

# Nell'Avventura



8

## RISOLVERE I TIRI MANOVRA

Nel sistema HARP, che si tratti di trovare l'entrata di un umida tana di drago, scassinare una serratura, dondolarsi ad un candeliere o combattere un troll, nella pratica il tuo personaggio come "fa" a compiere le varie azioni?

Sono le abilità che il tuo personaggio possiede a definire cosa lui sa o non sa fare, queste, tuttavia, non rappresentano tutto ciò che lui può fare. A meno che tu non abbia creato un personaggio davvero insolito e inusuale, il regolamento HARP parte dal presupposto che lui, come tutti i personaggi, sappia compiere con relativa facilità azioni basilari come camminare, parlare, ordinare un pasto in una locanda o fare compere in un negozio; queste sono solo alcune azioni basilari che qualunque personaggio deve saper compiere per vivere in una società. Nessuno impedisce al tuo personaggio di provare a compiere azioni per le quali non ha imparato la relativa abilità, il sistema HARP non pone limiti sotto questo punto di vista, si potrà quindi provare a scassinare una serratura anche non avendo sviluppato l'abilità Meccanismi, e magari riuscire nell'intento!

Verificare se si è riusciti nell'uso di un'abilità è facile nel

sistema HARP: un giocatore tira i dadi per effettuare un Tiro Manovra, il risultato viene confrontato con la difficoltà assegnata dal GM alla manovra. Questo ovviamente non significa che si debbano tirare i dadi ogni volta che il tuo personaggio cerca di compiere qualche azione o ogni volta che usa le sue abilità.

Se, ad esempio, il tuo personaggio sta chiamando a se il suo fedele cane da guardia non ha bisogno di effettuare un Tiro Manovra semplicemente per gridare "vieni qui Zack!!" (il GM però può trovare logico tirare per vedere se Zack sente il padrone e obbedisce). Se Zack non risponde al richiamo del suo padrone ma sono presenti delle sue impronte infangate che conducono chissà dove, allora il personaggio potrà usare la sua abilità Leggere e Seguire Tracce per seguire la pista e scoprire dove si trova il cane, anche questo non richiede nessun tiro di dado.

Per farla semplice, i dadi andrebbero usati soltanto in situazioni drammatiche e avventurose, situazioni in cui un fallimento può comportare un danno fisico, la morte, l'arresto, essere scoperti da un "nemico" o semplicemente causare un cambiamento notevole nella trama, solo in questi casi si dovrebbe far ricorso ai tiri di dado.

## CONVENZIONI SUI TIRI DI DADO

Tutte le meccaniche di gioco del sistema HARP si basano su un semplice tiro di due dadi a dieci facce, usati assieme i due dadi vengono solitamente chiamati "tiro percentuale" o "dado percentuale". Questa sezione spiega nel dettaglio le convenzioni sui tiri di dado e i termini che si trovano nelle pagine del regolamento HARP.

### TIRI PERCENTUALE

**Tiro 1 - 100 (1d100)** - La maggior parte dei tiri di dado nel HARP sono tiri percentuale. Per generare un valore casuale che vada da 1 a 100 si tirano assieme due dadi, uno dei due viene considerato come "decine" mentre l'altro come "unità", assicurati di scegliere l'abbinamento prima di tirare! Un risultato di 00 viene considerato come 100. In aggiunta alle regole presente qui sopra va aggiunto uno speciale tiro di dado chiamato "tiro aperto".

**Tiro Aperto:** Se il risultato di un tiro percentuale è 96 - 00, si ritirano i dadi e il risultato è sommato al primo tiro. Se il secondo tiro è, nuovamente, compreso tra 96 - 100 si ritira una terza e così via fino ad ottenere un risultato diverso da 96 - 100.

La somma di tutti questi tiri di dado è il risultato di un "tiro aperto verso l'alto", questo genere di tiri permettono di ottenere dei risultati eccezionalmente spettacolari!

**Nota:** Tutti i tiri d'attacco sono tiri aperti.

Esempi di azioni che richiedono un Tiro Manovra:

- Oscillare su una scala fatta di funi mentre si è bersaglio di arcieri nemici.
- Cercare di stare in equilibrio su una trave posta sopra un fossato pieno di coccodrilli famelici.
- Cercare di forzare una porta che si è bloccata, il tutto mentre il livello d'acqua nella stanza sale rapidamente.
- Controllare una cavalcatura imbizzarrita.
- Superare un baratro dondolandosi con una fune.
- Raggiungere un troll facendogli credere che non solo hai un pessimo sapore ma anche che sei indigesto e velenoso.
- Tuffarsi in mezzo alla strada per salvare un passante da un carro in una folle corsa senza controllo.

**Manovra:** Quando un PG cerca di compiere un'azione rischiosa, che richiede una certa concentrazione o che viene svolta sotto pressione allora si usa il termine Manovra per riferirsi a questa azione e sarà necessario un Tiro Manovra per verificarne l'esito positivo.

Un Tiro Manovra è un tiro aperto percentuale che viene fatto per determinare se il PG riesce o meno nel compiere la manovra. Il risultato del tiro di dado è sommato al bonus totale nell'abilità, si sommano e sottraggono vari modificatori relativi al caso particolare e si ottiene così il totale del Tiro Abilità; questo valore andrà confrontato con i valori riportati nella Tabella delle Manovre per determinare se la manovra è andata a buon fine. Un risultato finale di 101 o più solitamente indica un successo completo.

**Esempio:** Preso dalla fretta (e dalla sua insaziabile brama per i tesori), Snyder il ladro ha fatto scattare una trappola.. ora non soltanto l'unica porta che da accesso alla stanza si è chiusa ma da alcuni fori nel pavimento sta uscendo acqua ghiacciata, presto la stanza ne sarà piena! Per sua fortuna ha 6 gradi in "Meccanismi", questi gli conferiscono un bonus di +30 ai Tiri Manovra. Con un bonus caratteristica di +6 in Intuizione, di +9 in Agilità, assieme ad un kit da scasso di alta qualità (bonus di +10 non magico), Snyder ha un bonus totale di 55 (30 [bonus dei gradi] +9[Agilità] +6[Intuizione] +10 [equipaggiamento]) questo gli sarà necessario per scassinare la porta prima di perire in questa tomba annacquata!! Il GM (ridacchiando diabolicamente dietro lo schermo del GM) decide che vista la situazione precaria saranno necessari dei modificatori addizionali. Dopo aver riflettuto un po' il GM decide di usare questi modificatori:

- La serratura da scassinare è di tipo comune a cui corrisponde una manovra di Meccanismi con difficoltà Leggero quindi con un bonus di +20 al tiro.
- L'acqua sta salendo rapidamente ed è già alle caviglie di Snyder. La situazione sta decisamente mettendo una certa fretta sul povero elfo, il GM lo penalizza con un -10.

Sommando i modificatori speciali per la situazione a quelli base, derivanti dalla difficoltà, il personaggio di Marco riceve un modificatore totale di +10 (20 + -10) al suo tiro, questo sommato al bonus di Snyder in Meccanismi di 55 ci dà un bonus finale di 65.

Il GM decide che questa è una "Manovra Tutto o Niente", Snyder dovrà scassinare la serratura o sarà condannato a morte certa! In termini di gioco, Marco dovrà riuscire a far raggiungere al suo personaggio un totale di 101 o più per fare successo; con i dadi in mano Marco stringe i denti e si prepara a tirare. Ottiene un 48! Sommato al suo

punteggio di 65 ottiene un totale di 113 sorpassando senza problemi il 101 necessario a raggiungere un successo. Mentre l'acqua continua a salire rapidamente fino al suo stomaco Snyder riesce infine a scassinare la serratura, la porta si apre e lui esce rapidamente dalla stanza, ora è a terra, fradicio ma al sicuro.

