



Abilità



ABILITÀ

Le abilità vengono usate quando i personaggi devono compiere manovre o azioni, rappresentano infatti quanto il personaggio è abile nel compiere un determinato tipo di attività, sia essa arrampicarsi, usare una spada o qualsiasi altra cosa. I personaggi possono, spendendo Punti Sviluppo, aumentare il numero di gradi nelle varie abilità. Questo equivale a diventare più abili nell'abilità stessa: ogni grado conferisce un bonus nell'usare l'abilità, maggiore è il numero dei gradi, maggiore sarà il bonus. Il punteggio totale del personaggio in ogni singola abilità non è dato soltanto dal numero di gradi che possiede in essa ma anche da altri fattori, come i bonus delle due caratteristiche importanti per l'abilità, quelli derivanti da talenti, oggetti o altro. Il totale di tutti questi bonus è il bonus totale dell'abilità, questo è il valore che viene usato quando si fa un Tiro Abilità.

Quando un personaggio deve usare un'abilità il giocatore deve effettuare un Tiro Aperto con un dado percentuale, aggiungere il punteggio totale nell'abilità e una serie di modificatori che variano caso per caso; questi modificatori includono la difficoltà della manovra che si sta cercando di compiere e altri fattori altamente variabili come penalità per ferite che si sono subite, stanchezza, distrazioni, presenza o assenza di luce e tantissimi altri fattori. La somma di questi tre fattori (tiro di dado, punteggio nell'abilità e modificatori) è detto Totale del Tiro Abilità e si dovrà confrontare questo valore con una delle colonne della Tabella delle Manovre, in questo modo si saprà se la manovra è andata a buon fine. Si rimanda al capitolo 8 per maggiori informazioni sulla Tabella delle Manovre e sui metodi risolutivi.

In HARP alle manovre è sempre assegnato un grado di difficoltà, questo determina un modificatore, positivo o negativo, al Tiro Abilità.

Mondana – Nessun tiro necessario.

Routine – (+60) Chiunque può, con un minimo di fortuna, riuscire a completare una manovra di questo genere.

Facile – (+40) Un apprendista può completare la manovra con pochissima difficoltà.

Leggera – (+20) Avendo abbastanza tempo, un apprendista può completare la manovra.

Medio – (+0) La difficoltà media inerente in ogni situazione.

Difficile – (-20) Questo livello di difficoltà richiede un personaggio esperto per poter portare a termine la manovra.

Molto Difficile – (-40) Persino una persona esperta ha bisogno di tempo per poter portare a termine questo genere di manovra.

Estremamente Difficile – (-60) Solo un personaggio esperto e dalle impareggiabili capacità, oppure qualcuno dotato di incredibile fortuna, è in grado di compiere manovre di questo livello.

Follia Pura – (-80) Le manovre a questo livello rasentano il limite delle normali capacità umane.

Assurda – (-100) A questo livello, le manovre sono un gradino al di sopra delle capacità umane normali.

ACQUISIRE ABILITÀ

Ogni volta che un personaggio sale di livello riceve un ammontare di Punti Sviluppo (PS), calcolato a partire dalle sue caratteristiche; i PS possono essere spesi in vari modi, uno di questi è acquistare gradi nelle abilità aumentando così il proprio bonus.

Tutte le abilità sono raggruppate in categorie. Il costo per ogni grado aggiuntivo nelle abilità varia a seconda della categoria di appartenenza, le abilità provenienti dalle Categorie Preferite della professione costano infatti 2 PS per grado mentre le abilità delle altre categorie non preferite costano 4 PS per grado.

Se un personaggio ha due o più professioni, al momento del passaggio di livello deve scegliere quale delle sue professioni far passare e quali no: i costi per aumentare i gradi saranno decisi in funzione dell'unica professione che passa di livello ignorando le altre.

Inoltre, i personaggi possono, spendendo PS, acquistare dei Pacchetti d'Addestramento. Questi rappresentano degli addestramenti specifici e nella pratica sono un gruppo di abilità correlate che vengono migliorate simultaneamente. Prendendo un Pacchetto d'Addestramento si è costretti ad aumentare tutte le abilità che lo compongono ma il costo totale in PS è inferiore a quello che si avrebbe avuto migliorandole singolarmente senza prendere il Pacchetto d'Addestramento. Vedi il Capitolo 6 per maggiori informazioni e dettagli.



LIMITI AL NUMERO DI GRADI

Quando si aumentano i gradi in un'abilità si può decidere di acquistarne uno, due o più, non c'è un limite al numero di gradi che è possibile acquistare in un livello, tuttavia esiste una limitazione al numero di gradi che si possono avere in una abilità ad un determinato livello.

Il livello d'esperienza dei personaggi limita il numero di gradi che possono avere, maggiore è il livello e maggiore sarà il numero di gradi consentiti. Questo limite massimo può essere determinato con la formula seguente:

$$\text{Massimo n° di Gradi} = (\text{livello personaggio} \times 3) + 3$$

La seguente tabella mostra quanti gradi sono consentiti in una singola abilità in funzione del livello del personaggio.

Numero Massimo di Rank per Livello					
Livello	Gradi	Livello	Gradi	Livello	Gradi
1	6	11	36	21	66
2	9	12	39	22	69
3	12	13	42	23	72
4	15	14	45	24	75
5	18	15	48	25	78
6	21	16	51	26	81
7	24	17	54	27	84
8	27	18	57	28	87
9	30	19	60	29	90
10	33	20	63	30	93

PROGRESSIONE DEI GRADI ABILITÀ

Il numero di gradi in una abilità rappresenta quanto si è abili e allenati, un singolo grado di conseguenza rappresenta un miglioramento nell'uso dell'abilità a cui corrisponde un bonus. Maggiore è il numero di gradi e maggiore è il bonus. Va notato però che non ogni grado conferisce lo stesso bonus: questo infatti diminuisce all'aumentare del numero di gradi posseduti nell'abilità. Ai primi gradi corrisponde un "miglioramento" maggiore rispetto a quelli successivi. Si parla di progressione, questa è quella standard per i gradi nelle abilità:

$$-25 \cdot 5 \cdot 2 \cdot 1$$

-25 per Zero Gradi – Questo modificatore rappresenta il malus che un personaggio riceve quando cerca di usare un'abilità in cui non ha nessun grado. In questo caso sia bonus derivanti dalle caratteristiche che altri bonus si applicano normalmente. I personaggi possono provare ad usare pressoché ogni abilità anche mancando di addestramento, ovvero anche senza avere gradi. Gli incantesimi fanno eccezione: un personaggio non può provare a lanciare un incantesimo in cui non ha gradi.

+5 per i Gradi da 1 a 10 – Per ogni grado dei primi dieci, il personaggio riceve un bonus di +5 all'abilità.

+2 per i Gradi da 11 a 20 – Per ogni grado tra 11 e 20, il personaggio riceve un bonus di +2 all'abilità.

+1 per i Gradi 21 e oltre – Per ogni grado a partire dal 21 in poi, il personaggio riceve un bonus di +1 all'abilità.

Elenco Completo delle Abilità

Categoria	Abilità	Car.	Risoluzione	Categoria	Abilità	Car.	Risoluzione	
Arti Esoteriche	Conoscenze Arcane +	Ra / Ra	Tutto o Niente	Generica	Artigianato	Ag / Ra	Tutto o Niente	
	Lancio Incantesimi +	Ad / *	Speciale		Conoscenze Mondane	Ra / Ra	Variabile	
	Sintonia Magica	In / In	Tutto o Niente		Erboristica	Ra / In	Tutto o Niente	
	Sviluppo Punti Potere	In / Ad	Speciale		Linguistica +	Ra / In	Speciale	
Artistica	Cantare	Pr / In	Tutto o Niente		Maestria delle Funi	Ra / Ag	Tutto o Niente	
	Narrare Storie	Pr / In	Tutto o Niente		Medicina	Ra / In	Tutto o Niente	
	Recitazione	Pr / In	Tutto o Niente		Percezione	In / Ad	Percentuale	
	Suonare+	Pr / Ag	Tutto o Niente		Resistenza+	*/ *	Speciale	
Atletica	Acrobazia/Rotolare	Ag / Ad	Tutto o Niente		Segnalazione	Ra / In	Tutto o Niente	
	Arrampicarsi	Ag / Fo	Tutto o Niente		Stimare	Ra / In	Tutto o Niente	
Combattimento	Abilità con le Armi +	Fo / Ag	Combattimento		Influenza	Contrattare	Pr / In	Percentuale
	Arti Marziali: Attacchi	Fo / Ag	Combattimento			Oratoria	Pr / In	Tutto o Niente
	Rissare	Fo / Ag	Combattimento			Raggirare	Pr / In	TR
Concentrazione	Chi: Concentrazione	Ad / Fo	Bonus		Rurale	Accudire Animali +	Pr / In	Tutto o Niente
	Concentrazione Mentale	Ad / Ad	Bonus			Cavalcare	Ag / Ad	Tutto o Niente
Fisica	Armature	Fo / Ag	Speciale			Foraggiare / Sopravvivenza	In / Ra	Tutto o Niente
	Nuotare	Fo / Ag	Tutto o Niente			Governare Imbarcazioni	Ag / Ra	Tutto o Niente
	Saltare	Fo / Ag	Tutto o Niente	Navigazione		Ra / In	Tutto o Niente	
	Sviluppo Punti Ferita	Co / Ad	Speciale	Seguire le Tracce		Ad / In	Tutto o Niente	
				Sotterfugio		Borseggiare	Ag / Rf	Tutto o Niente
						Camuffarsi	Pr / Ad	Tutto o Niente
						Conoscenza dei Bassifondi	Pr / In	Tutto o Niente
						Furtività	Ad / Ag	Tutto o Niente
						Meccanismi	In / Ag	Tutto o Niente
					Prestitigitazione	Pr / Ad	TR	

+ = Un'abilità che può essere imparata più volte sviluppando separatamente ogni singola specializzazione ogni volta.



