



N e w T y p e 2 . 0

Il gioco di ruolo narrativo universale, semplice ma verosimile

Creato da Davide Orlandi
(davorl@libero.it)

Versione: NewType2_11.doc
Data: 23 giugno 2001

Sommario

1. Introduzione	3	8.3.1. Opzione: migliorare l'iniziativa.....	26
1.1. Perché "NewType"?	3	8.3.2. Opzione: uso delle carte per gestire l'iniziativa.....	26
1.2. Chi lo può utilizzare.....	3	8.3.3. Dettaglio: massimi e minimi in combattimento.....	27
1.3. Sistema base e dettagli.....	3	8.3.4. Dettaglio: descrizione di attacchi e difese.....	27
2. Personaggi	4	8.3.5. Dettaglio: calcolare i bonus delle armi in anticipo.....	30
2.1. Attributi.....	4	8.3.6. Opzione: danneggiamento di armature e scudi.....	30
2.2. Requisiti.....	5	8.3.7. Opzione: combattimento rapido per le comparse.....	31
3. Risoluzione delle azioni	6	8.3.8. Opzione: combattimento ultra rapido.....	31
3.1. Tiri di dado.....	6	8.3.9. Opzione: gittata.....	31
3.2. Fallimenti critici.....	7	8.3.10. Opzione: mirare.....	31
3.3. Imprevisti.....	7	8.3.11. Opzione: bonus diversi per attacco e difesa.....	32
3.4. Modificatori per la difficoltà.....	7	8.3.12. Opzione: limite superiore al tiro di attacco.....	32
3.5. Azioni multiple.....	8	8.3.13. Opzione: utilizzo passivo degli scudi.....	32
3.6. Azioni contrapposte.....	8	8.4. Dettagli ed opzioni nelle ferite	33
3.7. Punti Trama.....	8	8.4.1. Opzione: resistenza iniziale agli effetti delle ferite.....	33
4. Combattimento	9	8.4.2. Opzione: penalità delle ferite ridotta per azioni non fisiche.....	33
4.1. Turni.....	9	8.4.3. Opzione: shock corporeo più dettagliato.....	33
4.2. Sequenza delle azioni: iniziativa.....	9	8.4.4. Opzione: guarigione più dettagliata.....	34
4.3. Movimento.....	9	8.4.5. Opzione: cure tempestive.....	34
4.4. Risoluzione degli attacchi.....	9	8.4.6. Opzione: riprendere conoscenza utilizzando i punti trama.....	35
4.5. Forza minima.....	10	8.5. Dettagli ed opzioni nell'evoluzione del personaggio	35
4.6. Armature.....	10	8.5.1. Opzione: incremento dei soli attributi usati.....	35
5. Ferite	12	8.6. Dettagli ed opzioni nella magia	35
5.1. Effetti cumulativi del danno.....	12	8.6.1. Opzione: accumulare l'Essenza in modo continuo.....	35
5.1.1. Perdita dei sensi dovuta a troppe ferite.....	12	8.6.2. Opzione: utilizzo di una quantità dichiarata di Essenza.....	35
5.1.2. Perdita di sangue.....	12	8.6.3. Opzione: incantesimi specifici.....	35
5.1.3. Morte.....	12	8.6.4. Opzione: magia incontrollata.....	36
5.1.4. Morte e svenimento dei personaggi secondari.....	12	8.6.5. Opzione: incantesimi scritti da altri.....	36
5.2. Effetti istantanei del danno (shock).....	12	8.6.6. Dettaglio: magia e armature.....	37
5.3. Guarigione.....	13	8.6.7. Dettaglio: oggetti magici.....	37
6. Evoluzione del personaggio	14	8.6.8. Dettaglio: incantesimi ripetuti.....	37
7. Magia	15	8.6.9. Opzione: effetti sulla psiche e sul corpo del mago.....	37
7.1. Essenza.....	15	8.6.10. Dettaglio: alchimia.....	37
7.2. Potere magico.....	15	8.6.11. Dettaglio: elementali, demoni e non morti.....	38
7.3. Discipline.....	16	9. Ambientazioni	39
7.3.1. Aria.....	16	9.1. Attributi base.....	39
7.3.2. Acqua.....	16	9.2. Ambientazione Sword & Sorcery.....	39
7.3.3. Terra.....	16	9.2.1. Attributi.....	39
7.3.4. Fuoco.....	17	9.2.2. Razze.....	41
7.3.5. Corpo.....	17	9.2.3. Regole opzionali utilizzate.....	41
7.3.6. Animali.....	17	9.2.4. Situazione iniziale.....	42
7.3.7. Piante.....	18	9.2.5. Tempi tipici.....	42
7.3.8. Mente.....	18	10. Riconoscimenti	43
7.3.9. Illusione.....	18	10.1. Giochi di ruolo.....	43
7.3.10. Necromanzia.....	18	10.2. Playtester.....	43
7.3.11. Chiaroveggenza.....	19	11. Tabella della armi	44
7.4. Sequenza di azioni per lanciare una magia.....	19	11.1. Armi da fuoco moderne.....	44
7.5. Risoluzione degli incantesimi.....	20	11.2. Armi da mischia.....	45
7.6. Durata.....	20	11.3. Armi da lancio.....	45
7.7. Difficoltà.....	21	12. Tabella delle armature	46
7.7.1. Incantesimi facili.....	21	12.1. Armature sword & sorcery e medievali.....	46
7.7.2. Incantesimi difficili.....	21	12.2. Scudi.....	46
7.7.3. Incantesimi semplicissimi (cantrip).....	21	12.3. Armature contemporanee.....	46
7.8. Distanza e altri modificatori.....	21	Table:	
7.9. Danno.....	22	Tabella 1: livelli degli attributi.....	4
7.10. Difese contro gli incantesimi.....	22	Tabella 2: descrizione dei livelli di successo.....	6
7.10.1. Contromagia.....	22	Tabella 3: esempio tempi di guarigione.....	13
7.10.2. Schivate e parate.....	23	Tabella 4: effetto dell'Essenza materiale.....	15
7.10.3. Forza di volontà.....	23	Tabella 5: magia e distanza.....	21
7.10.4. Resistenza alla magia.....	23	Tabella 6: altri modificatori alla magia.....	22
8. Dettagli ed opzioni	24	Tabella 7: probabilità dei dadi.....	26
8.1. Dettagli ed opzioni nella creazione dei personaggi.....	24	Tabella 8: attacchi e difese.....	27
8.1.1. Dettaglio: limiti negli attributi iniziali.....	24	Tabella 9: combattimento rapido.....	31
8.2. Dettagli ed opzioni nella risoluzione delle azioni.....	24	Tabella 10: effetti della gittata.....	31
8.2.1. Dettaglio: azioni multiple in combattimento.....	24	Tabella 11: incantesimi specifici.....	36
8.2.2. Opzione: difficoltà ridotta per azioni multiple.....	24	Tabella 12: attributi basilari.....	39
8.2.3. Opzione: punti trama e bilancio del karma.....	24	Tabella 13: armi da fuoco moderne.....	44
8.2.4. Dettaglio: limitazioni nell'uso dei punti trama.....	25	Tabella 14: armi da mischia.....	45
8.2.5. Opzione: costo variabile dei punti trama.....	25	Tabella 15: armi da lancio.....	45
8.2.6. Opzione: punti trama per controllare la scena.....	25	Tabella 16: armature sword & sorcery e medievali.....	46
8.2.7. Dettaglio: probabilità dei dadi.....	26	Tabella 17: scudi.....	46
8.3. Dettagli ed opzioni nel combattimento.....	26	Tabella 18: armature contemporanee.....	46

1. INTRODUZIONE

NewType è un sistema di regole universale per giochi di ruolo. Il suo scopo è fornire strumenti estremamente semplici, veloci e flessibili, senza rinunciare ad un minimo di credibilità.