### USARE UNA ABILITÀ SENZA ADDESTRAMENTO

Nell'esempio precedente, Snyder avrebbe potuto tranquillamente provare a scassinare la serratura anche senza un grado nell'abilità Meccanismi, semplicemente avrebbe ricevuto una penalità di -25 alla Manovra, il modificatore standard per l'uso di un'abilità in cui non si possiedono gradi.

Tabella delle Manovre					
Tiro	Risultato Manovre		Risultato Incantesimi		
	Totale	Percentuale	Bonus	TR	Utilità
< (-50)	Fallimento		-70	Fallimento	Fallimento
(-50) - (-30)	Fallimento		-65	Fallimento	Fallimento
(-30) - (-11)	Fallimento		-60	Fallimento	Fallimento
(-10) - (-01)	Fallimento		-55	Fallimento	Fallimento
0 - 10	Maldestro*		-50	Maldestro*	Maldestro*
11 - 20		10	-45	65	Fallimento
21 - 30		20	-40	70	Fallimento
31 - 40		30	-35	75	Fallimento
41 - 50		40	-30	80	Fallimento
51 - 60		50	-25	85	Fallimento
61 - 70		60	-20	90	Fallimento
71 - 80		70	-15	95	Normale
81 - 90		80	-10	100	Normale
91 - 100		90	-5	110	Normale
101 - 110		100	+5	120	Normale
111 - 130		110	+10	130	Normale
131 - 150		120	+20	140	Normale
151 - 170		130	+30	160	Doppio
171 - 200		140	+40	180	Doppio
201 - 230		150	+50	200	Doppio x2
231 - 260		160	+60	220	Doppio x2
261 - 300		170	+70	240	Triplo
301+		180	+80	260	Triplo

Modificatori	
<b>Mondana:</b>	Nessun tiro necessario
<b>Routine:</b>	+60
<b>Facile:</b>	+40
<b>Leggero:</b>	+20
<b>Medio:</b>	+0
<b>Difficile:</b>	-20
<b>Molto Difficile:</b>	-40
<b>Estremamente Difficile:</b>	-60
<b>Follia Pura:</b>	-80
<b>Assurda:</b>	-100

\* i Maldestri avvengono soltanto se si ottiene un tiro di dado non modificato di 01 - 05, questo vale per ogni tiro tranne quelli relativi all'uso di armi. Se si ottiene un risultato compreso tra 01 e 05 non direttamente con i dadi, ma dopo aver applicato dei modificatori, allora considerate il risultato come un normale Fallimento.

## USARE LA TABELLA DELLE MANOVRE

Questa tabella viene usata nel sistema HARP nei seguenti casi:

1. Per risolvere tutti i Tiri Manovra che non siano Tutto o Niente.
2. Tutti i Tiri Resistenza inclusi quelli contro, magia, veleno e malattie.
3. Lancio di Incantesimi.

**Consiglio:** Fate una fotocopia di questa tabella e tenetela sempre a portata di mano quando giocate.

Poiché le manovre coprono una grande varietà di situazioni di gioco differenti, HARP fornisce vari modi differenti in cui il GM e i giocatori possono risolvere le azioni dei PG/PNG. Qualunque sia il metodo risolutivo che tu scelga userai sempre le colonne Percentuale, Bonus, TR della Tabella delle Manovre.

## MANOVRE TUTTO O NIENTE

Sicuramente il più diretto tra i vari metodi risolutivi, "Tutto o Niente" richiede semplicemente un tiro aperto che viene poi modificato da tutti i bonus derivanti dall'abilità, oggetti, situazione in cui si effettua la manovra e eventuali modificatori per la difficoltà dell'azione. Per usare con successo l'abilità bisogna ottenere un risultato uguale o superiore a 101. Alcuni esempi di Manovre Tutto o Niente possono essere scassinare una semplice serratura, attraversare con un salto un crepaccio, applicare una benda ad una ferita o fare una capriola mentre si cavalca.

## MANOVRE DI CARATTERISTICA

Questo genere di manovre è un tipo particolare di "Manovre Tutto o Niente" che sono basate non su una qualche abilità specifica ma direttamente su una o più caratteristiche. In questi casi il Tiro Manovra viene modificato dal bonus delle caratteristiche preso due volte. Se ad esempio uno sventurato avventuriero finisce con il trovarsi immerso fino alla cinta nelle sabbie mobili allora il GM potrebbe chiedere al giocatore di fare un Tiro Manovra, con difficoltà Medio, basato sulla Forza del suo PG. Il giocatore in questo caso deve tirare i dadi e sommare due volte il bonus nella caratteristica Forza, se il risultato è uguale o superiore a 101 il PG ha fatto successo.

## RISULTATO PERCENTUALE

Questo metodo risolutivo è il più adatto a risolvere manovre particolarmente lunghe o complesse. Il risultato riportato in colonna non indica se si è raggiunto o meno un successo ma la percentuale di manovra che si è completata, certe manovre infatti possono essere portate a termine anche in modo parziale, un esempio potrebbe essere scavare una buca o scaricare un carro pieno di merci. Questi valori, presenti in tabella, possono anche essere usati per determinare altre percentuali come ad esempio il prezzo proposto da un negoziante (confrontato con il valore reale della merce) al momento della vendita di un prodotto o magari la percentuale di completamento di un lavoro d'artigianato.

Il giocatore effettua un tiro aperto percentuale, vengono sommati tutti i modificatori adatti al caso specifico e si consulta la colonna Percentuale sulla tabella per determinare la percentuale (da nessuna, parziale o completa) di attività portata a termine. Ad esempio un Tiro Manovra totale di

60 corrisponde ad un 50% di manovra portata a termine, per portare a termine del tutto la manovra sarà necessario effettuare uno o più Tiri Manovra finché il valore totale non raggiunge 100%. Non sempre è possibile effettuare più di un tiro, sarà il GM a giudicare caso per caso come svolgere la manovra. Se in uno qualunque dei vari tiri si ottiene un maldestro o un fallimento tutto l'intero processo fallisce e si dovrà ricominciare tutto da capo.

**Esempio 1:** Dopo varie avventure Alyde è diventata veramente molto abile nel fare e disfare nodi, nel liberarsi da vari tipi di catene, manette e simili. Dopo qualche minuto passato con le sue amiche e qualche altro collega della Gilda dei Ladri, Alyde nota un altro ladro che le sta particolarmente antipatico, decide di sfidarlo ad un gara. Entrambi verranno legati e ammanettati e dovranno liberarsi il più in fretta possibile, il perdente dovrà offrire da bere al vincitore e a tutto il suo gruppo di amici. Entrambi i personaggi avendo tempo a disposizione riuscirebbero di sicuro a liberarsi dal groviglio di funi e catene, per via della scommessa e del pubblico presente il GM ritiene che entrambi i personaggi siano sotto pressione e quindi decide di risolvere la gara con il metodo percentuale. Nel primo round Silvia tira un 46 per Alyde; confrontando il tiro con la tabella si ottiene che Alyde è al 40% dell'opera. L'altro personaggio con il suo risultato di 29 è solo al 20% e sta perdendo! Il round successivo, il suo punteggio nell'abilità (e un pizzico di fortuna) danno ad Alyde un risultato di 40, il suo avversario tira un 03, questo lo costringe a rifare tutto da capo!! Con il 70% delle funi e delle catene ormai tolte, Alyde sorride, sembra proprio che stasera lei e le sue amiche berranno senza tirare fuori neppure una moneta!