CALCOLARE IL BONUS TOTALE DI ABILITÀ

Il tuo Bonus Totale di Abilità è uguale alla somma di:

Bonus del Grado di Abilità – Questo è il bonus totale che deriva dal numero di gradi che hai nell'abilità.

Progressione nei Gradi d'Abilità: Bonus per Grado					
Grado	Bonus	Grado	Bonus	Grado	Bonus
0	-25	11	+52	22	+72
1	+5	12	+54	23	+73
2	+10	13	+56	24	+74
3	+15	14	58	25	+75
4	+20	15	+60	26	+76
5	+25	16	+62	27	+77
6	+30	17	+64	28	+78
7	+35	18	+66	29	+79
8	+40	19	+68	30	+80
9	+45	20	+70	31	+81
10	+50	21	+71	+1 grado	+1 bonus

Bonus Caratteristica – Somma al Bonus Totale di Abilità il bonus caratteristica delle due caratteristiche relative all'abilità. In alcuni casi le abilità sono influenzate da una sola caratteristica anziché due, in questi casi si somma due volte il bonus di caratteristica.

MQ (Magico / Qualità) – Questo bonus può derivare da un oggetto di alta qualità, che conferisce un bonus all'abilità, oppure da un oggetto magico, entrambe i tipi di bonus possono essere sommati, infatti entrambi gli effetti possono essere presenti allo stesso momento.

Speciale – Un qualunque genere di bonus che non rientra in una delle precedenti classificazioni.

Esempio: *Morwen ha 6 gradi in Conoscenze Arcane - Conoscenza dei Draghi. Questo le conferisce un bonus di +30. Ha anche un bonus caratteristica di +6 in Ragionamento e possiede un libro di buona qualità che tratta di draghi (+10 non magico a Conoscenze Arcane - Conoscenza dei Draghi). Il bonus totale di Morwen è: +52 (30 [Bonus del Grado di Abilità] + 6[Bonus Caratteristica]*

ca] x 2[perchè è presente due volte la stessa caratteristica] +10[bonus oggetto non magico] = 52). Morwen è anche una discreta oratrice, ha infatti 11 gradi in Oratoria a cui corrisponde un bonus di +52 (+50 per i primi 10 gradi e +2 per il grado 11), il suo bonus in Presenza è di +9 e in Intuizione +8. Il bonus totale di Morwen in questo caso è: +69 (+52 [bonus del grado di abilità] +9 [bonus caratteristica Presenza] +8 [bonus caratteristica Intuizione]).

ELENCO DELLE ABILITÀ

La tabella, riportata nella pagina a fianco, un elenco completo di tutte le abilità a disposizione dei personaggi, raggruppate per categorie. Per ogni abilità sono anche riportate le caratteristiche che ne influenzano il bonus e il metodo risolutivo solitamente usato con quella abilità.

Nella colonna relativa alle caratteristiche si trovano, in alcuni casi, degli asterischi: queste caratteristiche vengono riportate nella descrizione delle sotto-abilità che possono essere sviluppate.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Questa sezione riporta una descrizione dettagliata di tutte le abilità del sistema HARP, per ognuna viene fornita una descrizione di base. Ad alcune abilità sono associate delle sotto-abilità, ovvero versioni specializzate o semplicemente più complesse, di cui si riporta anche una descrizione.

In ogni descrizione di abilità vengono riportate la categoria a cui appartiene, le caratteristiche che la influenzano e il metodo risolutivo, tutti in carattere grassetto.

ABILITÀ CON LE ARMI

Il punteggio in Abilità con le Armi è il bonus che si usa in combattimento quando si impugna una specifica arma. Le armi sono divise in sei classi (Taglio ad 1 Mano, Contundenti ad 1 Mano, Lancio, Tiro, Ad Asta, A 2 Mani) e ognuna di queste è ulteriormente divisa in vari gruppi individuali; ogni gruppo è una lista di varie singole armi.

Addestrarsi nelle Abilità con le Armi: le abilità con le armi sono acquisite in gruppi (asce, armi a lama corta o a lama lunga, ecc..). Quando un personaggio si addestra in un particolare gruppo, sceglie un'arma da quel gruppo come sua arma base, per questa riceve il suo bonus completo nell'abilità mentre per tutte le altre armi del gruppo avrà una penalità di -10. Gli altri gruppi di armi, appartenenti alla stessa classe, possono essere usati con un bonus pari al minore tra: un quarto del bonus del personaggio per un qualunque gruppo della classe, oppure un bonus di +25 (a cui vanno aggiunte le caratteristiche e altri modificatori). Per cambiare la propria arma base un personaggio deve passare una settimana ad addestrarsi con l'arma che vuole far diventare la nuova arma base del gruppo. Finita la settimana di addestramento, la nuova arma base verrà usata con il bonus intero, la vecchia perde-

Classe dell'Arma	Maldestro	Arma Singola
Taglio a 1 Mano		
Asce	01-02	Ascia ad 1 Mano, Tomahawk
Lame Corte	01-02	Daghetta da Parata, Pugnale, Spada Corta
Lame Lunghe	01-03	Scimitarra, Spada, Spada Lunga
Lame d'Affondo	01-03	Fioretto, Sciabola
Contundenti a 1 Mano		
Con Catena	01-05	Mazza Frusto, Nunchaku
Mazze	01-02	Clava, Martello da Guerra, Mazza
A 2 Mani		
Grandi Lame	01-04	Ascia da Battaglia, Claymore, Spada a 2 Mani
Staffe	01-04	Bastone, Lancia
Ad Asta		
Ad Asta	01-04	Arma ad Asta, Giavellotto, Lancia, Lancia da Cavaliere
Lancio		
Ad Asta	01-04	Armi ad Asta, Lancia, Giavellotto
Con Lama	01-03	Accetta, Ascia ad 1 Mano, Pugnale, Tomahawk
Da Tiro		
Archi	01-03	Arco Corto, Arco Lungo
Balestre	01-02	Balestra Leggera, Balestra Pesante
Fionde	01-04	Fionda, Fionda ad Asta



Consigli per i Giocatori: Abilità

Ci sono una miriade di abilità tra cui scegliere, tantissime divertenti e interessanti. Alcune però sono particolarmente importanti perché influenzano aspetti fondamentali del tuo personaggio, stai sicuro che non te le lascerai sfuggire:

Punti Ferita – Determina quante ferite può subire il tuo personaggio prima di morire.

Percezione – Maggiore è il punteggio in questa abilità, più cose noterà il tuo personaggio, di conseguenza potrai evitare pericoli e problemi oltre che trovare oggetti e cose nascoste.

Resistenza – Sicuramente vorrai essere il più resistente possibile ai veleni e alla magia dei tuoi nemici. Ti conviene avere almeno un grado in ognuna delle tre abilità di Resistenza, così da annullare il malus di -25 che si ha con 0 gradi.

Abilità con le Armi – Vorrai almeno sapersi difendere vero? Ti conviene imparare ad usare almeno un arma da mischia e una a distanza.

Sviluppo Punti Potere – Se sai usare la magia, questa abilità determina quanti Punti Potere possiede il tuo personaggio. Sai lanciare incantesimi? Allora questa abilità è decisamente importante per te!

Ci sono altre abilità in cui potrebbe farti comodo qualche grado, a seconda della tua professione alcune sono più importanti di altre: **Arrampicarsi, Saltare, Nuotare, Erboristica, Medicina** (dovrai pur sapere sistemare quelle ferite!!), **Furtività, Armature, Sintonia Magica**

rà questo vantaggio e riceverà il normale -10.

Nota: Quanto sopra si riferisce soltanto alle armi di classe **Taglio ad 1 Mano** e **Contundenti ad 1 Mano**. Per le armi delle altre classi non viene conferito nessun bonus ad altri gruppi della stessa classe, il modificatore per armi differenti dello stesso gruppo viene comunque applicato.

