Punti Strutturali	67	COS	40 (+9)
Surriscaldamento	12 PM	AGI	LdR A
Consumi		PRE	LdR C
Spesa Base	12 PM	PRO	LdR B
Test o Check	2 PM	Altezza	8.8 m
Round di Attività	1 PM	Peso	4.2 t
Fallimento Critico	3 PM	Mov.	30 (70)
Armamento			
Spada: 5d10 PF (Armi Medie)			
Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)			
Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)			
Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)			
Arcanospada: L'Arcanospada dello Zefiro, se presente, viene automaticamente attivata con il Gigante, tuttavia la Spesa Base sale di 5 punti ed il Livello di Affinità sale di 15 punti. Il danno di un Arcanospada è di 6d10+6 (Armi Medie)			
Onde Etere: Alcuni modelli montano un generatore di Onde Etere . Il Generatore richiede la spesa di 10 PM e si attiva con un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al Livello di Affinità. Viene creato un raggio che danneggia tutto quello che incontra per un danno di 4d6 (più Bonus di Mana), ignorando eventuali protezioni (AaD ad una Mano, gittata 50/100/150/220)			
Locazioni			
1d20	VP	Zona	Danno a
1-3	13	Testa	1-8 Testa 9-20 Struttura
4-10	14	Torso	1-4 Torso 5-6 Braccio DX 7-8 Braccio SX 9-11 Gamba DX 12-14 Gamba SX 15-20 Struttura
11-13	11	Braccio DX	Struttura
14-16	11	Braccio SX	Struttura
17-18	12	Gamba DX	Struttura
19-20	12	Gamba SX	Struttura

Dragone

Gigante arcano sperimentale e di inusitata potenza. È stato costruito con tecniche particolari ed in modo da poter mutare la sua struttura ed essere in grado di muoversi anche nell'acqua. Questa prerogativa, grazie alla possibilità di immersione totale, lo rende una macchina dall'incalcolabile potenziale tattico.

La sua realizzazione viene tenuta sotto stretto segreto, anche se sembra che alcune spie dei brone siano a conoscenza della sua esistenza e tentino di procurarsi i progetti o meglio in prototipo di questo gigante.

Scheda Tecnica			
Livello di Affinità	110	FOR	60 (+13)
Punti Strutturali	72	COS	50 (+11)
Surriscaldamento	11 PM	AGI	LdR B
Consumi		PRE	LdR C
Spesa Base	14 PM	PRO	LdR B
Test o Check	2 PM	Altezza	8.5 m
Round di Attività	1 PM	Peso	4.4 t
Fallimento Critico	4 PM	Mov.	30 (60)
Armamento			
Spada: 5d10 PF (Armi Medie)			
Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)			
Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)			
Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)			
Scudo: VP 16 (Parata)			
Onde Etere: Alcuni modelli montano un generatore di Onde Etere . Il Generatore richiede la spesa di 10 PM e si attiva con un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al Livello di Affinità. Viene creato un raggio che danneggia tutto quello che incontra per un danno di 4d6 (più Bonus di Mana), ignorando eventuali protezioni (AaD ad una Mano, gittata 50/100/150/220)			
Metamorfosi: Previa spesa di 8 PM ed un Test in Affinità Arcanomacchine con difficoltà pari al Livello di Affinità, il Dragone può trasformarsi in un Mezzo Marino. Può muoversi nell'acqua a tempo indeterminato o in immersione per un periodo massimo di 20 minuti. In ogni caso ha un Movimento massimo di 80. In questa forma può attaccare solo con le Onde Etere.			
Locazioni			
1d20	VP	Zona	Danno a
1-3	14	Testa	1-9 Testa 10-20 Struttura
4-10	15	Torso	1-5 Torso 6-7 Braccio DX 8-9 Braccio SX 10-12 Gamba DX 13-15 Gamba SX 16-20 Struttura
11-13	12	Braccio DX	Struttura
14-16	12	Braccio SX	Struttura
17-18	12	Gamba DX	Struttura
19-20	12	Gamba SX	Struttura