In realtà non si tratta di un lavoro del tutto originale: per crearlo ho semplicemente messo assieme i concetti migliori (a mio parere) dei giochi di ruolo che preferisco, unendoli in una struttura organica e coerente. Per sapere quali, leggete i riconoscimenti a pagina 43.

1.1. Perché “NewType”?

Il nome ha due significati: innanzi tutto è una citazione dalla serie a cartoni animati Gundam, giustificato dal fatto che la prima campagna giocata con il sistema NewType è stata proprio una space opera ispirata a questa serie.

In secondo luogo, “NewType” rappresenta il tentativo di creare un sistema di tipo nuovo, che si lasci alle spalle alcune vecchie tradizioni come i punti ferita, le classi, i livelli, i tiri separati per il danno, ecc., tuttavia senza perdere di vista le basi del gioco di ruolo classico.

1.2. Chi lo può utilizzare

NewType non è un gioco pensato per master principianti. Le regole non sono per nulla difficili, tuttavia richiedono una notevole capacità di improvvisazione e di giudizio. Un master alle prime armi, normalmente, preferisce avere un Regolamento, con la “R” maiuscola, che lo guidi in ogni situazione; invece NewType non fornisce dei fatti assoluti, soltanto consigli. Per decidere sulla base di questi consigli è necessaria una certa esperienza di arbitraggio.

Il sistema invece è perfetto per tutti i giocatori, anche quelli completamente all’oscuro di cosa sia un gioco di ruolo.

1.3. Sistema base e dettagli

Sì è scelto di rendere il sistema base di NewType il più semplice possibile, a discapito delle “rifiniture”. Tuttavia i master più pignoli troveranno molto spesso dei rimandi al capitolo 8, interamente dedicato agli approfondimenti e alle regole opzionali.

I dettagli possono essere usati, a piacimento, come regole da seguire o come suggerimenti per evitare gli abusi da parte dei giocatori più smaliziati.

Le regole opzionali, invece, sono variazioni che complicano, semplificano o comunque cambiano il sistema di gioco; ciascuna di esse può essere adottata o ignorata singolarmente.

2. PERSONAGGI

Un gioco di ruolo è basato sui personaggi. NewType sceglie di semplificare al massimo la definizione dei personaggi, unificando le caratteristiche fisiche, quelle mentali e le abilità.

2.1. Attributi

Nel sistema NewType i personaggi sono caratterizzati da un certo numero di attributi.

Alcuni di questi attributi sono basilari e appaiono in quasi tutte le ambientazioni: ad esempio *forza*, *coordinazione*, *memoria*, *costituzione* e *carisma*. Gli attributi dipendono dall'ambientazione scelta: ad esempio, in una campagna medievale storica avremo *usare spade*, *araldica*, e così via, mentre in una moderna compariranno *armi da fuoco*, *computers*, eccetera.

Spesso gli stessi attributi si modificano da un'ambientazione ad un'altra: ad esempio, mentre in un mondo fantasy ci saranno attributi per ogni classe di arma bianca (spade, coltelli, asce, ecc.) in un mondo moderno queste potrebbero essere riunite nell'unica categoria *armi da mischia*, dato che non sono altrettanto comuni.

Il capitolo 9 a pagina 39 tratta alcune ambientazioni e propone un elenco di attributi per ciascuna.

Gli attributi hanno valori descrittivi (simili ai voti scolastici), come si può vedere nella **Tabella 1** qui sotto. A volte può risultare più comodo utilizzare gli equivalenti valori numerici (ad esempio durante i combattimenti), ma per la maggior del tempo è consigliabile usare direttamente la versione testuale, più esplicativa.

Va notato che non c'è differenza fra attributi e abilità come in altri giochi: ad esempio, *forza* e *armi da fuoco* sono entrambi attributi e si trattano allo stesso modo. Nella tabella qui sotto sono indicati i vari livelli insieme ai rispettivi valori numerici e al costo in punti per acquisirli.

Valore numerico	Costo	Valore descrittivo	Equivalente approssimativo
0	0	Non classificabile	Non sa nulla dell'argomento
1	10	Gravemente insufficiente	Ha sentito dire qualcosa
2	25	Insufficiente	Qualche nozione di base
3	50	Appena sufficiente	Sa arrangiarsi in qualche modo
4	100	Discreto	Dilettante di buon livello o apprendista/assistente
5	150	Buono	Professionista capace
6	250	Molto buono	Professionista con anni e anni di esperienza
7	500	Ottimo	Fa parte dell'élite
8	1000	Incredibile	Uno dei migliori in assoluto

Tabella 1: livelli degli attributi

Ogni personaggio inizia con un numero prefissato di punti, variabile da un'ambientazione all'altra a seconda dal numero di attributi presenti sulla scheda e del livello di spettacolarità; tipicamente intorno a 1000 per una campagna media (né troppo realistica né esageratamente eroica). Questi punti verranno poi divisi a piacimento dal giocatore per "acquistare" gli attributi secondo il costo riportato nella tabella qui sopra.

Ad esempio, per ottenere un attributo a livello **Discreto** è necessario spendere 100 punti.

Attenzione: gli attributi non acquistati rimangono a livello **Non classificabile!** Ciò è possibile per abilità quali, ad esempio, *nuotare* (semplicemente, il personaggio non sa stare a galla), ma risulta assurdo per caratteristiche innate quali la *coordinazione* o la *forza*. Un personaggio con *forza* pari a **non classificabile** ha la muscolatura pari a quella di un bambino di pochi mesi e non riesce nemmeno ad alzarsi dal letto. Fate quindi attenzione nella scelta degli attributi. Non cadete nella trappola di pensare "questo attributo non serve, non lo prendo": create una persona vera, non un'accozzaglia di numeri.

- Dettaglio: limiti negli attributi iniziali, pagina 24

2.2. Requisiti

Alcune volte accanto o sotto ad un attributo ne viene indicato un altro (o più di uno) fra parentesi, definito “requisito”: in tal caso il primo attributo non può essere mai alto più di un punto rispetto al requisito.

Ciò rappresenta il fatto che è possibile raggiungere comunque un certo livello di abilità anche senza essere dotati di un particolare talento, però avanzare ulteriormente diventa difficile.

Con un altro esempio, per diventare molto abili nella danza bisogna anche essere (o diventare) molto agili.

Per non appesantire la gestione dell'esperienza è stato scelto di inserire requisiti solo negli attributi per i quali risulta intuitivamente chiara la necessità (vedere il capitolo 9 per una descrizione degli attributi e relativi requisiti proposti nella varie ambientazioni).