La lista, presente nella pagina precedente, raccoglie le varie classi e gruppi di armi, per ogni gruppo sono anche indicate le singole armi che ne fanno parte. L'elenco dell'equipaggiamento disponibile (vedi Capitolo 7) riporta tipo e taglia d'attacco per ogni singola arma.

Nota: Le Armi Ad Asta sono particolari in quanto possono essere usate sia ad una mano che a due, nel primo caso infliggono al massimo un critico Medio, se usate a due mani invece al massimo un critico Grande.

Nota: Ci sono varie armi che possono essere usate sia ad una mano che a due come la **Katana**, la **Spada Bastarda** e i **Nunchaku**. Se un personaggio ha l'abilità per usare una di queste armi in uno dei due modi, potrà decidere di usarla nel modo alternativo applicando un modificatore di -20 ai suoi tiri, senza bisogno di avere due diverse abilità.

Esempio: Simone ha scelto come arma per il suo elfo Lomehin la **Katana**, siccome vuole che la usi spesso ad una mano ha deciso di sviluppare l'abilità **Lama Lunga**. Lomehin ha un bonus di +95 nell'abilità **Lama Lunga**, può quindi usare la **Katana** a due mani con un bonus di +75

(95 - 20 = 75) senza aver bisogno di imparare anche l'abilità **Grandi Lama**. Se Lomehin avesse avuto entrambe le abilità, **Lama Lunga** e **Grandi Lama**, allora Simone avrebbe potuto decidere quale bonus usare nel caso in cui il suo personaggio usi la **Katana** a due mani; avrebbe potuto scegliere tra il punteggio in **Grandi Lama** oppure quello in **Lama Lunga** con una penalità di -20.

(**Combattimento** - **Fo/Ag** - **Combattimento**)

ACCUDIRE ANIMALI

Questa abilità conferisce un bonus nel prendersi cura di vari tipi e razze di animale, saperlo alimentare nel modo corretto, curarne la salute e dargli alloggio secondo le sue esigenze, rientrano in questa abilità. Animali diversi come cavalli, uccelli da caccia, cani e altri necessitano di cure e attenzioni differenti a tutti gli effetti ed è quindi necessario sviluppare l'abilità più volte per ogni tipo di animale. Questa abilità va usata su un animale per volta, se si deve avere cura di più animali sarà necessario un Tiro Abilità differente per ognuno.

Curare Animali (-20): Questo è il bonus del personaggio nel prestare soccorso medico ad un animale ferito. Le ferite possono essere stabilizzate, evitando così che peggiorino, oppure curate, a patto che siano di piccola entità, possono essere curati anche stati di malessere generale di media entità. Ferite e stati di malessere più gravi aumentano la difficoltà della manovra.

Ammaestrare Animali (-30): Questo è il bonus nell'ammaestrare animali e addestrarli ad eseguire determinate azioni dopo aver ricevuto specifici ordini. Se si ammaestra un animale selvatico o non ammaestrato, alla fine del periodo di ammaestramento questo viene solitamente considerato addomesticato.

(**Rurale** - **Pr/In** - **Tutto o Niente**)

ACROBAZIA / ROTOLARE

Quando un personaggio, durante un combattimento, una fuga o in altre occasioni, vuole mettersi in mostra facendo sfoggio di grande agilità allora bisogna ricorrere a **Acrobazia / Rotolare**. Questa abilità si usa in tantissime situazioni, per fare delle semplici capriole o balzi ma anche per azioni decisamente più scenografiche come aggrapparsi ad un candeliere e dondolare verso l'altra estremità di una stanza o per tuffarsi dalle mura di un castello gremito di orchi. Il bonus in questa abilità è usato per tuffi in orizzontale, capriole, balzi, per dondolarsi stando attaccati ad oggetti fissi o per manovre a mezz'aria (ad esempio mentre si sta usando un incantesimo di volo o levitazione). Si può usare **Acrobazia / Rotolare** anche per ridurre il danno da caduta, un personaggio può cadere senza farsi male da un'altezza pari ad 30 centimetri per ogni grado nell'abilità, questo senza bisogno di tirare i dadi e in modo completamente automatico. Se il personaggio ha successo in una manovra Molto Difficile, allora potrà cadere da un'altezza pari a 1 metro per grado (invece dei normali 30 centimetri) senza riportare nessun danno, tuttavia viene richiesto che il personaggio che sta cadendo sia ad una distanza massima di 3 metri da un muro o da un'altra superficie durante la caduta. Sia che il personaggio tenti la manovra oppure no, la distanza di caduta senza danno viene sottratta da cadute maggiori.

Esempio: Undome decide di tuffarsi dalle mura cittadine direttamente nel mare sottostante, l'altezza è di 30 metri,



lui ha 20 gradi nell'abilità Acrobazia / Rotolare. Se Undome non effettua la manovra di Acrobazia / Rotolare può tuffarsi senza pericolo da un'altezza di 6 metri (30cm x 20 [numero di gradi] = 600cm). In questo caso dalla caduta di 30 metri vanno sottratti i 6 metri di caduta "sicura", il risultato è di 24 metri. Questo significa che quando il GM calcolerà le ferite subite da Undome, la caduta verrà considerata da un'altezza di 24 metri anziché 30 metri.

Se invece Undome riesce con successo in una manovra Molto Difficile di Acrobazia / Rotolare, allora con i suoi 20 gradi nell'abilità potrà tuffarsi da un'altezza di 20 metri (1 metro per ogni grado) senza riportare dann. Il GM dovrà considerare il tuffo come se fosse di 10 metri quando calcolerà le ferite subite da Undome.

Acrobazia / Rotolare rappresenta l'addestramento del personaggio nel muoversi in situazioni difficili, è una abilità utile in moltissimi casi.

Con una manovra di difficoltà Media si può tentare di schivare un attacco nemico usando il metodo risolutivo Bonus, il risultato sarà aggiunto al Bonus Difensivo (BD) per la durata del round. Sempre usando il metodo risolutivo Bonus, il personaggio può spostarsi del suo movimento base incrementando allo stesso tempo il BD, in pratica un personaggio con un buon punteggio in Acrobazia / Rotolare può schivare, tuffarsi e rotolare evitando allo stesso tempo un attacco in arrivo. Quando viene usato il metodo risolutivo Bonus vengono presi in considerazione solo valori positivi, risultati negativi vengono ignorati, inoltre non è possibile fare un fallimento, in questo caso semplicemente il personaggio non riesce a fare la manovra.

(Atletica - Ag/Ad - Tutto o Niente)

ARMATURE

Le armature sono pesanti e ingombranti, combattere indossando un'armatura non è mai facile e non importa quanto l'armatura sia leggera, è sempre richiesta pratica e addestramento, questo è rappresentato da Armature. Il bonus in Armature riduce le penalità derivanti dall'indossare un'armatura, ogni singolo pezzo d'armatura conferisce una penalità a tutte le abilità basate su Agilità e Riflessi. Con questa abilità un personaggio potrà limitare questo malus derivante dalla pesantezza e dall'ingombro delle armature indossate, tuttavia non è possibile annullare del tutto questa penalità. L'abilità Armature riduce automaticamente la penalità, non è richiesto nessun tiro per risolvere la manovra.

(Fisica - Fo/Ag - Speciale)

ARRAMPICARSI

L'abilità Arrampicarsi viene usata per ogni genere di scalata sia che si tratti di una scala a pioli o di una ripida parete rocciosa. La velocità a cui normalmente si scala un muro, dotato dei giusti appigli, è pari alla metà (arrotondata per eccesso) del Movimento Base del personaggio in un round. Tutti i personaggi che si stanno arrampicando devono fare un tiro di Arrampicarsi per ogni 15 metri di scalata su una superficie dotata di appigli; situazioni meno ideali (superfici scivolose, irregolari e con pochi appigli) aumentano la difficoltà e anche la frequenza dei tiri necessari. Per ogni livello di difficoltà oltre Medio bisogna sottrarre 3 metri dalla distanza base di 15 metri che segna la frequenza dei tiri necessari, la frequenza non può andare oltre un tiro ogni 3 metri. La lista seguente riporta alcuni esempi di difficoltà per le manovre di Arrampicarsi.

Routine: Salire una rampa di scale durante un combattimento

Facile: Salire su una scala a pioli o su una fune con nodi

Leggero: Arrampicarsi su una fune.

Medio: Scalare un albero con rami che si protendono verso il basso.

Difficile: Scalare un muro di pietra (con frequenti appigli)

Molto Difficile: Scalare una parete irregolare (come una parete rocciosa) o il tronco di un albero

Estremamente Difficile: Scalare un muro liscio (con pochissimi appigli)

Follia Pura: Scalare una superficie con un'angolazione superiore ai 90°

Assurda: arrampicarsi a testa in giù su una parete rocciosa

(Atletica - Ag/Fo - Tutto o Niente)

ARTI MARZIALI: ATTACCHI

Il bonus in Arti Marziali: Attacchi rappresenta quanto un personaggio è bravo nel combattimento senza armi usando tipici attacchi di arti marziali basati su calci e pugni. Questa abilità rappresenta solo le basi di questo genere di combattimento; per usare tecniche più avanzate un personaggio deve imparare uno specifico Stile di Combattimento. Gli attacchi portati usando questa abilità sono considerati di taglia Piccola nella Tabella d'Attacco di Arti Marziali: Attacchi. Arti Marziali: Attacchi ha un Maldestro se si tira un 01 o 02.