**Esempio 2:** Addael l'assassina si è introdotta con successo nella dimora dell'elfo Atato. Non soltanto l'elfa è riuscita nella sua missione ma ha pure portato via qualcosa di valore, questo strano orologio da tasca, di foggia manesca, trovato addosso alla sua vittima potrebbe fruttarle un po' di denaro. Addael si reca da un mercante, è intenzionata a vendere l'orologio, il valore dell'oggetto è di 100 mo ma il mercante gliene offre solo 50. Offesa da un'offerta così misera, l'elfa decide di affidarsi, per questa volta, non alle maniere forti ma alla sua abilità in Contrattare per far salire un po' l'offerta. Tirando i dadi e sommando il punteggio nell'abilità, Addael totalizza un 63, la tabella riporta un 60% come risultato. Sfortunatamente per lei l'avidità del mercante come ultima offerta propone il 60% del valore dell'oggetto. Guardando l'uomo con occhi carichi di odio, Addael prende le 60 mo e abbandona il negozio.

**Esempio 3:** Lorenen guarda il suo laboratorio magico mezzo distrutto, l'ultimo esperimento con i nonmorti esplosivi è andato fin troppo bene.. Dopo aver pulito po', l'elfo si accorge che un prezioso macchinario è stato danneggiato dall'esplosione. Dopo aver tolto l'ultimo pezzo di scheletro dal delicato marchingegno, l'elfo comincia a ripararlo. Il modificatore per la manovra è di -60, il punteggio di Lorenen nell'abilità, incluse le caratteristiche e la strumentazione è di 70. Nel primo giorno Lorenen tira un 18, ottiene un risultato finale di 28 (18 + 70 - 60 = 18). La tabella delle manovre, colonna Percentuale, riporta 20%, questa è la percentuale di riparazione totale effettuata. Il giorno seguente, alcune ore passate a lavorare portano ad un risultato del 30%. In totale Lorenen, alla fine della seconda giornata, ha riparato il 50% del macchinario, ci vorrà ancora qualche giorno prima che possa continuare con i suoi esperimenti.

## RISULTATO BONUS

Questo metodo risolutivo è usato soprattutto per risolvere Manovre che riguardano abilità complementari (come ad esempio "Conoscenza Serrature" e "Meccanismi"). Per questo particolare tipo di manovre il giocatore deve effettuare un tiro aperto, dopo aver aggiunto tutti i modificatori si guarda il risultato nella colonna Bonus, il valore riportato viene usato come modificatore per un'altra manovra complementare alla prima.

*Esempio: Mentre sta saccheggiando una tomba abbandonata, Snyder trova una trappola decisamente inusuale e progettata da una qualche mente sadica e perversa. Prima di cominciare a disarmare la trappola, Snyder decide di soffermarsi a studiarla con cura, vuole paragonarla ad ogni altro genere di trappola da lui incontrata prima. Marco decide di usare l'abilità Conoscenza Trappole. Con un punteggio di 35, e un tiro di 76, il suo totale è 111. Confrontando il valore di 111 con quelli riportati nella tabella si ottiene, dalla colonna Bonus, il valore di +10, questo sarà il modificatore al tiro di Meccanismi di Snyder. Ealar, il compagno di Snyder, osserva il tutto da una posizione relativamente più sicura alcuni metri più in là. L'elfo Ealar è patito di tutto quello che riguarda scheletri, spettri, tutti gli aspetti della necromanzia, studia persino la storia dei popoli più esperti in questi campi. La tomba in cui si trovano i due elfi è proprio legata ad uno di questi popoli di cui Ealar ha letto qualcosa al riguardo. Giovanni, il giocatore che usa Ealar, decide di tentare la fortuna.. chissà che tra i ricordi del suo personaggio non si celi la soluzione al problema! Il GM chiede a Giovanni di fare un Tiro Manovra per stabilire quanto si ricorda Ealar del popolo che ha costruito la tomba e delle loro usanze in termini di trappole. Ealar ha un punteggio di Conoscenze Mondane (Antiche Civiltà) di 75, il GM applica una penalità di -40 vista la difficoltà nel ricordarsi informazioni così oscure e minuziose. Giovanni tira un 87, il risultato finale è di 122 (75 + 87 - 40). La colonna Bonus nella tabella riporta un +10 di bonus, che verrà applicato al tiro di Snyder per disarmare la trappola.*

## ABILITÀ CONTRO ABILITÀ

Capita che due abilità vengano usate una in opposizione dell'altra, la meccanica HARP per risolvere queste sfide è chiamata Tiro Resistenza. Alcuni esempi di "Abilità contro Abilità" si hanno quando, ad esempio, un personaggio usa lo stile di combattimento chiamato Disarma Avversario, in questo caso un altro personaggio dovrà usare la propria abilità con l'arma per evitare di venire disarmato, un altro esempio più classico è l'abilità Furtività che praticamente sempre viene confrontata con l'abilità Percezione. Anche Raggiare è un esempio di abilità che si basa sul Tiro Resistenza, questo però è un TR sulla Volontà della vittima del raggiro, non si oppone una normale abilità.

*Esempio: Snyder e Ealar, mentre si trovavano nella tomba abbandonata, hanno incontrato un gruppo di goblin. Al termine di un combattimento confuso e rapido Ealar è stato catturato e viene ora tenuto prigioniero in una robusta gabbia di ferro. Muovendosi il più silenziosamente possibile, Snyder vuole oltrepassare la guardia goblin e liberare il suo amico. Il GM chiede a Marco, che usa Snyder, di effettuare un tiro aperto percentuale e di aggiungere il suo punteggio in Furtività. Con un valore finale di 127, il risultato di Snyder sulla colonna TR è 130. Il GM ora effettua il tiro Percezione che si oppone al tiro Furtività, il totale della guardia goblin è 96, non abbastanza per notare il tentativo del elfo. Snyder silenziosamente striscia nelle tenebre senza emettere neppure un suono, oltrepassa la guardia e arriva dal suo amico.*

## MODIFICATORI AI TIRI MANOVRA

Certe circostanze possono rendere una manovra più semplice o più complessa, ad esempio, azioni come il semplice camminare hanno una difficoltà Routine ma se al posto di un normalissimo sentiero ci si dovesse spostare su una trave larga meno di 10cm? Allora si potrebbe dire tranquillamente che il grado di difficoltà può essere Estremamente Difficile. Una manovra di questo tipo potrebbe diventare ancora più difficile se, mentre si cerca di non perdere l'equilibrio, ci si deve anche difendere dagli attacchi di un nemico! I Tiri Manovra sono necessari soltanto quando un successo o un fallimento hanno un impatto immediato sul PG, le manovre con difficoltà Routine o Mondana solitamente non richiedono il tiro dei dadi per essere effettuate. La seguente lista è utile per quantificare i vari livelli di difficoltà e capire quale è più adatto ad ogni situazione, come menzionato prima certe circostanze possono alterare la difficoltà di una determinata manovra. Alcune azioni possono diventare più semplici da compiere se il personaggio ha più tempo a disposizione o se ha accesso ad equipaggiamento di alta qualità. Il GM ha sempre la possibilità di aggiungere un modificatore positivo al Tiro Manovra se lo ritiene appropriato.