Esempio: *armi da fuoco* riporta fra parentesi *coordinazione*; se il livello di *coordinazione* è **discreto**, allora *armi da fuoco* può arrivare al massimo a **buono**. Per aumentarlo ulteriormente, è necessario prima aumentare anche *coordinazione*.

3. RISOLUZIONE DELLE AZIONI

3.1. Tiri di dado

Quando un personaggio compie un'azione non banale (il cui esito è incerto) si esegue un tiro sull'attributo adatto; ciò avviene lanciando due dadi a sei facce, di diverso colore. Un dado è definito "positivo" e l'altro "negativo" (è necessario accordarsi su quali siano prima della partita, e possibilmente non cambiare più).

Esempio: se il dado positivo dà 3 e quello negativo 5, il risultato è -2, perché $+3-5=-2$; quindi se il livello dell'attributo utilizzato era **Molto buono**, un tiro di -2 lo peggiora di due caselle, portando il risultato finale a **Discreto**.

Il tiro fornisce un valore di scostamento dallo zero, che viene applicato al livello dell'attributo per trovare il risultato dell'azione.

Ciò che si ottiene è una misura descrittiva del livello di successo. La Tabella 2 qui sotto fornisce una spiegazione sommaria dei livelli, ma per ogni situazione il master dovrebbe interpretare il risultato soprattutto in base ad esigenze narrative.

Risultato	Effetto	Esempio (riparare una moto)
Incredibile (o più)	Successo spettacolare.	La moto è perfettamente riparata e potrebbe essere molto migliorata rispetto a prima in tutti gli aspetti.
Ottimo	L'azione riesce decisamente meglio del previsto	La moto viene riparata completamente e forse migliorata sotto vari aspetti (velocità, stabilità, o anche estetica).
Molto buono	L'azione riesce completamente, con qualche effetto benefico in più.	Oltre a riparare perfettamente la moto, un miglioramento alle sospensioni potrebbe aumentare la resa in curva.
Buono	L'azione riesce completamente.	La moto funziona perfettamente, il problema è stato eliminato completamente all'origine.
Discreto	L'azione riesce abbastanza bene, anche se non in modo ottimale.	La moto funziona, ma il guasto potrebbe ripresentarsi nel futuro.
Appena sufficiente	L'azione riesce, ma al minimo dell'effetto o del tempo e in modo solo approssimativo	La moto funziona, ma fa un rumore strano e dopo qualche decina di chilometri si guasta di nuovo.
Insufficiente	Il personaggio non riesce nell'azione, ma ci arriva vicino	"Si tratta della trasmissione, ma non riesco ad aggiustarla"
Gravemente insufficiente	Il personaggio ha solo una vaghissima idea di come fare, ma non riesce ad ottenere nulla di più.	"Non è il sistema elettrico... è qualcosa di meccanico, ma non so cosa"
Non classificabile	Assolutamente nessun successo! Non ha la minima idea di come fare, o sbaglia clamorosamente.	"Non ho proprio idea di dove sia il guasto"
Un livello sotto a Non classificabile	Fallimento critico lieve: una figuraccia umiliante o un effetto negativo non grave; generalmente implica anche l'impossibilità di ritentare l'azione a breve termine.	Si fa esplodere in faccia il serbatoio dell'olio; ci vorranno molte ore (o giorni) per riuscire a tornare veramente pulito...
Da due a quattro livelli sotto a Non classificabile	Fallimento critico moderato: effetto negativo di media entità (dipende da quanto è basso), con danni a persone o cose anche gravi.	Danneggia irreversibilmente la moto, si ferisce con gli attrezzi, causa danni ad altri veicoli o persone...
Cinque livelli o più sotto a Non classificabile	Fallimento critico disastroso: effetto negativo veramente pericoloso.	Distrugge la moto ferendo gravemente (o uccidendo, se il master è di cattivo umore) se stesso e i presenti.

Tabella 2: descrizione dei livelli di successo

Riassumendo, un risultato **Buono** o superiore è un successo completo; da **Appena sufficiente** a **Discreto** è un successo parziale; da **Non classificabile** a **Insufficiente** è un fallimento normale; infine, un risultato inferiore a **Non classificabile** è un fallimento critico.

E' possibile tentare qualsiasi azione ragionevole, anche se non si possiede alcun punto nell'attributo in questione (in pratica ci si affida totalmente alla fortuna). Sfidare la sorte in questo modo può essere molto pericoloso, come si può intuire facilmente dal paragrafo 3.2.

3.2. Fallimenti critici

Come si può notare dalla Tabella 2, i livelli inferiori a **Non classificabile** sono fallimenti critici, ovvero risultati disastrosi per il personaggio. L'effetto preciso dovrà essere inventato dal master, magari ascoltando qualche suggerimento dei giocatori, a seconda del contesto.

E' molto facile ottenere un fallimento critico anche grave a bassi livelli di abilità, mentre diventa progressivamente più difficile all'aumentare dell'attributo; una volta raggiunto il livello **Buono** è impossibile fallire catastroficamente (come è giusto per un professionista) perché il tiro dei dadi, per quanto negativo, non potrà mai portare sotto zero.

La maggiore probabilità di fallimento critico a bassi livelli scoraggia i tentativi del tipo "ho l'abilità anche se bassa, provo ad usarla". In effetti, un personaggio dovrebbe rendersi conto dal suo livello che non è abbastanza competente per riuscire in una data azione: se ci prova lo stesso, significa che sta tentando a caso affidandosi alla fortuna. Ma la fortuna può avere due facce...

Esempio: il dottor Lybrer ha un livello **Gravemente insufficiente** nell'attributo *navigazione*, tuttavia insiste per tracciare la rotta della nave. Il tiro dei dadi è -3, portando il risultato a due livelli sotto **Non classificabile**: la nave finisce dritta contro un affioramento di scogli.

3.3. Imprevisti

Se *entrambi* i dadi danno come risultato un "1" (ignorando i segni), il personaggio incorre in un imprevisto, ovvero un evento esterno fortunato o sfortunato che in qualche modo cambia la situazione.

Mentre i fallimenti critici dipendono dall'incompetenza del personaggio (ad esempio, sparare con un pistola senza averne esperienza), gli imprevisti derivano unicamente dal caso e possono capitare anche ai più esperti professionisti.

Per decidere il tipo dell'imprevisto, il master lancia la solita coppia di dadi (positivo e negativo): se il risultato totale è positivo l'imprevisto è benefico, altrimenti è dannoso. Un risultato di zero può essere interpretato (a scelta del master) come evento neutro o poco negativo.

Il master deve scegliere un evento appropriato, che non sia ingiusto, distruttivo o eccessivamente vantaggioso, ma che renda interessante la scena, aggiungendo tensione. Alcuni esempi potrebbero essere i seguenti.

Per un imprevisto negativo: un rumore esterno che attira l'attenzione di una guardia durante un tentativo di muoversi silenziosamente per cogliere di sorpresa una guardia, perdere l'equilibrio a causa del terreno scivoloso, un precedente colpo fortunato del nemico che rivela più tardi aver danneggiato il generatore primario del mecha lasciando un solo minuto di autonomia, un influsso astrale negativo che si ripercuote sull'incantesimo aprendo un portale da cui escono mostri.

Per un imprevisto positivo: la guardia viene distratta da un rumore esterno consentendo un attacco di sorpresa, un attacco causa doppio danno perché il nemico perde l'equilibrio sul terreno scivoloso, un incantesimo causa un effetto collaterale curativo... e così via.