Nota: HARP Lite introduce solo questa abilità relativa alle arti marziali, in HARP completo sono presenti anche altre abilità per attacchi da atterramento, proiezioni e vari stili; in questo modo le arti marziali sono ancora più realistiche, complete e... divertenti!

(Combattimento - Fo/Ag - Combattimento)

ARTIGIANATO

Questa abilità rappresenta la capacità del personaggio di intraprendere un mestiere, bisogna sviluppare separatamente l'abilità per ogni mestiere differente. Ogni abilità Artigianato include sia le abilità tecniche che teoriche per poter svolgere la mansione relativa alla abilità stessa. La lista seguente propone alcune delle possibili abilità di Artigianato, ovviamente non bisogna considerarla esaustiva. Possedere gradi in questa abilità non conferisce soltanto delle competenze tecniche per svolgere una mansione ma anche avere un certo grado sociale e una certa notorietà, un maestro speciale sarà più rispettato nella comunità di un apprendista costruttore d'archi.

Speciale: Produttore di pozioni, elisir, unguenti e prodotti medicinali. I suoi prodotti non hanno poteri magici.

Armaiole: Costruttore e riparatore di armi di ferro e acciaio.

Fabbro: Specializzato in prodotti di ferro di piccole dimensioni, come chiodi, ferri di cavallo e altro.

Costruttore d'Archi: Costruttore di archi e balestre.

Pescatore: Cattura pesci usando reti, amo e lenza e/o arpioni e fiocine.

Costruttore di Freccie: Produce frecce e dardi per balestra.

Orafo: Lavora l'oro a fini ornamentali e artistici.

Gioielliere: Taglia, pulisce e intaglia pietre preziose e gemme.

Scriba: Copia manoscritti o altri documenti.

Tagliatore di pietre: Taglia blocchi di pietra di grandi





dimensioni dalle cave dandogli una forma adatta a quello per cui verranno usate.

Costruttore d'armi: Costruisce armi di ferro e acciaio.
(Generica - Ra/Ag - Tutto o Niente)

BORSEGGIARE

Il punteggio del personaggio in questa abilità indica quanto lui sia abile nel prendere oggetti dalle tasche di altre persone senza che queste se ne accorgano. Se si ha successo nell'uso di questa abilità il personaggio bersaglio ha diritto a una Manovra di Percezione, penalizzata dall'intero bonus in Borseggiare, per accorgersi del tentativo di furto. Se la manovra di Percezione non ha successo il soggetto non si accorge minimamente del furto.

(Sotterfugio - Ag/Rf - Tutto o Niente)

CAMUFFARSI

L'inganno è qualcosa che prima o poi si rende necessario nella carriera di un avventuriero; quando ad esempio c'è una taglia sopra la tua testa, un buon travestimento può farti uscire rapidamente dai guai. Grazie all'uso di prodotti cosmetici, protesi e il vestiario adatto, un personaggio che sa usare l'abilità Camuffarsi può cambiare il suo aspetto, tuttavia la taglia fisica e il peso restano uguali. Questa abilità non comporta la capacità di imitare un'altra persona, né a livello vocale né a livello di atteggiamenti o comportamento.

(Sotterfugio - Pr/Ad - Tutto o Niente)

CANTARE

"Mi hanno detto che stanotte all'Incidine Sbronza si esibisce Morwen Atanyar, dobbiamo andarci assolutamente!"

L'arte del saper Cantare include tutte le capacità di riprodurre per mezzo della voce note musicali e/o parole. Da notare che nonostante un personaggio possa, usando questa abilità, esibirsi con successo in una canzone in una lingua diversa dalla propria, questo non significa che questa abilità conferisca conoscenze linguistiche di qualunque genere.

(Artistica - Pr/In - Tutto o Niente)

CAVALCARE

"Undome teneva strette le redini del suo cavallo, assieme avevano visto decine di battaglie e ogni volta ne erano usciti vincitori. Questa non sarebbe stata un'eccezione."

"Cavalcare" è l'abilità di un personaggio in tutte le manovre in cui bisogna verificare l'abilità nel cavalcare e controllare la propria cavalcatura. Per ragioni ovvie, questa abilità va imparata separatamente per ogni tipo generale di cavalcatura (cavalcare canidi, cavalli, ippogrifi, cammelli, ecc.). Un singolo grado nell'abilità è abbastanza per poter stare in sella sull'animale senza cadere mentre ci si muove ad un'andatura normale; un numero maggiore di gradi conferisce un controllo maggiore della cavalcatura. Maggiore è il numero di gradi, maggiore sarà il bonus e, di conseguenza, sarà anche maggiore l'abilità di riprendere il controllo dell'animale una volta che è imbrovato, di controllare un animale spaventato o avvicinare senza rischio un animale ostile. Usando questa abilità si può anche ottenere il controllo di un animale con cui non si è familiari e che non si è mai cavalcato.

(Rurale - Ag/Ad - Tutto o Niente)

CHI: CONCENTRAZIONE

Un personaggio può usare questa abilità per cercare, concentrando le sue riserve di energia interiore, di superare i normali limiti del fisico umano in una azione che può rasentare il sovrumano. Per usare Chi: Concentrazione è necessario un round di preparazione immediatamente precedente all'azione da "potenziare", dopo questo tempo dedicato a concentrarsi il personaggio potrà fare una normale Tiro Manovra e aggiungere il risultato della colonna Bonus alla prossima manovra fisica eseguita. Un fallimento comporta che il bonus negativo riportato nella colonna venga applicato alla manovra successiva.

(Concentrazione - Ad/Fo - Bonus)

CONCENTRAZIONE MENTALE

Questa abilità potenzia la concentrazione del personaggio aiutandolo in qualunque tipo di attività o sforzo mentale, che si tratti di ricordarsi qualcosa o concentrarsi nel lanciare un incantesimo, disattivare una trappola o scassinare una serratura o altro. Un successo nell'uso di questa manovra permette di aggiungere un bonus ad un altro Tiro Abilità, bisogna guardare nella Tabella delle Manovre la colonna Bonus, il valore riportato va applicato alla manovra successiva.

(Concentrazione - Ad/Ad - Bonus)

CONOSCENZA DEI BASSIFONDI

Lomehin guardò con soddisfazione il suo diario, decine e decine di pagine contenenti segreti, nomi, informazioni. Essere un vero signore del crimine significa conoscere più che bene i propri "colleghi".

Questa abilità rappresenta quanto un personaggio è a conoscenza degli eventi che accadono nei bassifondi della società dove vive, in quel mondo di criminalità e povertà che è per molti oscuro e sconosciuto. Se si vuole contattare una persona che vive o lavora in questo genere di ambienti allora bisogna avere questa abilità.

(Sotterfugio - Pr/In - Tutto o Niente)

CONOSCENZE ARCAE

Nelle pericolose lande di un mondo fantastico la conoscenza è una vera e propria forma di potere. Questa abilità rappresenta quel tipo di conoscenza, arcaica ed esoterica a disposizione di chi ha la determinazione, e il desiderio, di apprendere dalle giuste fonti. Ad alti livelli questa abilità rappresenta il frutto di anni e anni passati sui libri e vecchi tomi a studiare, a livelli più bassi e modesti è giusto quello che i personaggi si ricordano dei racconti di qualche uomo anziano e saggio. Ricordi e frammenti di voci e dicerie, sentite magari durante un soggiorno in un locanda, stando davanti al fuoco mentre un anziano signore parla dei tempi andati.

Ogni abilità di Conoscenza viene sviluppata separatamente come una singola abilità; può essere generale o specifica a piacimento del giocatore, ovviamente a discrezione del GM. Una versione generale dell'abilità conferisce informazioni generali e mai specifiche, tranne che in casi rarissimi. Un fallimento comporta che il personaggio non si ricordi niente riguardo l'argomento. La seguente lista fornisce alcuni esempi di alcune versioni specializzate di questa abilità.



Conoscenza dei Draghi – informazioni riguardo i draghi.

Conoscenza di Demoni/Diavoli – informazioni riguardo demoni e diavoli.

Conoscenza Fate – conoscenza delle creature del mondo fatato.

Conoscenza Incantesimi – informazioni riguardo vari incantesimi e la magia in generale.