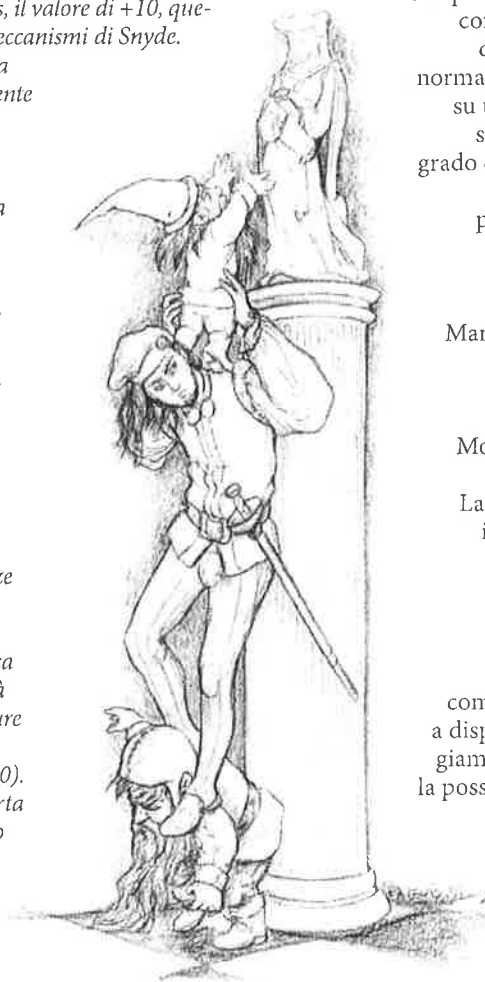
**Mondana** – Questo livello di difficoltà è riservato a quelle azioni che non richiedono nessun tiro di dado, alcuni esempi possono essere camminare o essere coinvolti in una normale conversazione.

**Routine** – Chiunque, anche senza addestramento, può completare questo genere di manovra se ha abbastanza tempo e un pizzico di fortuna.

**Facile** – Un apprendista può completare manovre di questo tipo con pochissimi problemi.

**Leggero** – Avendo abbastanza tempo, un apprendista può completare la manovra.

**Medio** – Questo livello di difficoltà è quello che solitamente si trova in ogni situazione, come tale molte abilità hanno questa difficoltà come base.





**Difficile** – Questo livello di difficoltà richiede un personaggio esperto per poter portare a termine la manovra.

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

**Estremamente Difficile** – 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** – Le manovre a questo livello rasentano il limite delle normali capacità umane.

**Assurda** – A questo livello, le manovre sono un gradino al di sopra delle capacità umane normali.

## TIRI RESISTENZA (TR)

Il mondo può essere veramente un posto duro dove stare, spesso i combattimenti dovrebbero essere proprio l'ultima delle preoccupazioni per un personaggio. Veleni, malattie e incantesimi di ogni genere posso uccidere e debilitare i personaggi in appena un istante e senza troppi scrupoli. Ci sono quattro diversi tipi base di Tiri Resistenza e ognuno di questi può essere risolto con uno dei tre metodi spiegati di seguito. Questi sono i quattro tipi di Tiro Resistenza:

**Stamina** – Questo tipo di TR è usato quando si deve resistere ad agenti esterni, come ad esempio malattie e veleni, che possono influenzare lo stato di salute e il benessere fisico del personaggio. Quando si effettua un TR di questo tipo, il giocatore aggiunge il bonus del suo personaggio nell'abilità Resistenza: Stamina.

**Volontà** – Questo tipo di TR è usato nel resistere ad effetti puramente mentali che hanno come bersaglio il personaggio. Quando si effettua un TR di questo tipo, il giocatore aggiunge il bonus del suo personaggio nell'abilità Resistenza: Volontà.

**Magia** – Questo tipo di TR è usato nel resistere ad effetti di natura magica (esclusi quelli generati da incantesimi che hanno effetto sulla mente). Quando si effettua un TR di questo tipo, il giocatore aggiunge il bonus del suo personaggio nell'abilità Resistenza: Magia.

**Abilità contro Abilità** – Questo tipo di TR si usa in casi in cui due abilità, di personaggi diversi, si oppongono l'una all'altra. In questo "confronto tra abilità" si considera "abilità attaccante" quella del personaggio che effettua la manovra.

## METODI RISOLUTIVI

Risolvere un Tiro Resistenza è un processo in due fasi: nella prima si determina il "numero traguardo", questo quantifica l'intensità dell'attacco, nella seconda il personaggio in difesa deve cercare di resistere agli effetti dell'attacco. Il personaggio che deve difendersi effettua un tiro di dado aggiungendo il suo punteggio nell'abilità di resistenza corrispondente, il totale è il suo Tiro Resistenza. Se la vittima potenziale ottiene un punteggio pari o uguale al numero traguardo allora il veleno, la malattia o l'incantesimo non hanno avuto effetto.

Si è detto precedentemente che esistono tre metodi risolutivi per i Tiri Resistenza, questi sono relativi a tre diversi modi per determinare il "numero traguardo", qui di seguito verranno illustrati singolarmente in dettaglio:

**Variabile** – Per prima cosa, il personaggio che sta attaccando, il mostro, il veleno, l'incantesimo, la malattia o qualunque altro elemento, effettua un tiro aperto per-

centuale e si sommano tutti modificatori; i bonus da aggiungere a questo tiro variano caso per caso. Si controlla la Tabella delle Manovre e si guarda la colonna TR, si ricava così il "numero traguardo". Per resistere all'attacco il personaggio in difesa deve raggiungere, o superare, il valore detto "numero traguardo". Questo metodo risolutivo è il più comune ed è usato prevalentemente per risolvere gli attacchi magici.

**Statico** – Questo è indubbiamente il metodo più semplice in quanto non c'è nessun tiro per determinare il numero traguardo. Questo metodo risolutivo usa la notazione TR (xx) dove "xx" indica appunto il "numero traguardo" che il personaggio in difesa deve raggiungere o superare con il suo Tiro Resistenza.

**Cascata** – Questo metodo risolutivo per i TR è usato prevalentemente per gli attacchi da veleno, è una serie di livelli di attacco Statico a cui si deve resistere (vedi il metodo risolutivo Statico per maggiori informazioni). Minore è il tiro del personaggio in difesa, più severi saranno gli effetti che subirà.



## LANCIO D'INCANTESIMI

Per poter usare un incantesimo con successo, l'usufruitore deve ottenere un successo con un Tiro Manovra. HARP ha tre categorie di incantesimi: Utilità, Attacco e Attacco Elementale. Delle tre, gli incantesimi di Utilità sono i più facili da usare in quanto il bersaglio, se ve ne è uno, deve essere un bersaglio consenziente e quindi acconsentire a ricevere su di sé un incantesimo, se questa condizione non è rispettata l'incantesimo non può funzionare e fallisce automaticamente. Nel caso il personaggio faccia un maldestro questo viene risolto come negli altri casi in cui si ottiene un maldestro.

### Risultati degli Incantesimi

**Maldestro** – Tira sulla Tabella dei Maldestri degli Incantesimi, il tiro è di tipo percentuale e non è un tiro aperto, andrà modificato a seconda del tipo di incantesimo lanciato. (Elementale = +20; Attacco = +10; Utilità = +0).

**Fallimento** – L'incantesimo fallisce. I Punti Potere usati sono persi, non vi sono altri effetti negativi.

**Normale** – L'incantesimo funziona normalmente.

**Doppio** – Un attributo dell'incantesimo, a scelta dell'usufruitore, è raddoppiato senza nessun costo addizionale per l'usufruitore stesso.

**Doppio x2** – Come per Doppio, con l'eccezione che 2 attributi dell'incantesimo, sempre a scelta dell'usufruitore, sono raddoppiati.