3.4. Modificatori per la difficoltà

Il tiro normale implica un livello di difficoltà media: cioè qualcosa che non si incontra tutti i giorni e che richiede una certa capacità, ma non eccessiva.

Spesso però possono capitare situazioni più facili o più difficili: in questo caso si applicano dei modificatori al tiro dei dadi.

Nel caso di azioni difficili, il tiro viene diminuito in proporzione (-1 per un'azione un po' difficile, -2 per una notevolmente difficile, e così via, a discrezione del master).

Per quanto riguarda le azioni facili, invece, se c'è tutto il tempo necessario e non vi sono situazioni di pericolo immediato è preferibile ignorare completamente il tiro e presupporre un risultato automatico pari al livello nell'attributo usato. Può accadere, però, che alcuni personaggi si trovino a dover affrontare prove magari semplici in campi dei quali sanno poco o niente (livello molto basso) o in situazioni molto rischiose. In questi casi si dovrebbe effettuare un lancio con un bonus pari alla facilità dell'azione (tipicamente +1 o +2).

Esempio: Sven Sighall ha un livello **Gravemente insufficiente** nella lingua degli uomini lucertola. Non ha tempo da perdere e deve chiedere ad uno di questi esseri dove si trova il Grande Tempio: si tratta di un'azione molto semplice, quindi Sven ottiene un bonus di +2, tuttavia anche così non è affatto garantito il successo...

3.5. Azioni multiple

E' possibile, anche se abbastanza rischioso, compiere più azioni contemporaneamente.

Per fare ciò si riduce il valore di ciascun attributo impiegato di -3 per ogni azione extra. Come si intuisce facilmente, la riuscita è piuttosto improbabile e la possibilità di fallimenti critici si alza pericolosamente; tuttavia in alcuni casi può essere necessario.

Naturalmente le azioni multiple sono consentite solamente quando compatibili fra loro, a giudizio del master; inoltre si deve trattare di mosse differenti, poiché un turno è tipicamente troppo breve per ripetere due o più volte un'azione. Quindi, ad esempio, sparare due colpi con un'arma non è consentito.

Esempio: Sven Sighall, ha un livello **Molto buono** in *coltelli* e **Discreto** in *atletica*; decide di attaccare con un coltello mentre compie un ardito salto mortale. Per questo round l'attributo *coltelli* scende quindi a **Sufficiente**, mentre *atletica* diventa **Gravemente insufficiente**. Sven sbaglierà probabilmente il salto, ma ha qualche possibilità di colpire l'avversario

- *Dettaglio: azioni multiple in combattimento, pagina 24*
- *Opzione: difficoltà ridotta per azioni multiple, pagina 24*

3.6. Azioni contrapposte

Spesso può accadere che due personaggi cerchino di compiere azioni contrapposte: ad esempio un attacco contro una difesa, inseguire contro sfuggire, o lottare per il controllo della cloche di un aereo. In questi casi entrambi i contendenti lanciano contemporaneamente sull'attributo relativo e il margine di successo si stima dalla differenza nei risultati.

3.7. Punti Trama

I Punti Trama sono dei bonus speciali che si possono "spendere" durante le partite per aumentare le probabilità di successo di un'azione.

Ciascun personaggio inizia il gioco con un certo numero di Punti Trama (tipicamente 10). I punti vengono spesi dichiarandolo prima di un tiro; ciascun punto somma +1 all'attributo in questione solo per quell'azione. Quando vengono spesi, essi sono cancellati dalla scheda.

I punti vengono rigenerati ad un ritmo prefissato (tipicamente 2 per sessione di gioco); ovviamente non possono mai superare il totale iniziale.

Esempio: Sven Sighall sta cercando di scassinare uno scrigno contenente degli importanti documenti segreti elfici: non può assolutamente permettersi di sbagliare, quindi applica alla propria abilità **Discreta** nell'arte di scassinare ben due Punti Trama, portandola a **Molto Buona**. Il tiro è uno sfortunato -3, ma Sven ottiene lo stesso un risultato **Appena Sufficiente**: lo scrigno si apre, anche se purtroppo rompendosi irrimediabilmente.

- *Opzione: punti trama e bilancio del karma, pagina 24*
- *Dettaglio: limitazioni nell'uso dei punti trama, pagina 25*
- *Opzione: costo variabile dei punti trama, pagina 25*
- *Opzione: punti trama per controllare la scena, pagina 25*
- *Dettaglio: probabilità dei dadi, pagina 26*

4. COMBATTIMENTO

Una storia avvincente nasce dal conflitto. Il conflitto, prima o poi, porta ad un combattimento. Ecco quindi le regole per gli scontri.

4.1. Turni

Durante le scene di combattimento diventa importante gestire con equità le azioni, quindi il tempo viene scandito dai turni.

Un turno equivale semplicemente ad una azione, perciò non viene definito con precisione cronometrica; tuttavia è ragionevole affermare che duri da mezzo secondo a tre secondi, in virtù della varietà di situazioni.

4.2. Sequenza delle azioni: iniziativa

Nel sistema di combattimento di NewType l'ordine di svolgimento delle azioni ha una certa importanza: chi agisce per primo ha più libertà di scelta, si trova in una posizione di vantaggio.

All'inizio di ogni turno un giocatore (o il master) lancia un dado di iniziativa per decidere la sequenza. Si sceglie un dado con tante facce quanti sono i giocatori più il master (approssimato per eccesso), rilanciando in caso di risultati che eccedono il numero (ad esempio, con sei giocatori più un master si tira un dado a otto facce, rilanciando se esce 8).

I personaggi gestiti dal master corrispondono al numero uno (per semplicità), mentre il due è il giocatore alla sua destra e così via intorno al tavolo.

Il giocatore corrispondente agisce, poi l'azione continua intorno al tavolo in senso orario se il risultato era pari oppure antiorario se era dispari, finché tutti non hanno avuto la possibilità di agire. Al termine del turno si lancia una nuova iniziativa e si ripete da capo.

- *Opzione: migliorare l'iniziativa, pagina 26*

4.3. Movimento

Il movimento durante un combattimento (camminare e correre) conta come un'azione, quindi se il personaggio cerca di fare anche altre cose si tratta di un'azione doppia (paragrafo 3.5). In tal caso, il movimento avviene o prima o dopo l'altra azione (a scelta). Se invece il giocatore vuole muovere sia prima che dopo, si tratta di un'azione *tripla*.

Normalmente il master gestisce le distanze in modo astratto (seguendo esigenze di "montaggio" dell'azione piuttosto che misure reali). Tuttavia, per i casi in cui è necessario mappare in modo preciso gli spostamenti, si può affermare che un personaggio può spostarsi al massimo di 10 metri.

Per gli inseguimenti, ciascuna parte tira sull'attributo più adatto (*atletica*, se disponibile, oppure *coordinazione* o *forza* a seconda del tipo di inseguimento) e si valuta il terreno guadagnato o perso in base alla differenza (metri per un inseguimento a piedi, centinaia di metri per uno su veicoli antigravità, ecc.).

4.4. Risoluzione degli attacchi

Normalmente in un combattimento una parte attacca e l'altra si difende (attivamente, ad esempio con uno scudo, oppure passivamente stando dietro un riparo, o tramite un'armatura).