(Arti Esoteriche – Ra/Ra – Tutto o Niente)

CONOSCENZE MONDANE

In pratica “conoscenza” è quello che sai riguardo un determinato argomento, più alto è il tuo punteggio in questo genere di abilità e più è ampia la tua conoscenza del soggetto. Ogni abilità di Conoscenza viene sviluppata separatamente come una singola abilità; può essere generale o specifica a piacimento del giocatore, ovviamente a discrezione del GM. Una versione generale dell'abilità conferisce informazioni generali e mai specifiche, tranne che in casi rarissimi. La seguente lista fornisce alcuni esempi di alcune versioni specializzate di questa abilità. Nel caso di certe abilità di Conoscenza, a discrezione del GM, si può usare il Metodo Risolutivo Bonus per usare le proprie conoscenze come aiuto nell'uso di altre abilità; (ad esempio Conoscenza Serrature potrebbe fornire bonus ad una manovra di Meccanismi).

Conoscenza Fauna – conoscenza relativa agli animali di una particolare regione.

Conoscenze Flora – conoscenza delle piante di una specifica regione geografica.

Conoscenza Serrature – conoscenza di vari tipi di serrature e del loro funzionamento.

Storia – informazioni generali sulla storia locale di una specifica area geografica o di una regione.

Araldica – conoscenza della simbologia usata negli stendardi militari, include sia l'interpretazione dei simboli che il riconoscimento delle varie truppe presenti sul campo di battaglia.

Religione – informazioni su una determinata religione, i suoi precetti, la sua storia e le sue pratiche.

(Generica – Ra/Ra – Variabile)

CONTRATTARE

Questa abilità viene usata quando i personaggi sono nel bel mezzo di una trattativa in cui si ha uno scambio di beni e/o denaro. Migliore è il risultato della manovra, migliore sarà l'offerta che verrà fatta ai personaggi. Quando si usa Contrattare, il punteggio del proprio “avversario” va usato come modificatore negativo al punteggio del personaggio. Sottrai 100 dal risultato in percentuale per ottenere lo sconto che i personaggi ottengono o, se il risultato è negativo, l'aumento di prezzo per l'oggetto della trattativa.

(Influenza – Pr/In – Percentuale)

ERBORISTICA

Questa abilità conferisce un bonus per trovare, riconoscere e raccogliere, nel modo corretto, varie erbe, siano esse

dotate oppure no di proprietà magiche.

Nota: non è richiesto, ai personaggi, alcun tiro di dado per verificare se l'erba ha il normale effetto.

(Generica – Ra/In – Tutto o Niente)

FORAGGIARE / SOPRAVVIVENZA

Durante le loro epiche avventure gli eroi sono soliti attraversare lande fredde e desolate e i nostri eroi, proprio come tutti quanti, hanno bisogno di cibo per sostenersi e mantenersi forti (e vivi). Nelle lande fredde e desolate è improbabile trovare locande e taverne o qualsiasi altra cosa comoda e maneggevole, altrimenti non sarebbero fredde e desolate! Procurarsi del cibo non è quindi un compito facile, i personaggi devono andare a caccia, cercare bacche, radici, vegetali e frutti selvatici, questo è chiamato foraggiare. Tutto questo può sembrare primitivo, il cibo trovato potrà sembrare anche poco gustoso e poco raffinato ma cosa è in fondo l'eroismo se non sopportare delle privazioni in nome di una giusta causa? Il punteggio in questa abilità ci dice quanto il personaggio è bravo nel trovare cibo, rifugio e nel saper anche accendere un fuoco (in condizioni meno che ottimali) oltre che svolgere altre basilari azioni necessarie alla sopravvivenza in ambienti selvaggi. Questa abilità va sviluppata per ogni tipo di ambiente (deserto, foresta, giungla, pianura, montagna, ecc..).

(Rurale – In/Ra – Tutto o Niente)

FURTIVITÀ

Questa è l'abilità del personaggio nell'usare le ombre, movenze silenziose e ogni forma possibile di camuffamento per celare la sua presenza. In questa abilità è inclusa sia la capacità di muoversi in modo furtivo (a non più di metà del MB del personaggio) che di nascondersi, nel primo caso è ovvio che il personaggio stia cercando di non attirare attenzione mentre si sposta da un punto all'altro mentre nel secondo caso il personaggio rimane fermo in un solo punto.

(Sotterfugio – Ad/Ag – Tutto o Niente)

GOVERNARE IMBARCAZIONI

Questa abilità permette di governare qualunque tipo di nave o barca che sia mossa da remi e/o vele; dal semplice dirigere la nave fino all'eseguire i controlli di routine, tutto è racchiuso in questa abilità.

(Rurale – Ag/Ra – Tutto o Niente)

LANCIO INCANTESIMI

Ogni incantesimo HARP viene sviluppato come una singola abilità e per poter usare uno qualunque di questi incantesimi bisogna avere, nella relativa abilità, un numero di gradi pari ai Punti Potere che vanno spesi nell'incantesimo stesso. Se l'usufruttore non ha abbastanza gradi in un incantesimo da poter soddisfare i requisiti in termini di Punti Potere, inclusa ogni Opzione di Scalamento, l'incantesimo fallisce automaticamente. Un personaggio non può usare un incantesimo in cui non ha gradi. Quanto un personaggio sia bravo nell'usare un incantesimo è determinato dal numero di gradi che possiede nell'abilità relativa, maggiore è questo numero più sarà facile per lui aumentarne il potere usando Opzioni di Scalamento; si faccia riferimento al Capitolo 10 per maggiore dettagli riguardo il lancio di incantesimi.

5





Le caratteristiche usate per abilità di Lancio Incantesimi vengono determinate in base alla professione a cui appartengono gli incantesimi; la tabella seguente indica quali caratteristiche usare:

Chierici In/Ad
Maghi Ra/Ad
Universale Ra/Ad

Incantesimi		
Universale+	Chierico	Mago
Atterrare	Agonia	Agonia
Contromagia*	Armatura Magica	Armatura Magica
Dardo Arcano	Benedizione	Attraversare
Dissolvi Magia	Calmare	Dardo Elementale
Dominio Movimento	Dardo Elementale	Distrazione
Guarigione Minore	Guarigione Maggiore	Invisibilità
Individua Magie	Intuizione	Muro d'Acqua
Individua Trappole	Martello Divino	Muro d'Aria
Luce	Muro D'Acqua	Muro di Freddo
Offuscamento	Muro D'Aria	Muro di Fuoco
	Neutralizzare Veleno	Oscurità
	Nube Stordente	Paura
	Rimuovere Malattie	Presenza
	Ristabilire	Sfera Elementale
	Sfera Elementale	Shock
	Shock	Silenzio
	Simbolo Sacro	Sonno
	Sogno	Stordimento
	Stordimento	Trasmigrazione
	Visione Passata	Visione Passata

+ = Gli incantesimi appartenenti a questa Sfera possono essere imparati da personaggi di qualunque professione.
 * = Incantesimo istantaneo.

LEGGERE E SEGUIRE TRACCE

Questa abilità conferisce un bonus a tutti i tentativi di identificare e seguire tracce e piste lasciate da uomini, animali o creature di altro genere. Una pista è una serie di impronte, rametti spezzati, erba calpestata, pezzi di stoffa rinvenuti tra la vegetazione, insomma, qualunque genere di segni che indichino il passaggio di qualcosa o qualcuno. Ottenendo un successo, con questa manovra si possono ottenere informazioni dettagliate come il tipo di creatura che ha lasciato la traccia, il numero di individui che sono passati, il loro peso e la velocità a cui si spostavano, questo dipende dal tipo di tracce lasciate. Elementi come il terreno, quanto tempo è passato da quando sono state lasciate le tracce e le condizioni atmosferiche recenti e passate influenzano la difficoltà della manovra. Quando un personaggio segue una pista il GM dovrebbe richiedere dei tiri periodici per vedere se il personaggio ha perso la pista, si è allontanato pesantemente o ha magari ottenuto ancora più informazioni dalle stesse tracce.

(Rurale - Ad/In - Tutto o Niente)

LINGUISTICA

Questa è l'abilità con cui i personaggi si destreggiano nelle varie lingue, ogni linguaggio viene considerato una singola abilità da sviluppare separatamente, inoltre per ogni linguaggio vanno sviluppate separatamente la lingua Scritta da quella Parlata. Ogni grado, sia nell'abilità relativa alla lingua Scritta o Parlata, aumenta la capacità di usare correttamente la lingua e se, avendo zero gradi, si parte da

un livello di totale incomprensione si può arrivare, ovviamente con un sufficiente numero di gradi, a capire i vari dialetti locali di una lingua e persino sue versioni arcaiche. Se il GM lo permette, un personaggio può tentare di capire una lingua correlata ad una che si conosce, si considererà il numero di gradi come dimezzato e potrebbe essere necessario fare un Tiro Manovra.

(Generica - Ra/In - Speciale)

MAESTRIA DELLE FUNI

Aerin Atanyar era solito dire alla figlia Alyde: "figlia cara, fare nodi è come stringere a se le persone, richiede tempo e attenzione, se non vuoi che i legami si sciolgano rapidamente".