**Tripla** – Un attributo dell'incantesimo, a scelta dell'usufruitore, è triplicato senza nessun costo addizionale per l'usufruitore stesso.

*Nota: Attributo si riferisce al raggio, durata o numero di*

bersagli dell'incantesimo. Nel caso di alcuni incantesimi certi attributi non possono essere raddoppiati o triplicati, ad esempio quando si ha un raggio di "se stesso" o "tocco" o una durata di " - ", in questo caso si deve scegliere un altro attributo.

### LANCIARE INCANTESIMI DI UTILITÀ

Quando un personaggio deve usare un incantesimo della categoria Utilità, il giocatore effettua un tiro percentuale e somma il suo punteggio nell'abilità con l'incantesimo. Si consulta la Tabella delle Manovre alla colonna Utilità per determinare il risultato che può essere un Maldestro, un Fallimento o un successo, in questo caso l'incantesimo può funzionare in modo normale o vedere uno, o più, dei suoi attributi (raggio, durata, ecc..) potenziati gratuitamente e senza ulteriore spesa di PP.

**Esempio:** Durante l'esplorazione delle antiche tombe nel deserto ad ovest, il Mago Hargil si è distratto e ha svolto varie volte nel cunicolo sbagliato senza prestare troppa attenzione a dove si dirigeva. Ora Hargil si è separato dal gruppo e, sfortunatamente, era proprio Anghoron il brigante che stava dietro di lui a reggere la torcia, ora Hargil non soltanto si è perso ed è da solo, ma è pure avvolto dalle tenebre più fitte e scure. Essendo un Mago con un minimo di reputazione, Hargil cerca nella sua memoria un qualche incantesimo con cui "rischiare" la situazione. Jacopo decide che questa è l'occasione giusta per Hargil di usare l'incantesimo Luce, tira i dadi e aggiunge il bonus del suo personaggio ottenendo un totale di 90. Consultando le colonne relative al lancio degli incantesimi nella Tabella delle Manovre, Jacopo nota che il risultato è "normale". Con qualche semplice gesto, una spruzzata di polvere brillante e un sussurrare di qualche sillaba arcana, l'andito è avvolto un lieve bagliore che proviene dalle punta delle dita di Hargil.

### LANCIARE INCANTESIMI D'ATTACCO

Lanciare incantesimi d'attacco è una procedura divisa in due fasi:

1. L'usufruttore effettua un tiro aperto al quale vanno sommati il bonus con l'abilità nell'incantesimo e altri modificatori. Il risultato di questa somma va confrontato con i valori riportati nella Tabella delle Manovre sotto la colonna TR per ricavare il "numero traguardo" che bisogna raggiungere per resistere all'incantesimo.
2. Il bersaglio dell'incantesimo deve effettuare un tiro di dado aggiungendo tutti i modificatori per il caso (incluso il suo bonus nell'abilità di Resistenza). Se la somma di questi fattori è pari o superiore al "numero bersaglio", ricavato dalla tabella nel punto precedente, allora si è resistito all'incantesimo.

**Esempio:** Hargil, nel suo vagare solitario nelle vecchie tombe abbandonate,

ha incontrato un goblin e vuole ora lanciare l'incantesimo Sonno sull'essere, il goblin sta correndo verso di lui inferocito e minaccioso!! Jacopo tira i dadi e aggiunge il bonus di Hargil con l'incantesimo Sonno, il totale è di 84. Controllando la colonna TR della tabella si ricava il "numero bersaglio" che in questo caso è 100. Il GM ora deve tirare il TR usando il punteggio in Resistenza: Volontà del Goblin, se sarà pari o superiore a 100 la creatura avrà resistito e Hargil avrà decisamente una seccatura in più di cui occuparsi!!

### INCANTESIMI D'ATTACCO ELEMENTALE

Gli incantesimi elementali sono una manifestazione fisica dell'elemento stesso che viene usato per attaccare il bersaglio. Viene effettuato un unico tiro per verificare se l'incantesimo funziona e per colpire il bersaglio. Gli attacchi elementali sono gestiti esattamente come gli attacchi da mischia. L'usufruttore fa un tiro d'attacco nella corretta Tabella dei Critici Elementali (Calore, Freddo, Eletticità e Impatto; vedi Capitolo 9), a meno che non si faccia un Maldestro l'incantesimo funziona con successo.

**Nota:** Il fatto che l'incantesimo sia lanciato con successo non significa necessariamente che colpisca il bersaglio causando dei danni. Può tranquillamente capitare che l'usufruttore abbia sbagliato mirando e abbia quindi mancato il bersaglio, oppure è stato proprio il bersaglio a schivare l'attacco.

### MALDESTRI

Tre delle quattro colonne della Tabella delle Manovre ha dei risultati che indicano un maldestro, questo è il frutto di una serie di sfortunati eventi che impediscono al personaggio di portare a termine la manovra. Con l'eccezione degli attacchi portati con le armi, i maldestri avvengono quando con i dadi, prima di applicare qualunque modificatore, si ottiene un valore compreso tra 01 e 05; per quanto riguarda gli attacchi con le armi, ad ogni diversa arma corrisponde un differente intervallo di valori per cui si ha un maldestro.

Nel caso un tiro di dado indichi che c'è stato un maldestro (sia che si tratti di una abilità, di una manovra, lancio di incantesimi o attacco), si deve effettuare un tiro non aperto sulla Tabella dei Maldestri. Ci sono sei tipi di maldestro:





## 8

**Combattimento:** Questa colonna va usata per risolvere tutti i maldestri risultato di un attacco portato con armi da mischia o a distanza.

**Influenza:** Questa colonna va usata per tutti i maldestri relativi ad abilità di Influenza e anche per tutte le esecuzioni musicali o artistiche, in generale per ogni occasione in cui si cerca di influenzare qualcuno facendo sfoggio di qualche abilità.

**Mentale:** Questa colonna va usata per tutti i maldestri che riguardano abilità di conoscenza o altre abilità legate ad una certa concentrazione mentale (come ad esempio le abilità del Chi).

**Movimento:** Questa colonna va usata per i maldestri di Arrampicarsi, Nuotare, Cavalcare o altre abilità che comportano un minimo di attività fisica.

**Fisico:** Questa colonna va usata per tutti i maldestri di azioni che comportano un'azione fisica ma non fatica o movimento eccessivo (come Meccanismi o Artigianato).

**Incantesimo:** Questa colonna va usata per i maldestri ottenuti mentre si lanciano incantesimi o si usano "contro - magie".

**Esempio:** Samael sta scalando un costone roccioso, ora si trova a 50 metri dal suolo mentre si tiene saldamente alla parete rocciosa; improvvisamente Alessandro tira un maldestro per il povero guerriero. Nonostante Samael sia appeso ad un costone roccioso questo maldestro non significa necessariamente che cadrà nella valle sottostante.

Se Alessandro tira un maldestro di 25 o meno sulla tabella: il GM decide che Samael ha perso la presa sulla roccia e scivola di un metro verso il basso. A parte qualche graffio e un po' di spavento Samael sta bene.

Se Alessandro tira un maldestro di 26 - 50 sulla tabella: samael scivola di 7 metri verso il basso, il GM decide che subisce 2d10 Punti Ferita di danno a cui assegna un ulteriore d10 per via dei dolorosi graffi e abrasioni che riceve per via della caduta.

Se Alessandro tira un maldestro di 51 - 75 sulla tabella: questa volta Samael cade e urta il suolo con discreta violenza, il GM decide che il personaggio subisce 3d10 Punti Ferita di danno e un critico CRUSH che gli infligge altri Punti Ferita di danno ma nulla di più.