Per risolvere l'effetto di un attacco si lancia sull'attributo associato al tipo di attacco, e la stessa cosa avviene per la difesa. Poi si sommano ai tiri i bonus o malus relativi alle armi o alle difese usate (riportati nelle tabelle a pagina 44).

Risultato di attacco = (dadi + abilità) + bonus dell'arma usata in attacco

Risultato di difesa = (dadi + abilità) + bonus dell'arma usata in difesa

Il danno viene calcolato direttamente sottraendo dal risultato dell'attacco quello della difesa, senza bisogno di altri tiri. Se il risultato della difesa è pari o superiore a quello di attacco, non vi è alcun danno.

Danno = Risultato di attacco – Risultato di difesa

Se un personaggio viene attaccato e non ha ancora agito per quel turno, può rinunciare alla sua azione per difendersi, anche se non tocca a lui (è quella che si chiama una “difesa di reazione”). Oppure può dichiarare un'azione multipla, difendendosi (seppur male) e mantenendo la possibilità di agire quando sarà il suo turno.

Esempio: Janma attacca un mafioso usando la sua pistola: il risultato è **Buono**, mentre la difesa del mafioso risulta **Insufficiente**: il criminale subisce una ferita da 3 livelli.

Se il difensore non vuole o non può effettuare il tiro di difesa, il risultato viene considerato zero (**Non classificabile**).

Come si vedrà in seguito (paragrafo 4.6), le armature forniscono un livello di difesa minimo garantito, utile nel caso il tiro venga fallito o addirittura non tentato.

- *Dettaglio: massimi e minimi in combattimento, pagina 27*
- *Dettaglio: descrizione di attacchi e difese, pagina 27*
- *Dettaglio: calcolare i bonus delle armi in anticipo, pagina 30*

4.5. Forza minima

Molte armi necessitano di un certo livello di *forza* per essere usate. Se la *forza* del personaggio è inferiore, l'azione subisce una penalità di -2 punti per ogni livello di *forza* mancante.

4.6. Armature

Quando un personaggio indossa un'armatura, essa fornisce un *valore minimo* ai suoi tiri di difesa. Ad esempio, se un'armatura di maglie ha un fattore di protezione 3 (**Appena sufficiente**) significa che il tiro di difesa potrà risultare, al minimo, 3 (anche se nessuna difesa è stata tentata!).

Va notato che eventuali fallimenti critici dovranno essere comunque applicati nei loro effetti fastidiosi o disastrosi, tuttavia per quanto riguarda il calcolo del danno il risultato del tiro non sarà negativo ma pari appunto al valore dell'armatura.

Gli effetti benefici sono due: innanzi tutto, un'armatura consente di ridurre l'effetto di tiri di difesa bassi, limitando l'effetto della sfortuna (e quindi anche il danno potenziale).

In secondo luogo, si ha qualche possibilità concreta (inesistente senza armatura) di rinunciare alle proprie difese per portare un attacco, anche se si perde l'iniziativa.

Le armature sono ingombranti e pesanti, quindi penalizzano le azioni che richiedono agilità; tale penalità, generalmente, è pari al valore di protezione (o un po' meno nel caso di armature moderne e futuristiche). Essa viene comunque indicata nella tabella delle armature a pagina 45.

Notate che le armature sono specificamente progettate per il combattimento, quindi non penalizzano in alcun modo i tiri di attacco, parata, ecc. Hanno invece un effetto negativo su azioni acrobatiche, schivate, corsa, salti, arrampicate, lavori di precisione ed anche il semplice rialzarsi da terra: ad esempio, un cavaliere che indossa una pesante armatura di piastre se cade a terra deve tirare con successo su *coordinazione* penalizzata di 4 punti per riuscire a rialzarsi... una situazione davvero molto pericolosa.

Alcune armature richiedono un livello minimo di *forza* per essere indossate; tale valore è riportato nella tabella a pagina 45.

- *Opzione: danneggiamento di armature e scudi, pagina 30*



- *Opzione: combattimento rapido per le comparse, pagina 31*
- *Opzione: combattimento ultra rapido, pagina 31*
- *Opzione: gittata, pagina 31*
- *Opzione: mirare, pagina 31*
- *Opzione: bonus diversi per attacco e difesa, pagina 32*
- *Opzione: limite superiore al tiro di attacco, pagina 32*
- *Opzione: uso delle carte per gestire l'iniziativa, pagina 26*
- *Opzione: utilizzo passivo degli scudi, pagina 32*



5. FERITE

5.1. Effetti cumulativi del danno

Quando un personaggio subisce dei punti di danno tutti i suoi attributi subiscono una penalità a partire da quel momento. Ogni punto di danno subito causa un punto di penalità. E' consigliabile stampare sulla scheda una griglia da annerire con i vari livelli di penalità.

Il giocatore dovrebbe interpretare questa situazione: ad esempio, avere l'attributo *Forza* ridotto a livello **Gravemente insufficiente** significa che è seriamente difficile muoversi, bisogna farsi sorreggere ed è faticoso persino respirare.

- *Opzione: resistenza iniziale agli effetti delle ferite, pagina 33*
- *Opzione: penalità delle ferite ridotta per azioni non fisiche, pagina 33*

5.1.1. Perdita dei sensi dovuta a troppe ferite

Quando la costituzione, modificata dalle penalità del danno, scende sotto a **Non classificabile**, il personaggio sviene per lo sfinimento.

L'uso di medicinali o tecniche mediche per far rinvenire (paragrafo 5.2) ha un effetto limitato quando la perdita dei sensi è causata da eccessive ferite: anche in caso di riuscita, il soggetto riesce a malapena a muoversi e deve essere sorretto da altri.

5.1.2. Perdita di sangue

Un'altra cosa di cui preoccuparsi quando la costituzione si trova a livello **Non classificabile** o inferiore è la perdita di sangue: le ferite peggiorano di un punto ogni dieci minuti, a meno che il personaggio non venga in qualche modo curato o almeno bendato (basta un tiro **Sufficiente** in *Pronto soccorso* o attributo equivalente).

5.1.3. Morte

Se un singolo colpo causa punti danno pari o superiori al doppio della *costituzione* originale (ad esempio 6 o più in caso di *costituzione* **Appena sufficiente**, 8 o più per *costituzione* **Discreta**, ecc.) il personaggio muore sul colpo.

La morte sopraggiunge anche quando la costituzione, modificata dalle penalità del danno, si trova al livello di "fallimento critico disastroso" (ovvero 5 punti o più sotto a **Non classificabile**).

5.1.4. Morte e svenimento dei personaggi secondari

Le precedenti regole si applicano solo ai personaggi controllati dai giocatori. Per rispettare la tradizione della narrativa e del cinema, i personaggi di supporto (alleati, amici, ecc.) e gli avversari tipicamente non perdono i sensi ma muoiono direttamente.

5.2. Effetti istantanei del danno (shock)

Le ferite, oltre ad accumularsi, hanno anche un effetto immediato: sono molto dolorose e causano un notevole shock corporeo.