Maestria delle Funi consente di riconoscere i nodi, stringere delle corde, intrecciarle o ricavarne di più piccole a partire da una di taglia maggiore, lanciare dei cappi o, ovviamente, fare nodi di vario genere. Sempre usando questa abilità si possono eseguire manovre, non contemplate da altre abilità (Acrobazia / rotolare, Arrampicarsi, ecc...), mentre si è sospesi ad una fune o qualcosa di simile.

(Generica - Ra/Ag - Tutto o Niente)

MECCANISMI

La serratura scattò rapidamente aprendosi. Telearn sorrise. "non esistono più le serrature di una volta.. o forse sono io ad essere diventato troppo bravo.. si.. sono decisamente un maestro"

Serrature complesse e trappole sono da sempre una vera e propria spina nel fianco per gli avventurieri, questa abilità permette ad un personaggio di identificare e disattivare trappole meccaniche, scassinare serrature e manipolare vari tipi di meccanismi. L'abilità Meccanismi non conferisce nessun bonus al trovare meccanismi o trappole nascoste ma solo nel disattivarli, scassarli o manipolarli in modo sicuro per raggiungere i propri obiettivi. Scassinare una serratura o disattivare una trappola richiede un round intero per livello di difficoltà della manovra, quindi una serratura con difficoltà Routine richiederà un 1 round mentre una con difficoltà Medio invece 4, una Assurda almeno 9.

Opzione: Se il risultato della manovra per scassinare una serratura è entro 20 punti dal valore necessario per ottenere un successo, il GM può affermare che il personaggio sta avendo qualche problema e che ha solo bisogno di un po' di tempo in più per poter terminare la manovra. In questi casi, si può consentire al personaggio di rifare il Tiro Manovra e, se questa volta fa successo, il tutto ha semplicemente richiesto un round in più del tempo necessario in partenza. Un fallimento nella manovra significa che il personaggio non è in grado di manipolare il meccanismo nel modo dovuto, non potrà tentare ulteriormente finché non avrà aumentato i gradi nell'abilità. Il GM può far provare più volte il personaggio ma questo ogni volta farà fallimento in modo automatico, solo dopo che avrà aumentato il numero di gradi potrà realmente ottenere un successo nella manovra in questa particolare serratura.

(Sotterfugio - In/Ag - Tutto o Niente)

MEDICINA

Questa è l'abilità nel prendersi cura di malati e feriti di vario genere, include conoscenze sia nel pronto soccorso



che nella cura di particolari malattie oltre che nella chirurgia (chiusura di ferite aperte, saper sistemare le ossa in caso di fratture scomposte, ecc.). L'abilità Medicina può essere usata per ridurre la perdita di sangue (di qualunque entità), rappresentata in termini di gioco dai "punti ferita per round", oppure per stabilizzare la situazione di un ferito per evitare che degeneri ulteriormente. Un personaggio che possiede questa abilità, in possesso dei giusti strumenti (come bende e altro), può ridurre il numero di Punti Ferita per round che un personaggio, incluso se stesso, sta perdendo. Un fallimento nell'uso dell'abilità significa che il personaggio non è stato in grado di bloccare la perdita di sangue. Un maldestro indica invece che si è peggiorata la situazione del paziente. Il bonus in Medicina indica anche quanto si è abili nell'eseguire operazioni chirurgiche di vario genere, sono incluse amputazioni di arti, rimozioni di organi interni (ad esempio l'appendice). Si può decidere persino di usare Medicina per ridurre i tempi di recupero dalle ferite di un paziente, in questi casi il bonus che risulta dall'uso di questa abilità può essere aggiunto al tiro del paziente per stabilire i suoi tempi di recupero. Se un paziente ha ricevuto una ferita che lo porterà alla morte nel corso di un certo numero di round, allora si può usare Medicina per stabilizzare il ferito evitando che muoia; un tentativo di questo genere richiede una manovra almeno Estremamente Difficile, se non persino più difficile a seconda delle ferite. Se si dovesse fare successo in un tentativo di questo genere si otterrà solo l'effetto di impedire la morte al momento, ritardandola e avendo il tempo di curare le ferite mortali utilizzando nuovamente questa abilità, il primo utilizzo della abilità serve solamente a impedire la morte del paziente.

Ferita Sanguinante	Difficoltà Manovra
Leggere (1-3 PFe/Round)	Medio
Moderate (4-6 PFe/Round)	Difficile
Gravi (7-9 PFe/Round)	Molto Difficile
Molto Gravi (10+ PFe/Round)	Estremamente Difficile

Nota che il livello di successo della manovra determina di quanto è stata fermata l'emorragia.

Esempio: Feamor sta cercando di sistemare le brutte ferite che Anghthoron si è procurato nell'ultima battaglia. Anghthoron sanguina da varie ferite, il totale è di 9 PF per round, il compito più importante per Feamor ora è fermare l'emorragia. Pierpaolo, il giocatore che usa Feamor, tira per una Manovra di Medicina, ottiene un totale di 127, abbastanza per avere successo in una manovra Difficile. Feamor riesce a ridurre l'emorragia di 6 punti portandola così da un 9 a 3 PF per round. Il round successivo Pierpaolo decide di riprovare ma questa volta ottiene soltanto un totale di 78, non è stato d'aiuto questa volta. Anghthoron guarda Feamor con fare rabbioso dicendogli di fare di meglio la prossima volta, Feamor sorride, il suo amico è sempre burbero.. soprattutto quando è ferito.

(Generica - Ra/In - Tutto o Niente)

NARRARE STORIE

Narrare Storie conferisce un bonus in ogni manovra per raccontare storie e racconti in modo divertente e interessante, dando il giusto ritmo, pathos e suspense. L'abilità può essere usata sia per racconti fatti a voce o per iscritto.

(Artistica - Pr/In - Tutto o Niente)

NAVIGAZIONE

Questa abilità permette di determinare direzioni e/o distanze se usata assieme a vari strumenti di riferimento come mappe e bussole, oppure ad elementi naturali come stelle o luoghi geografici noti (come formazioni rocciose particolari, laghi o altro). Navigazione permette di capire dove ci si trova, relativamente ad un punto di riferimento, in che direzione si sta andando e quindi, in generale, permette di orientarsi. Si può usare questa abilità indistintamente in ambiente terrestre, marittimo o aereo purché si abbiano gli strumenti adatti.

(Rurale - Ra/In - Tutto o Niente)

NUOTARE

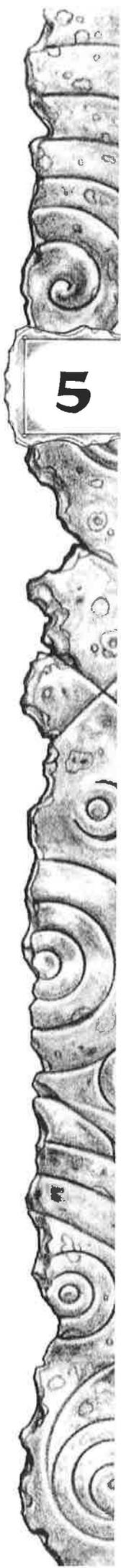
Sia che ci si debba spostare quando si è in acqua, sia che ci si accontenti di stare a galla questa è l'abilità da usare. Un minimo di un grado è necessario per evitare di affogare quando ci si trova in acque più profonde della propria altezza. Un numero maggiore di gradi permette manovre più avanzate come nuotare contro corrente o galleggiare a lungo senza toccare il fondo, nuotare per lunghe distanze, nuotare rapidamente o compiere movimenti particolari mentre si è in acqua. Con un successo in questa manovra un personaggio si può muovere fino a metà del suo Movimento Base ogni round mentre nuota. Se il personaggio indossa un'armatura la difficoltà viene incrementata di un gradino per ogni tipo di armatura base indossata (pelle morbida = +1 in difficoltà, pelle rigida = +2, maglia = +3, piastre/maglia = +4, piastre +5). Se il personaggio usa l'opzione Armatura per Pezzo allora è necessario arrotondare al tipo di armatura equivalente più vicino, tra quelli citati precedentemente, e usare i modificatori corrispondenti. Tutte le manovre di Nuotare sono anche penalizzate dal triplo delle penalità alle manovre derivanti dall'armatura (dopo aver applicato il bonus nell'abilità Armature) indossata dal personaggio.

(Fisica - Fo/Ag - Tutto o Niente)

ORATORIA

Lorenen guardò i soldati sotto di lui, aspettavano le parole del loro re, e lui ben presto avrebbe scaldato i loro cuori riempiendoli di coraggio e amore per la patria. Li avrebbe preparati ad affrontare gli orrori della guerra senza fuggire davanti al nemico.