Se Alessandro tira un maldestro di 76 - 100 sulla tabella: fortunatamente per lui Samael è legato ad una corda!! (non è ancora morto.) Tirando per i danni Samael riceve 83 e un critico da CRUSH con i seguenti risultati:

"Un buon colpo distrugge muscoli e tendini. Il nemico riceve 14 PF, 3 round di stordimento e un -20 a tutte le azioni"

Il povero Samael ha subito 14 PF addizionali, come se questo non bastasse è stordito per 3 round e avrà una penalità di -20 a tutte le altre azioni. Il GM stabilisce che Samael è caduto per 15 metri, si è rotto varie costole e una gamba.

### AZIONI INSOLITE E MANOVRE

Delle volte i personaggi potrebbero voler compiere delle azioni insolite o delle manovre che non sono contemplate dalle regole. Magari un personaggio vuole tirare delle pietre ad una porta per danneggiarla abbastanza da aprirla, o magari vuole colpire con una freccia una mela poggiata sopra la testa di suo figlio per dimostrare la sua bravura come

arciere. Azioni di questo genere dovrebbero essere soggette ad un'analisi del GM per stabilire se sono possibili e come vadano risolte. Ci sono tre piccoli passaggi da seguire per risolvere questo genere di azioni, sempre che sia necessario un tiro di dado o una abilità.

1. Per prima cosa bisogna determinare se esiste una abilità che si può applicare, anche solo in parte, al caso in questione. Se l'abilità si può applicare interamente allora il personaggio la userà secondo le normali regole, se invece si può applicare solo in modo parziale allora il GM deve concedere al personaggio di usare solo metà del bonus nell'abilità. Se non esiste un'abilità che si possa applicare allora bisogna stabilire quali due caratteristiche sono più adatte per risolvere la manovra, in certi casi si può decidere di applicare la stessa caratteristica due volte.
2. Ora bisogna determinare la difficoltà per la manovra o l'azione che il personaggio vuole compiere.
3. A questo punto il giocatore può tirare i dadi e si sommeranno tutti i modificatori specifici.

**Esempio 1:** Samael durante un giro d'esplorazione ha trovato, nascosta nel fianco di una collina, una porta in legno chiusa a chiave. Il guerriero è ormai deciso ad oltrepassare la porta per vedere cosa si cela dietro di essa, non avendo nessun grado nell'abilità Meccanismi, Samael decide di usare le abbondanti rocce che si trovano lì vicino per danneggiare la porta e cercare di aprirla.

Il GM determina che poiché Samael si trova non oltre 3 metri dalla porta, non è necessario fare un tiro per vedere se riesce a colpirla ma solo per vedere quanto è il danno che gli infligge.

Samael effettua un tiro usando solo il suo bonus di caratteristica in Forza e Agilità poiché non ha nessuna abilità per lanciare armi. Il GM decide di usare le regole per gli attacchi portati contro oggetti, in questo modo potrà calcolare quanti danni riceve la porta.

**Esempio 2:** Undome vuole mostrare ai suoi amici la sua bravura nel tiro con l'arco, chiama suo figlio Hiorvardh, gli dice di stare fermo davanti ad un albero e poggia una mela sopra la sua testa. Una volta terminati i preparativi, Undome si allontana di 15 metri dall'albero e si prepara a scoccare la freccia.

Il GM decide che Undome può usare il suo punteggio di 150 con l'arco come modificatore per questa manovra. Poiché la mela è un bersaglio piccolo significa che colpirla comporta sia Estremamente Difficile. Undome ha quindi un modificatore negativo di -60, applicato al suo punteggio darà un bonus finale di +90. Speriamo che Undome non faccia un maldestro, o che non giunga voce ai servizi sociali della sua piccola sbruffonata...

**Esempio 3:** Il gruppo si è ritrovato davanti ad una porta che sembra essersi bloccata e non ne vuole proprio sapere di aprirsi. Hiorvardh si toglie lo zaino, lo poggia in terra e comincia a cercare al suo interno. Toglie fuori un piede di porco e si avvicina sorridente alla porta, è intenzionato a scardinarla. Il GM stabilisce che, poiché si sta parlando di una porta in legno rinforzata, la manovra ha una difficoltà Molto Difficile, poiché Hiorvardh sta usando un piede di porco la difficoltà si riduce ad un semplice Difficile. Il GM chiede a Hiorvardh di fare una manovra usando due volte il suo bonus caratteristica di Forza.

Come mostrato dagli esempi, ci sono vari modi di risolvere manovre e azioni inusuali, qualunque sia il metodo



scelto non si discostano tantissimo dai normali metodi usati per risolvere le normali manovre. Seguendo i tre punti riportati sopra, un GM non dovrebbe avere problemi nel risolvere qualunque genere di azione i loro giocatori vogliono far compiere ai loro personaggi.

**ILLUMINAZIONE & VISIBILITÀ**

Le avventure possono avere luogo in posti diversissimi, la presenza o meno di illuminazione può diventare un fattore chiave nello svolgersi della storia. I personaggi solitamente possono avere tre tipi di facoltà visive differenti (Normale, Notturna, Oscura), ognuna dotata di ca-

ratteristiche particolari soprattutto riguardo la visibilità in ambienti poco illuminati.

**Visione Normale:** I personaggi dotati di visione normale possono vedere normalmente durante il giorno, di notte, sotto un cielo rischiarato dalle stelle, possono vedere chiaramente fino ad una distanza di 10 metri; all'aperto in una notte di luna piena possono vedere fino a 35 metri. Al chiuso, usando illuminazione artificiale (come una torcia o una lanterna) i personaggi possono vedere chiaramente fino al limitare dell'area illuminata, inoltre, anche se con capacità ridotte (-40 a Percezione) possono vedere fino ad un'ulteriore distanza pari a metà del raggio d'illuminazione.