Ogni volta che si subisce un danno è necessario tirare sulla costituzione originale del personaggio non modificata dalla ferite accumulate (è *l'unico* caso in cui non si applicano le penalità delle ferite!). Se il risultato è pari o superiore ai punti ferita subiti con l'ultimo colpo, non accade nulla: il personaggio stringe i denti e continua a combattere. Se invece il tiro è inferiore il personaggio perde i sensi.

Anche se il tiro è abbastanza alto, un fallimento (cioè un risultato **Insufficiente** o peggiore) getta a terra lo sfortunato combattente (sarà possibile rialzarsi nel turno successivo).

E' possibile utilizzare i punti trama per il tiro di shock (ovviamente dichiarandolo prima del tiro stesso).

Per fare rinvenire un personaggio svenuto in seguito a shock corporeo si può effettuare un tiro di *Pronto soccorso* (o attributo equivalente, ad esempio *Erboristeria/Medicina* nei mondi sword & sorcery) di risultato **Appena sufficiente** o migliore con un equipaggiamento adatto (almeno una valigetta di pronto soccorso o borsa di erbe curative).

- *Opzione: shock corporeo più dettagliato, pagina 33*
- *Opzione: riprendere conoscenza utilizzando i punti trama, pagina 35*

5.3. Guarigione

Per passare da un livello di ferite a quello inferiore è necessario un tempo in giorni pari al livello stesso di ferite moltiplicato per un numero (chiamato “tempo di guarigione” in assenza di una definizione più calzante) che dipende largamente dall’ambientazione scelta.

Se viene utilizzata l’opzione per la resistenza iniziale agli effetti delle ferite (pagina 33), il tempo per guarire le caselle “zero” è di un giorno.

La Tabella 3, qui sotto, riporta alcuni esempi adatti due casi estremi, una campagna relativamente realistica (tempo di guarigione 10) ed una sword & sorcery eroica (tempo di guarigione 1). Ma sono possibili tutti i casi intermedi.

Esempio: John Frost ha un livello di penalità dovuto alle ferite pari a -2. L’ambientazione usata è realistica (tempo di guarigione 10) e il master ha scelto di utilizzare la regola per la resistenza iniziale alle ferite con due zeri addizionali, quindi sulla scheda di John risultano annerite in tutto 4 caselle. Per passare da penalità -2 a -1 sono necessari 20 giorni. Poi altri 10 per passare da -1 a 0. Infine, le due caselle a zero richiedono due giorni ciascuna.

Livello di penalità	Giorni per ridurre la penalità di un livello Ambientazione realistica (10)	Giorni per ridurre la penalità di un livello Ambientazione sword & sorcery eroica (1)
0 <small>(se è in uso “Opzione: resistenza iniziale agli effetti delle ferite”, a pagina 33)</small>	Un giorno	Un giorno
-1	10 giorni	Un giorno
-2	20 giorni	Due giorni
-3	30 giorni	Tre giorni
-4	40 giorni	Quattro giorni
-5	50 giorni	Cinque giorni

Tabella 3: esempio tempi di guarigione

Questi valori presuppongono un totale riposo e la costante cura di un medico; nel caso ciò non sia possibile i tempi possono raddoppiare, triplicare o peggio.

In ambientazioni diverse da quella moderna i tempi potrebbero ridursi molto grazie alla tecnologia (campagne ambientate nel futuro) o alla magia (nei mondi sword & sorcery più “ottimisti”). Ma qui tutto sta nelle mani del master: non è possibile fornire una ricetta universale.

- *Opzione: guarigione più dettagliata, pagina 34*
- *Opzione: cure tempestive, pagina 34*

6. EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO

Il master può distribuire Punti Personaggio a piacimento: alla fine o durante l'avventura, tanti o pochi, fissi o dipendenti dal successo. Si tratta di scelte personali che variano largamente da arbitro ad arbitro.

Personalmente preferisco non salire in media oltre i 10-15 punti per sessione di gioco.

I giocatori, fra una sessione di gioco e l'altra, possono usare i Punti Personaggio per potenziare i propri eroi: per innalzare un attributo al livello successivo si spende semplicemente la differenza fra il livello da raggiungere e quello attuale (per il costo vedere la Tabella 1 a pagina 4).

I punti rimanenti possono essere tenuti da parte per il futuro.

A seconda del tipo di campagna, il master può decidere se consentire o no l'incremento di più di un livello per volta (ad esempio da **Non classificabile** ad **Appena sufficiente**).

Esempio: il giocatore che interpreta Sven Sighall ha guadagnato durante varie avventure un totale di 53 Punti Personaggio; decide di spenderne quattro per aumentare l'attributo *Conoscenza dei bassifondi* da **Appena sufficiente** (costo 50) a **Discreto** (costo 100). Gli ultimi tre vengono tenuti da parte per il futuro.

- *Opzione: incremento dei soli attributi usati, pagina 35*

7. MAGIA

La magia è una componente fondamentale di ogni ambientazione sword & sorcery. La letteratura, il cinema e anche altri giochi di ruolo hanno presentato un panorama pressoché infinito di possibili interpretazioni sul tema del mago in grado di piegare la realtà al proprio volere; perciò il sistema che vi presentiamo non si prefigge di simulare “la” magia, ma propone soltanto un metodo veloce e flessibile ispirato alla sword & sorcery più classica.

Un giocatore di D&D potrebbe trovarsi spaesato con il sistema di magia di NewType: gli incantesimi, infatti, hanno una potenza distruttiva drasticamente inferiore, compensata dall'estrema libertà di creare quasi ogni effetto immaginabile.

Come tutto il resto del sistema, la magia è basata su attributi: *potere magico* e *discipline*.

7.1. Essenza

L'Essenza è la classica energia cosmica che permea tutto l'universo e che, manipolata da uno stregone, gli consente di alterare il tessuto della realtà. Altri giochi di ruolo la chiamano “mana”, “quintessenza”, “vis”, “forza”...

Può trovarsi in due forme: spirituale o materiale.

L'Essenza spirituale esiste in ogni luogo (ma è più consistente nelle località “magiche”, come boschi incantati, templi, antichi cerchi di pietre, ecc.). Essa viene assorbita ed accumulata nel corpo stesso del mago; è necessaria per compiere gli incantesimi.

L'Essenza materiale è condensata in forma fisica (polveri, liquidi, ecc.) e viene estratta dai resti di esseri incantati (mostri, draghi, ecc.) oppure ottenuta dalla fede stessa in grandi rituali religiosi. Anche i maghi ne accumulano una notevole quantità all'interno del corpo; sono noti casi di stregoni che hanno ucciso loro rivali per poterne strappare il cuore o distillare il sangue in modo da ottenere preziosa Essenza.

Tramite l'Essenza materiale è possibile rendere permanente l'effetto di un incantesimo. In realtà il risultato varia a seconda della purezza dell'Essenza: con quella di qualità inferiore l'effetto sbiadisce lentamente (in giorni o settimane), soltanto con quella assolutamente pura una magia dura indefinitamente.

Un'altra peculiarità dell'Essenza è che essa di solito porta con se una traccia delle proprie origini; questa impronta “colora” in modo significativo gli incantesimi sui quali viene utilizzata. Ad esempio, dell'Essenza ottenuta dal cuore seccato e triturato di un grifone potrebbe rendere le magie più aggressive.