Vuoi mettere in imbarazzo il tuo migliore amico al suo matrimonio? Vuoi convincere una folla scettica a prendere armi e difendere il tuo villaggio dalle orde di orchi che stanno per arrivare ad attaccarlo? O forse vuoi convincere il re e la sua corte che meriti di ricevere la grazia? Per fare una qualunque di queste cose hai bisogno di fare pratica nell'arte Oratoria. Questa è l'abilità del tuo personaggio di impressionare, divertire e manipolare grandi gruppi di persone. Tramite questa abilità non si può portare un gruppo di persone a compiere qualcosa contro il loro volere ma si può spingerle verso qualcosa che ora, o in passato, hanno desiderato fare. Si può ad esempio trasformare una folla adirata in un gruppo di persone violente, pronte al linciaggio e alla rissa oppure si può far sorridere un gruppo di persone con niente di più di qualche scambio di battute e qualche burla divertente. La disposizione iniziale del gruppo nei confronti del personaggio influenza profondamente la difficoltà della manovra di Oratoria, anche il genere di obiettivo che si vuole raggiungere è importante nello





stabilire la difficoltà del Tiro Manovra. Un fallimento può portare la folla ad agire in modo opposto a come voleva il personaggio.

(Influenza - Pr/In - Tutto o Niente)

PERCEZIONE

Il punteggio in Percezione determina quante informazioni e quanti indizi un personaggio ottiene attraverso l'osservazione diretta dell'ambiente e della situazione in cui si trova. A differenza delle normali abilità, nel caso di Percezione il GM dovrebbe usare il Metodo Risolutivo Percentuale per determinare quante informazioni il personaggio ottiene. Spesso il GM non dovrebbe rivelare ai giocatori che genere di modificatori (come ad esempio la difficoltà o altro) applica al Tiro Manovra, questo genere di informazioni potrebbe rivelare ai giocatori più di quanto faccia il risultato stesso della manovra. Se il personaggio sta attivamente cercando qualcosa di specifico riceve un bonus di +20 alla manovra ma anche una penalità di -20 per trovare qualunque cosa diversa da quella specificata. Alcuni esempi di oggetti specifici, che un personaggio potrebbe essere interessato a trovare, possono essere: porte segrete, trappole, scompartimenti nascosti, nemici in agguato o altro. Questa singola abilità rappresenta anche le capacità sensoriali del personaggio, tutti i sensi sono rappresentati da Percezione. Va ricordato che certe situazioni o contesti indicano chiaramente che solo un senso viene utilizzato, per esempio in certi casi si farà affidamento solo sulla vista mentre in altri solo sull'olfatto; certi talenti conferiscono bonus nell'utilizzo di un solo senso, bisogna tenerne conto in queste situazioni.

(Generica - In/Ad - Percentuale)

PRESTIDIGITAZIONE

"Guardate la mia mano e prestate attenzione. Tutti potete vedere distintamente tre monete d'argento ma ora..." Con un rapido movimento della mano Telegorn fece sparire le monete, poi spari anche lui mentre il pubblico dell'Incudine Sbronza esplose in un applauso. Tutti erano felici, tranne il padrone delle monete ovviamente.

Questa abilità conferisce un bonus in tutti i tentativi di eseguire giochi di prestidigitazione, diversivi, ingannare la vista o la mente con varie tecniche, al fine di distrarre una persona sviando la sua attenzione dal proprio vero intento. La vittima di un tentativo di Prestidigitazione ha diritto ad



un Tiro Resistenza (TR) per resistere a questa abilità, potrà usare il proprio bonus in Percezione per il TR.

(Sotterfugio - Pr/Ad - TR)

RAGGIRARE

Alcuni preferiscono chiamarla "la gentile arte della persuasione" o la prestidigitazione verbale, i più sinceri e diretti preferiscono chiamarlo mentire. Ci sono occasioni in cui il tuo personaggio avrebbe bisogno di convincere un Personaggio Non-Giocante a fare qualcosa che teoricamente non farebbe, casi in cui l'uso della forza è decisamente fuori luogo. Parlando rapidamente, in modo convincente si può confondere il proprio interlocutore spingendolo a compiere dei "favori" per noi, questo è quello che molti avventurieri hanno fatto. Questa abilità può essere usata simultaneamente su un numero di soggetti pari al numero di gradi in questa abilità diviso per cinque e arrotondato per difetto. I bersagli di questa manovra potranno fare un TR contro Volontà con una modifica di +20.

(Influenza - Pr/In - TR)

RECITAZIONE

Ogni qual volta un personaggio vuole assumere un'identità diversa dalla sua, far credere di essere qualcun altro allora serve l'abilità Recitazione. Il bonus in questa abilità rappresenta la capacità di imitare gli atteggiamenti, le movenze e le reazioni di un'altra persona, sia realmente esistente o puramente inventata. Solitamente si usa Recitazione durante rappresentazioni teatrali o spettacoli di vario genere, si interpretano i ruoli dei personaggi presenti nel copione ma si possono anche imitare personaggi conosciuti (questa abilità non conferisce la capacità di avere lo stesso aspetto fisico di un'altra persona o di averne la stessa voce ma solo di muoversi e comportarsi allo stesso modo). Un alto punteggio in Recitazione permette di essere grandi attori (o bravissime spie). Un fallimento nell'uso dell'abilità significa che l'interpretazione è stata poco credibile, se si sta recitando su un palco questo può comportare che si ricevano dei fischi, che si sia soggetti al lancio di verdura andata a male o persino ad aggressioni fisiche.

(Artistica - Pr/In - Tutto o Niente)

RESISTENZA

Questa abilità va appresa separatamente per i tre tipi di Tiro Resistenza: Stamina, Volontà e Magia; ogni versione di questa abilità usa differenti caratteristiche per calcolare il punteggio. Resistenza: Stamina usa Co/Co, Resistenza: Volontà: Ad/Ad e Resistenza: Magia usa In/In. Il bonus totale è dato dal Bonus del Grado, dalle Caratteristiche e dai Bonus a Resistenza dalla Tabella delle Caratteristiche delle Razze presente a pagina (inseritela voi). Il bonus totale in Resistenza viene usato per modificare ogni TR che il personaggio deve effettuare. Suggerimento: assicuratevi sempre che i vostri personaggi abbiano almeno un grado in tutte e tre le versioni di questa abilità, in questo modo si elimina la penalità di -25 derivante dal non avere nemmeno un grado.

(Generica - variabile / variabile - Speciale)

RISSARE

Combattimento senza regole, con armi improvvisate, il semplice tirare pugni e il combattimento da strada, questo è Rissare. In questo genere di combattimento si possono



tranquillamente usare armi improvvisate come gambe di sedie e bottiglie rotte, usare armi “classiche” come spade e simili è proibito ed è considerato un gesto sleale presso la “gente di strada”. Armi come piccoli pugnali o manganelli di pelle pieni di sabbia (del tipo usato dai ladri per tramortire le persone con colpi alla nuca) sono consentiti, ma di solito nella lotta di strada e nelle risse si preferiscono calci, morsi, pugni, dita negli occhi, lanciare persone e cose e tutto quel genere di cattive abitudini che tanto duramente i tuoi genitori hanno cercato di toglierti quando eri piccolo. Gli attacchi da Rissa sono solitamente considerati di taglia Piccola e Molto Piccola, i critici inflitti variano in funzione dell’attacco effettuato (vedere la tabella dei critici presentata nel Capitolo 9, pagina XXX). Se non si ha un successo significa che il colpo non è andato a segno, un fallimento viene tirata sulla Tabella dei Maldestri; gli attacchi effettuati con Rissare falliscono con un punteggio di 01 – 02. Rissare non sarà certo una abilità tipica della nobiltà ma è decisamente utile in molte situazioni.

(Combattimento – Fo/Ag – Combattimento)

SALTARE

La capacità di un personaggio di superare un ostacolo attraversandolo con un balzo, sia esso in altezza o lunghezza, è rappresentata da questa abilità. Il salto può essere effettuato con o senza rincorsa, la tabella riportata sotto permette di stabilire in modo semplice quanto è difficile effettuare un salto in funzione della distanza e di altri fattori.

Salto con l’Asta (-10) – Questa abilità conferisce un bonus a tutti i tentativi di usare un’asta per incrementare la distanza dei propri salti. Per poter usare un’asta in questo modo è necessario prendere una rincorsa e non si possono fare salti da fermo.

Difficoltà	Salto Normale		Salto con l’Asta
	Rincorsa	Da Fermo	Altezza x Larghezza
Routine	A x 1.0	A x 0.5	1.3 x 1.3 m
Facile	A x 1.5	A x 0.7	2 x 2 m
Leggero	A x 2.0	A x 0.9	2.6 x 2.6 m
Medio	A x 2.5	A x 1.1	3 x 3 m
Difficile	A x 3.0	A x 1.5	4.5 x 4.5 m
Molto Difficile	A x 3.5	A x 2.0	6 x 6 m
Estr. Difficile	A x 4.0	A x 2.5	9 x 9 m
Follia Pura	A x 4.5	A x 3.0	12 x 12 m
Assurda	A x 5.0	A x 3.5	15 x 15 m

A. = Altezza della persona che effettua il salto

(Fisica – Fo/Ag – Tutto o Niente)

SEGNALAZIONE

Quando si deve comunicare con un’altra persona usando una qualunque forma di linguaggio non – verbale si usa questa abilità. Entrambi i personaggi che stanno cercando di comunicare devono conoscere lo stesso tipo di linguaggio di Segnalazione altrimenti si rischia che il messaggio trasmesso contenga vari errori. Ogni forma, metodo o stile di Segnalazione va imparato come una abilità separata. Alcuni esempi di forme di Segnalazione includono codici basati su lampi di luce riflessa su specchi posti a grande distanza, muovere secondo sequenze prestabilite bandiere dai colori particolari, ecc..