**Maldestri**

01-25	Combattimento	Perdi la presa sull'arma e anche l'opportunità di colpire il nemico.
	Fisico	Ti cade a terra qualunque cosa stessi tenendo in mano, perdi un intero round a raccoglierla.
	Incantesimo	Quella dannata fatina li nell'angolo ti distrae! Ormai tanto vale rinunciare, riprova il prossimo round.
	Influenza	Quando stai iniziando a parlare emetti per sbaglio uno sgradevole suono acuto.
	Mentale	Um... com'è che ti chiami? Per un attimo il tuo cervello sembra essersi spento.
	Movimento	Inciampi sopra una presunta tartaruga - morta - invisibile frutto della tua fantasia.
26-50	Combattimento	Ti infliggi una ferita minore, perdi 1d10 Punti Ferita. Ricordati, la parte con la punta va verso il nemico!!
	Fisico	Ti sfugge un'imprecazione quando lo strumento che stai usando si piega e poi si rompe! Consolati pensando che almeno non hai danneggiato quello su cui stavi lavorando..
	Incantesimo	Wow scintille!! Colorate e tutte intorno a te, non era quello il tuo obiettivo? Ah no? Allora è decisamente un ottimo modo di sprecare i tuoi Punti Potere.
	Influenza	Devi aver toccato qualche nota dolente per il tuo pubblico, decisamente non sembrano ispirati dalla tua performance. Puoi riprovare ma con una penalità di -10.
	Mentale	Sei troppo preso dai tuoi pensieri per lasciarti distrarre da delle bazzecole di questo genere.
	Movimento	La tua manovra termina quando inciampi e cadi a faccia in terra nella polvere. Perdi 1d10 Punti Ferita e ti ci vuole un round intero per rialzarti.
51-75	Combattimento	E' davvero sorprendente che tu abbia ancora tutti e quattro gli arti attaccati al resto del corpo!! Tira 2d10 sulla tabella dei critici appropriata. Sei riuscito nell'intento di attaccarti da solo, che dire.. congratulazioni!!
	Fisico	Al momento più critico un suono ti ha distratto. Non soltanto lo strumento che stavi usando è distrutto, hai anche danneggiato l'oggetto sul quale stavi lavorando.
	Incantesimo	Da quanto hai cominciato a brillare emettendo luce? L'energia magica dell'incantesimo si concentra dentro di te anziché uscire fuori, devi tirare 2d10+10 sulla Tabella dei Critici da Elettricità per determinare quanto danno ti sei inflitto.
	Influenza	La folla non sembra contenta, nemmeno un pochino, anzi ad essere sinceri sembrano decisamente ostili. Puoi provare di nuovo con una penalità di -20, altrimenti prenditi il sicuro e vai via finché sei in tempo.
	Mentale	Come dice il grande saggio, "Doh!!" non solo non ti ricordi nulla di pertinente ma, senza accorgertene, hai pure detto qualcosa di completamente sbagliato mentre cercavi di ricordare!!
	Movimento	Wow, quindi la gente può persino rimbalzare! Tira 2d10+10 sulla tabella CRUSH, ti sei fatto male da solo grazie alla tua spettacolare caduta!!
76-100	Combattimento	Decisamente questo lascerà una cicatrice!! Davvero, non dovresti cercare di farti male da solo in questo modo. Tira 1d100 sull'appropriata tabella dei critici per vedere quanto ti fai male con questa elaborata forma di suicidio.
	Fisico	Hmm.. vediamo un po'. punta squadrata? Foro circolare? No, è decisamente più semplice, è solo che hai distrutto (o attivato se si parlava di una trappola) qualunque cosa su cui stessi lavorando. Perdi 2d10 Punti Ferita ferendoti durante la manovra.
	Incantesimo	Wow!! Hai appena scoperto l'esistenza dei raggi X!! Sfortunatamente ti sei anche scagliato a terra, tira 1d100 sulla Tabella dei Critici da Elettricità per vedere quanto danno ti infligge l'energia magica mentre rifluisce dentro di te.
	Influenza	Il pubblico resta letteralmente a bocca aperta! Bhe, almeno per i primi secondi. La prima parola che ti viene in mente dopo è "Folla Linciante". Magari la prossima volta sarai più fortunato!!
	Mentale	Insisti imperterrito nell'usare quella parola.. non sembra avere il significato che credi tu..
	Movimento	Dovrebbe piegarsi a quel modo? Sfortunatamente no! Tira 1d100 sulla tabella CRUSH per determinare quanto ti sei fatto male in questa stupenda azione ridicola. Tutti nel raggio di 15 metri <b>passano i prossimi 3 round a cercare di trattenersi dal ridere!!</b>

Note: E' importante adattare il maldestro all'evento che lo ha causato. Benché un maldestro rappresenti sempre un evento sfortunato, non necessariamente comporta la morte di chi lo subisce.





Per esempio, se un personaggio sta usando una torcia che illumina un raggio di 6 metri, potrà vedere senza nessun problema fino ad una distanza di 6 metri dalla torcia. La metà del raggio d'illuminazione della torcia è 3, il personaggio potrà vedere ad un'ulteriore distanza di 3 metri con una penalità di -40 a Percezione. Riassumendo, dai 1 a 6 metri potrà vedere senza penalità, dai 7 ai 9 metri, ottenuti sommando i 3 metri aggiuntivi ai 6 base, con un -40 a Percezione.

**Visione Notturna:** I personaggi dotati di Visione Notturna possono vedere di notte fino a 30 metri, sotto un cielo rischiarato dalle stelle, e fino a 150 metri all'aperto in una notte di luna piena. Al chiuso, usando illuminazione artificiale, i personaggi possono vedere chiaramente fino al doppio del raggio dell'area illuminata. I personaggi possono anche vedere, ma con un -40 a Percezione, per un'ulteriore distanza pari al raggio di illuminazione originale. Riprendendo l'esempio con la torcia, raggio d'illuminazione di 6 metri; un personaggio con Visione Notturna potrà vedere chiaramente fino ad una distanza di 12 metri e, con una penalità, per altri 6 metri, ovvero fino a 18 metri in totale.

**Vista nell'Oscurità:** I personaggi dotati di Vista nell'Oscurità possono vedere di notte fino a 15 metri, sotto un cielo rischiarato dalle stelle, e fino a 60 metri all'aperto in una notte di luna piena. Sarà inoltre possibile vedere nelle tenebre più complete ma solo entro il raggio della propria Vista nell'Oscurità; sfortunatamente quando non ci sarà nessun tipo di illuminazione le percezioni saranno diverse dal normale, tutto verrà visto in sfumature di grigio e sarà impossibile distinguere i colori. Al chiuso, usando illuminazione artificiale, i personaggi possono vedere chiaramente fino al limite dell'area illuminata. Se si usa la Vista nell'Oscurità, sarà possibile vedere chiaramente fino ad un'ulteriore distanza pari all'originale raggio di illuminazione. Se l'aria illuminata artificialmente è pari o maggiore al raggio d'effetto di Vista nell'Oscurità allora sarà anche possibile vedere, ma con una penalità di -40 a Percezione, per una distanza aggiuntiva pari al raggio d'illuminazione originale.

Un personaggio dotato di Vista nell'Oscurità con un raggio di 6 metri sta usando una torcia con raggio d'illuminazione di 6 metri. Il personaggio potrà vedere fino a 6 metri normalmente (raggio d'illuminazione della torcia), grazie a Vista nell'Oscurità potrà vedere di altri 6 metri (ulteriore distanza pari all'area illuminata). Poiché la torcia illumina un'area pari al raggio di Vista nell'Oscurità, il personaggio può anche vedere, con una penalità di -40, di altri 6 metri. Riassumendo, fino a 12 metri senza penalità, da 13 a 18 con -40 a Percezione.

Se lo stesso personaggio avesse usato una candela, raggio d'illuminazione 1,5 metri, avrebbe avuto una situazione decisamente diversa.. avrebbe potuto vedere di 1,5 metri di base, altri 1,5 metri usando Vista nell'Oscurità ma non avrebbe potuto spingersi oltre. Ricordiamo che il suo raggio di Vista nell'Oscurità è di 6 metri, la candela non illumina un raggio pari o superiore ai 6 metri quindi non si può percepire oltre con la classica penalità di -40.

## FONTI DI ILLUMINAZIONE

In un'ambientazione fantasy le fonti di illuminazione disponibili possono variare dalle semplici torce fino ai più potenti incantesimi dei Maghi, tuttavia ogni fonte di illuminazione ha effetto su un raggio limitato. L'elenco seguente fornisce alcuni esempi di fonti d'illuminazione come riferimento veloce nel corso del gioco:

Fonte d'Illuminazione	Area Illuminata
Candela	raggio di 1,5 metri
Torcia	raggio di 6 metri
Incantesimo Luce	raggio di 6 metri (di base)
Lanterna	raggio di 6,5 metri

## FERITE, GUARIGIONE & MORTE

Durante il corso delle avventure è normale, e realistico, che prima o poi il tuo personaggio si ferisca. Il danno fisico che un personaggio può ricevere viene classificato, secondo la gravità, in tre tipi; per quantificare la gravità si guarda l'ammontare totale di danni inflitti dalle singole ferite. Questo significa che tutto il danno, dai Punti Ferita sino ai Critici, viene sommato assieme per stimare la gravità della condizione fisica del personaggio; è infatti proprio la condizione globale a determinare quanto tempo serve a guarire dalle ferite e riprendersi in modo naturale. Di seguito sono elencati e spiegati in dettaglio i tre gradi di gravità dei danni subiti.