Tipo di Essenza materiale	Durata
Ottenuta da sostanze inusuali ma non rare (particolari gemme o incensi, funghi fosforescenti raccolti durante la luna nuova...)	Qualche ora
Estratta da mostri di basso potere (pungiglione di scorpione gigante, occhio di elfo...) o da sostanze rare.	Qualche giorno
Estratta da mostri di media potenza (sangue di grifone distillato, occhio di basilisco...)	Qualche mese
Estratta da mostri di enorme potenza (cuore di drago, cervello di lich...) oppure fede materializzata in grandi rituali religiosi.	Qualche anno o permanente

Tabella 4: effetto dell'Essenza materiale

7.2. Potere magico

Il potere magico è innato: in alcune persone è forte, in altre debole, in altre ancora del tutto assente. Molto spesso è latente, soltanto pochi intraprendono il difficile sentiero della magia ed imparano a sfruttarlo. Il potere magico determina quanta Essenza spirituale il mago è in grado di accumulare nel proprio corpo. Una maggiore quantità di Essenza si traduce in un maggiore numero di incantesimi lanciabili.

L'Essenza accumulabile è pari al valore numerico di Potere magico elevato al quadrato:

Essenza accumulabile = Potere magico * Potere magico

Questo dato può essere riportato sulla scheda già calcolato, poiché non cambia molto frequentemente.

L'Essenza si "ricarica" nel corpo del mago durante il sonno: fino a 20 punti per una buona dormita di otto ore. Il ritmo è doppio se il mago dorme in un luogo di potere, dove l'Essenza è più concentrata.

Esempio: un mago con un punteggio di Potere magico **Buono (5)** può accumulare un massimo di 25 punti di Essenza.

- *Opzione: accumulare l'Essenza in modo continuo, pagina 35*

7.3. Discipline

Le Discipline definiscono gli elementi del creato su cui il mago può operare. Sono tutte degli attributi con requisito *Memoria*.

Più alta è una Disciplina, più cose può fare il mago relativamente a quell'elemento.

Fino a livello **Insufficiente** non è possibile fare praticamente nulla: lo stregone sta imparando le basi teoriche. Da **Appena sufficiente** è possibile iniziare ad alterare la realtà, dapprima in modo semplice, poi via via con effetti più complessi. In alcuni casi può essere necessario combinare due o più discipline per lanciare incantesimi particolarmente complessi.

Di seguito sono descritte le undici Discipline e gli effetti ottenibili. Ciascun livello contiene tutti i precedenti; quindi, ad esempio, una palla di fuoco è un incantesimo del Fuoco di livello **Buono** (**Discreto** per creare la sfera fiammeggiante e **Buono** per lanciarla: si prende semplicemente il più alto).

7.3.1. Aria

Tutto ciò che ha a che fare con il vento e il cielo. Notate che nei mondi fantasy/medievali generalmente non si pensa all'aria come ad un gas (*distuggere/aria calma il vento, non crea il vuoto*).

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Controllo del vento	Appena sufficiente: brezza leggera, entro 2x2m, controllo limitatissimo Buono: vento medio, entro 10x10m, buon controllo Ottimo: vento forte, entro 50x50m, controllo precisissimo
Discreto	Controllo della nebbia e degli odori	Vedere <i>controllo del vento</i> per dimensioni e controllo
Buono	Controllo delle nuvole	
Molto buono	Controllo delle precipitazioni	Vedere <i>controllo del vento</i> per dimensioni e controllo
Ottimo	Controllo dei fulmini, evocazione di elementali dell'aria	I fulmini causano un danno aumentato di +1 se lanciati contro armature metalliche
Incredibile	Controllo atmosferico totale	

7.3.2. Acqua

Ogni liquido fa parte della sfera d'azione dell'Acqua (eccetto il sangue e gli altri fluidi corporei, i quali rientrano nel dominio di Corpo o Animale finché all'interno di un essere vivente).

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Identificare liquidi	
Discreto	Creare acqua	Appena sufficiente: un piccolo bicchiere Buono: un secchio Ottimo: un barile
Buono	Muovere liquidi	Vedere <i>Creare acqua</i>
Molto buono	Tramutare liquidi, ghiacciare, scongelare	Vedere <i>Creare acqua</i> . Liquidi complessi richiedono la conoscenza di <i>Alchimia</i>
Ottimo	Evocare elementali dell'acqua	

7.3.3. Terra

Dal terriccio alla roccia, dal ferro alle pietre preziose: tutto ciò che è minerale. I materiali preziosi sono più difficili da creare o da ottenere in una trasformazione.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Identificare terra (materiale, densità, ecc.)	
Discreto	Creare terra o roccia (solo materiale uniforme)	Appena sufficiente: un cucchiaino Buono: un chilogrammo Ottimo: l'equivalente di un sacco (circa 10Kg)
Buono	Muovere terra, terremoto	Vedere <i>Creare terra</i> . Per il terremoto: Appena sufficiente: 2 metri di raggio Buono: 10 metri di raggio Ottimo: 25 metri di raggio
Molto buono	Tramutare materiale, modificare forma	Vedere <i>Creare terra</i> .
Ottimo	Evocare elementali della terra	
Incredibile	Alterare proprietà fisiche dei materiali	Vedere <i>Creare terra</i> per la quantità.

7.3.4. Fuoco

Fiamme e calore. Non è un elemento particolarmente versatile, ma compensa questa debolezza con la capacità distruttiva.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Calore	
Discreto	Creare / spegnere fuoco	Appena sufficiente: volume equivalente a una mela Buono: volume equivalente a una valigia Ottimo: volume equivalente ad un cubo di 2 x 2 x 2 metri
Buono	Muovere fuoco	Vedere <i>Creare fuoco</i>
Ottimo	Evocare elementali del fuoco	

7.3.5. Corpo

Il corpo di un essere senziente, vivo e non ultraterreno o magico. In pratica umani e semiumani (elfi, nani, ecc.).

Questa Disciplina viene usata per la maggior parte delle volte per effettuare incantesimi su se stessi o su soggetti consenzienti, dato che altrimenti la difficoltà sale notevolmente.

Oltre ai normali malus, un tentativo di utilizzo sul corpo di un essere non consenziente può essere contrastato tramite l'attributo *Forza di volontà* della vittima.

In una campagna normale o realistica, modificare il corpo non implica affatto la conoscenza di come utilizzare le parti nuove o trasformate: ad esempio, per imparare ad usare efficacemente un paio di ali sono necessari mesi (se non anni) di allenamento. Si potrebbe estendere l'incantesimo inserendo una parte della mente di un uccello nella propria, ma come è facile immaginare i rischi sono molti.

Se invece lo stile della campagna è estremamente eroico, potete dimenticare tranquillamente questi problemi e lasciare che i maghi sfruttino appieno le trasformazioni.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Ferire	I punti di danno sono pari al risultato
Discreto	Guarire	I punti danno curati sono pari al risultato-2
Buono	Trasformazione in animale	Differenza massima in dimensioni e massa: Appena sufficiente: 20% in più o in meno Buono: il doppio o la metà Ottimo: dieci volte in più o in meno (l'animale non può discostarsi dalle sue dimensioni normali)
Molto buono	Trasformazione di parti del corpo (compresi potenziamento e indebolimento)	
Ottimo	Trasformare il corpo in altri elementi (richiede la Disciplina dell'elemento a livello Molto buono)	
Incredibile	Trasformazione libera	Vedere <i>Trasformazione in animale</i> per la differenza massima in dimensioni e massa.