(Generica – Ra/In – Tutto o Niente)

SINTONIA MAGICA

Gli oggetti dotati di potere magico decisamente non sono qualcosa da mettere nelle mani di uno sprovvéduto non iniziato alle arti magiche. I personaggi che vogliono usare questo genere di oggetti devono prima imparare ad entrare in “sintonia” con l’oggetto stesso. Questa abilità permette di usare i poteri magici di una staffa, verga, bacchetta o qualunque altro oggetto magico dotato di poteri speciali o della capacità di lanciare incantesimi. La disciplina mentale e fisica necessaria per poter usare un oggetto magico, la capacità di usarlo con successo sono tutte rappresentate dal bonus in questa abilità. Un successo nell’uso di Sintonia Magica è necessario per attivare oggetti magici o altre apparecchiature magiche in generale. Non appena si fa successo con questa manovra il personaggio impara almeno uno dei poteri o delle facoltà dell’oggetto e anche il modo in cui questo potere viene attivato (ad esempio una parola che pronuncia “accende” l’oggetto). Se il personaggio riesce a fare più di un normale successo a difficoltà elevate allora potrebbe scoprire più che le semplici abilità e poteri dell’oggetto, sempre che ci sia qualcos’altro da scoprire.

Alcuni oggetti non richiedono normalmente un tiro di Sintonia Magica per poter essere usati, tuttavia si potrebbe usare questa abilità anche solo per determinare le abilità dell’oggetto. Una breve lista, non esaustiva, degli oggetti che solitamente non richiedono questa abilità per essere usati è:

- 1. Oggetti Costanti** – oggetti quali Stivali del Silenzio, o un anello che funziona ogni volta che viene indossato.
- 2. Oggetti con Bonus** – questo include la maggior parte delle armi e oggetti che conferiscono direttamente un bonus ad una o più abilità di chi li sta usando.
- 3. Oggetti Senzienti** – questi oggetti usano i loro poteri alla richiesta di chiunque li stia usando (a meno che non siano stati creati per fare diversamente).

Un fallimento in un tentativo di entrare in “sintonia” con un oggetto magico comporta che non si potrà creare la “sintonia magica” finché il personaggio non avrà alzato il punteggio nell’abilità, ovvero bisognerà aspettare che il personaggio passi di livello e acquisti uno o più gradi nell’abilità Sintonia Magica, prima di poter riprovare. Un fallimento nell’uso di questa abilità impedisce di riprovare immediatamente con lo stesso oggetto, questo vincolo non impedisce di entrare in “sintonia” immediatamente con altri oggetti. Quello che segue è un breve elenco di modificatori ai tiri con questa abilità.

Mod.	Descrizione
-20	Non si conoscono le abilità dell’oggetto
+10	Le abilità dell’oggetto sono note
-10	Per ogni abilità posseduta dall’oggetto oltre la prima
-10	Per ogni precedente risultato del Tiro Manovra tra 1 e 30.
+10	Per ogni precedente risultato del Tiro Manovra tra 70 e 100
+30	L’abilità contenuta nell’oggetto è un incantesimo che il personaggio conosce e ha già usato.

(Arti Esoteriche – In/In – Tutto o Niente)

STIMARE

Così hai saccheggiato una rovina abbandonata, hai ritrovato la staffa sacra e sei persino riuscito a trovare qualche moneta qua e là.. ma, quanto vale quello che hai trovato? Stimare è il bonus del personaggio nel saper valutare beni materiali e oggetti di ogni genere. Questa abilità può essere sviluppata in forma generale oppure in forma specializzata





relativamente a certi tipi di oggetti come armi, gemme, metalli, animali, ecc.. le possibilità sono infinite.

Se il personaggio è specializzato, in caso di successo nell'uso della manovra, potrà stabilire il valore dell'oggetto con un margine che varia dal 5% al 10%, se invece l'abilità è stata appresa in forma generale il margine aumenta a un 15% / 25% ovviamente sempre e solo in caso di successo.

Quando si usa questa abilità bisogna sempre tenere a mente che lo stesso oggetto può avere un valore diverso a seconda del luogo in cui ci si trova al momento e che determinate culture danno più valore a certi oggetti che ad altri. I margini indicati sopra servono proprio a rappresentare l'oscillazione del valore di un bene a seconda del contesto in cui ci si trova e di una miriade di fattori da tenere in considerazione. Un fallimento nell'uso di Estimo comporta solitamente l'incapacità da parte del personaggio di valutare correttamente l'oggetto.

(Generica - Ra/In - Tutto o Niente)

SUONARE

Questa è l'abilità del tuo personaggio nel suonare uno strumento musicale, ogni strumento va imparato separatamente come una abilità distinta. A discrezione del GM, si può usare il proprio punteggio in uno strumento, con una penalità di -10, per suonare uno strumento simile. Maggiore è il punteggio totale ottenuto nella manovra, migliore sarà l'esecuzione, maggiore sarà il numero di fans del sesso opposto a seguirti, e ci sarà più gente disposta a offrirti da bere e, prova a dire che non sei contento.. ovviamente maggiori saranno i soldi che ti farai!

(Artistica - Pr/Ag - Tutto o Niente)

SVILUPPO PUNTI FERITA

"Sai quale è la cosa che odio di più dei nani? Non si stancano mai. Certo potrai tenerli lontani, il primo giorno, o magari anche il secondo. Se hai un cavallo con te magari potrai farcela ancora per qualche giorno, ma loro continueranno a muoversi, seguiranno le tue tracce senza stancarsi mai. Ricordati, ogni volta che ti fermi a riposarti, e ti fermerai di sicuro visto che non sei un nano, loro si avvicineranno un po'. Alla fine ti saranno addosso"

Come dice il nome stesso, questa abilità rappresenta quanto danno un personaggio può sopportare prima di svenire. Il punteggio totale comprende il Bonus del Grado, il Bonus di Caratteristica e il Bonus di Razza riportato nella tabella delle Caratteristiche delle Razze presente a pagina

(inserirte voi il numero di pagina, si sta riferendo alla tabella presente nel 4° capitolo).

Esempio: Torn "figlio di Torn", un umano, ha un Bonus di Razza in Punti Ferita pari a +30, 12 gradi in Punti Ferita, un punteggio di 90 sia in Costituzione che in Auto-disciplina ai quali corrispondono dei bonus caratteristica di +8. Torn ha un totale di 100 Punti Ferita (54 [Bonus di Grado [10 gradi x 5 = 50] + [2 gradi x 2 = 4]] +8 [Bonus di Co] +8 [Bonus di Ad] + 30 [Bonus di Razza in Punti Ferita] = 100). Questo significa che Torn può subire fino a 100 punti ferita di danno prima di svenire.

(Fisica - Co/Ad - Speciale)

SVILUPPO PUNTI POTERE

I Punti Potere rappresentano la connessione tra il tuo personaggio, in grado di lanciare incantesimi, e il potere dell'Essenza, la forza che regola e governa l'intero universo; maggiore è il numero dei Punti Potere, migliore è la connessione. Questa abilità quantifica il numero di Punti Potere a disposizione del singolo personaggio, questi indicano quanta energia magica può manipolare e utilizzare il suo corpo per poter lanciare incantesimi. Il numero di Punti Potere disponibili è uguale al bonus in questa abilità e comprende il bonus derivante dal numero di gradi, dalle caratteristiche e il Bonus ai Punti Potere dalla Tabella delle Caratteristiche delle Razze a pagina (inserirte voi il numero di pagina).

Esempio: Gli Elfi hanno un PP bonus di 40, quindi Lomelin con i suoi bonus di +10 in Intuizione e +6 in Auto-disciplina avrebbe, con un solo grado di SPP, ben 61 Punti Potere (5 [Bonus di Grado] +10 [bonus In] +6 [bonus Ad] +40 [Bonus di Razza] = 61), questo perché le caratteristiche per l'abilità Sviluppo Punti Potere sono In/Ad.

I PP vengono spesi nell'atto di lanciare incantesimi, come viene descritto nel capitolo 10, e dopo essere stati spesi i PP vanno recuperati prima di poter essere usati nuovamente, sotto viene spiegato come.

Recupero dei Punti Potere - I personaggi recuperano in modo automatico i Punti Potere spesi, basta lasciar passare del tempo. Un personaggio recupera un quarto dei suoi PP totali per ogni due ore di riposo completo, ovvero per due ore di sonno, di meditazione o di semplice tempo passato sdraiati senza fare nulla.

(Arti Esoteriche - In/Ad - Speciale)