**Leggere** – Una ferita, o insieme di ferite, che causano una penalità totale che va da -0 a -25, perdita di sangue al massimo di 5 PF per round e i personaggi devono aver perso meno del 25% dei loro PF totali.

**Medie** – Una ferita, o insieme di ferite, che causano una penalità totale che va da -26 a -50, perdita di sangue che va da 6 a, massimo, 10 PF per round o una frattura di qualunque genere. I personaggi possono aver perso tra il 25% e il 50% dei loro PF totali. Le ferite di gravità Media possono anche includere danni a muscoli, tendini e organi.

**Gravi** – Una ferita, o un insieme di ferite che causano una penalità maggiore di -51, perdita di sangue superiore ai 10 PF per round, qualunque frattura con ossa frantumate, muscoli, tendini, nervi e organi distrutti, tutte queste ferite sono da considerarsi Gravi. I personaggi che hanno perso almeno il 50% dei loro Pf.

## GUARIGIONE NON - MAGICA PUNTI FERITA

Tutti i personaggi guariscono e si ristabiliscono naturalmente con il passare del tempo. Se il personaggio ha un bonus in Costituzione di 1 o più, ogni otto ore di riposo recupererà un numero di Punti Ferita pari al suo bonus in Costituzione +1; se invece il suo bonus di costituzione è inferiore a 1 allora recupererà un solo Punto Ferita ogni 8 ore di riposo. Per quanto riguarda le ferite da perdita di

sangue, bisogna prima fermare l'emorragia, solo dopo che questa non sarà più presente allora il corpo comincerà a recuperare i Punti Ferita persi in questo modo.

Condizioni di Luce	Limite Visibilità		
	Vista Normale	Vista Notturna	Vista nell'Oscurità*
Luna Piena o Mezza Luna	45 metri	150 metri	60 metri
Meno di Mezza Luna	22 metri	75 metri	30 metri
Luce delle Stelle, Luna Nuova, Ciclo Nuvoloso che copre la Luna	10 metri	30 metri	15 metri

\* I benefici di Vista nell'Oscurità sono già inclusi nelle distanze sopra riportate

## ALTRI DANNI

Per tutti i tipi di danno che il corpo subisce, con l'eccezione dei Punti Ferita, si usa la tabella riportata di seguito per determinare i tempi di guarigione. Ferite multiple vanno sommate tra di loro prima di usare la tabella. Per determinare quanto tempo serve a guarire bisogna tirare 1d100 e sommare il bonus in Costituzione del personaggio ferito; se qualche personaggio ha usato l'abilità Medicina sul paziente allora si potrà sommare al tiro su questa tabella anche il Risultato Bonus derivante dall'abilità.

Tabella dei Tempi di Guarigione

Tiro	Gravità del Danno		
	Leggere	Medie	Gravi
01-15	5 giorni	25 giorni	45 giorni
16-35	4 giorni	18 giorni	34 giorni
36-65	3 giorni	12 giorni	24 giorni
66-90	2 giorni	7 giorni	15 giorni
91-100	1 giorno	3 giorni	7 giorni

Il GM può richiedere che il personaggio attenda fino a che il tempo di recupero sia passato prima che tutte le penalità derivate dalle ferite siano svanite. Alternativamente, il GM può ridurre le penalità giorno per giorno di un ammontare pari alla penalità totale divisa per il numero di giorni necessari a guarire (arrotondando per difetto i risultati). Usando questo secondo metodo le penalità svaniscono giorno per giorno, più ci si avvicina allo scadere del tempo di guarigione, minore sarà la penalità.

## GUARIGIONE MAGICA

Ci sono due forme principali in cui si presenta la guarigione di natura magica, la prima forma sono gli incantesimi, in cui vengono incluse anche le pozioni magiche, e la seconda forma sono le erbe. Incantesimi e pozioni guariscono le ferite nel corso di un singolo round, questo non è necessariamente vero per le erbe i cui tempi e modi variano caso per caso. La descrizione di ogni tipo di erba include informazioni dettagliate anche riguardo il tempo necessario affinché facciano effetto.

## MORTE

La morte è una parte naturale della vita di un avventuriero, si spera tuttavia che si parli sempre della morte dei suoi avversari e nemici. Sfortunatamente la morte può

arrivare anche per un avventuriero, questo può accadere per varie ragioni. Può trattarsi di una specifica ferita molto grave (critici), stato di shock grave (danno ai Punti Ferita), il consumarsi dell'energia vitale (deterioramento della caratteristica Costituzione), avvelenamento, malattie gravi, incantesimi letali. Raramente un personaggio muore di qualcosa di così normale e "banale" come il semplice arrivare della vecchiaia. Il danno da critici è spesso la causa più comune di morte tra avventurieri, infatti un critico può significare molti danni in un singolo colpo, arti recisi, capacità di movimento ridotte e talvolta anche la morte sul colpo pressoché istantanea. Quando un personaggio arriva a zero Punti Ferita perde conoscenza, tuttavia finché il numero di Punti Ferita non raggiunge un numero negativo pari alla caratteristica (non il bonus ma proprio la caratteristica) Costituzione allora il personaggio continuerà a recuperare normalmente i Punti Ferita persi. Se per caso i Punti Ferita non soltanto arrivano a zero ma continuano a diminuire superando il valore di Costituzione allora il personaggio è morente e non potrà più recuperare i Punti Ferita naturalmente, la morte arriverà in poco tempo. In questi casi al personaggio resta davvero poco tempo ancora da vivere (un numero di round pari alla sua caratteristica di Costituzione più cinque). Allo scadere dell'ultimo round, l'anima del personaggio abbandonerà il corpo. Alcuni incantesimi, come Trattieni Anima, possono fermare questo processo e, in pratica, aumentare il tempo a disposizione per riportare a valori positivi il numero di Punti Ferita del personaggio, permettendogli di sopravvivere. Anche l'abilità Medicina può essere usata per salvare la vita del personaggio stabilizzandone la condizione clinica finché non si vengano curate le sue ferite, o finché non si sia ristabilito naturalmente da solo. Una volta che la condizione di un personaggio è stabile, rimarrà comunque in uno stato comatoso di mancanza di coscienza finché non verrà curato il danno (Punti Ferita o danno da critico) che lo ha portato al di sotto di zero Punti Ferita; una volta curata la ferita che ha causato la morte, non appena il personaggio arriverà ad avere, almeno, un Punto Ferita lo stato di coma si interromperà.

**Nota:** Se il GM sta usando l'opzione: Punti Vitalità, il personaggio muore dopo un numero di round pari al suo bonus in Costituzione sommato al numero di Punti Vitalità rimasti. Dieci minuti di gioco dopo che il personaggio è morto (ovvero dopo che l'anima ha lasciato il suo corpo), le caratteristiche del personaggio cominciano a deteriorarsi. Per ogni minuto, dopo i dieci citati prima, una delle caratteristiche del personaggio cala di un punto (determinate casualmente quale caratteristica). Quando una caratteristica arriva a zero non sarà possibile far tornare in vita il personaggio, persino se tutto il danno verrà curato, finché le sue caratteristiche non saranno riportate a valori superiori allo zero.