Tutti gli effetti sono più alti di un livello se effettuati su altri. Ad esempio, trasformarsi in un orso richiede un livello **Buono**, ma trasformare in orso un'altra persona richiede **Molto buono**.

7.3.6. Animali

Questa disciplina fornisce il controllo sugli animali (vivi) e sui mostri non intelligenti e non magici.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Ferire, empatia con animali	I punti di danno sono pari al risultato
Discreto	Guarire	I punti danno curati sono pari al risultato-2
Buono	Richiamare animali, comunicare	
Molto buono	Trasformazione in altro animale	Vedere <i>Trasformazione in animale</i> della Disciplina <i>Corpo</i> per la differenza massima in dimensioni e massa.
Ottimo	Possessione	
Incredibile	Trasformazione libera	Vedere <i>Trasformazione in animale</i> della Disciplina <i>Corpo</i> per la differenza massima in dimensioni e massa.

7.3.7. Piante

Questo elemento copre tutto ciò che è vegetale: erba, alberi, cespugli, muschi; per semplicità, anche licheni e funghi.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Danneggiare, curare, empatia	
Discreto	Far crescere o ridurre	Vedere <i>Trasformazione in animale</i> della Disciplina <i>Corpo</i> per la differenza massima in dimensioni e massa.
Buono	Muovere	
Molto buono	Trasformazione in altra pianta	Vedere <i>Trasformazione in animale</i> della Disciplina <i>Corpo</i> per la differenza massima in dimensioni e massa.
Ottimo	Animare piante	
Incredibile	Trasformazione libera	

7.3.8. Mente

Tutto ciò che riguarda il pensiero.

Attenzione: è consigliabile proibire l'uso di questa Disciplina ai personaggi giocanti, perché ha le potenzialità per distruggere un'avventura.

E' possibile opporsi agli incantesimi mentali usando l'attributo *Forza di volontà*.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Telepatia volontaria	
Discreto	Sonno	
Buono	Leggere la mente	
Molto buono	Sottile influenza mentale (charme, suggerimento)	
Ottimo	Controllo dei ricordi, danneggiare la mente	
Incredibile	Possessione mentale	

7.3.9. Illusione

Permette di creare e controllare immagini e suoni illusori, una sorta di ologrammi.

La conoscenza degli elementi presenti nell'illusione genera risultati migliori (ad esempio, l'immagine di un cavallo risulta più realistica se il mago conosce l'elemento **Corpo**).

Inoltre è molto importante avere una conoscenza diretta della cosa che si vuole rappresentare, altrimenti la mancanza di dettagli rende l'effetto decisamente poco credibile.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Illusione visiva vaga e statica	Appena sufficiente: una sola figura Buono: fino a 3 figure Ottimo: fino a 10 figure
Discreto	Illusione visiva statica	Vedere <i>illusione visiva vaga e statica</i> per il numero di figure
Buono	Illusione visiva in movimento	Vedere <i>illusione visiva vaga e statica</i> per il numero di figure
Molto buono	Suoni	
Ottimo	Invisibilità	
Incredibile	Illusione visiva, sonora, olfattiva e tattile	

7.3.10. Necromanzia

Questa Disciplina ha a che fare con la morte (e i morti), le malattie, l'anima e i demoni... insomma, tutto ciò che di negativo si può immaginare in un mondo fantasy.

Tipicamente è proibito: i maghi che ne fanno uso, se scoperti, vengono esiliati (se va bene) o mandati al rogo (se va male).

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Evocare demoni, putrefare	
Discreto	Infettare (morbo reale)	
Buono	Animare i morti	Il numero di cadaveri animati è pari al risultato-2. I morti, se non controllati costantemente rimanendo concentrati, possono attaccare il mago. Per renderli servili è necessaria Essenza materiale.
Molto buono	Sottrarre forza vitale, parlare agli spiriti dei morti	Sottraendo la forza vitale metà dei danni subiti dalla vittima vengono assorbiti dal mago.
Ottimo	Trasferire anima	
Incredibile	Resurrezione	La risurrezione può avere effetti pericolosi: se l'anima è ormai lontana da questo mondo (e/o non viene rilasciata dal suo dio) può arrivare <i>qualcos'altro</i> dalle lande oltre la vita a prendere possesso del corpo, senza che il mago se ne accorga...

7.3.11. Chiaroveggenza

Come **Mente**, anche questa Disciplina ha le potenzialità per distruggere le avventure, quindi si consiglia di proibirla ai personaggi giocanti e lasciarla solo per i saggi, gli indovini, ecc. controllati dal master.

Livello	Effetto	Dettagli sul risultato
Appena sufficiente	Presagi, visioni vaghe di un futuro possibile	
Discreto	Vedere a distanza	
Buono	Sentire a distanza	
Molto buono	Proiezione astrale	
Ottimo	Vedere nel passato	

- Opzione: *incantesimi specifici*, pagina 35

7.4. Sequenza di azioni per lanciare una magia

A. Il giocatore pronuncia la formula magica

Quando è il momento di dichiarare le azioni non si esordisce con il nome dell'incantesimo o con gli attributi usati, bensì con una formula mistica (se in rima, tanto meglio).

Se si tratta di una formula discreta e pertinente all'incantesimo non ci sono variazioni. Ma se essa è particolarmente ben riuscita, il master può assegnare un bonus di +1, mentre se è troppo corta o scadente una penalità di -1.

Possono essere inoltre utilizzati oggetti o rituali (ad esempio un forte soffio per generare una tempesta, sbriciolare un grumo di zolfo per lanciare una palla di fuoco, ecc.). Lo scopo è di rendere più divertente e affascinante il gioco; il master può decidere di incoraggiare la creatività dei giocatori concedendo dei bonus per chi si impegna nei rituali (o penalità a chi si limita alle meccaniche nude e crude).

B. Viene dichiarato l'effetto desiderato

Il giocatore dichiara *cosa* vuole ottenere con la magia e *come* la vuole ottenere (cioè con quali disciplina o discipline). Eventualmente dichiara anche l'utilizzo di una certa quantità di Essenza materiale se vuole rendere duraturo l'effetto (vedere il paragrafo 7.6).

Il master può ora assegnare un bonus o una penalità dovuta alla particolare semplicità o difficoltà dell'incantesimo (al massimo -2 o +2).

C. Si dichiarano le azioni di difesa e contromagia

Chiunque ne sia in grado (vedere paragrafo 7.10.1) può cercare di annullare la magia, dichiarandolo ora. Inoltre, se si tratta di una magia offensiva, la vittima può tentare un tiro di difesa adeguato (bloccare con lo scudo un palla di fuoco, concentrarsi con *Forza di volontà* per resistere al controllo mentale, ecc.).

D. Si lanciano i dadi e si applicano i risultati

Dopo aver sommato tutti i modificatori necessari (per la formula, per la difficoltà, per la distanza/durata) si lanciano i dadi per ottenere il risultato della magia.

Come sempre, prima di lanciare i dadi è possibile usare i Punti Trama.

7.5. Risoluzione degli incantesimi

Per valutare il risultato di una magia si utilizza la disciplina scelta; se ne vengono usate due o più per un effetto combinato (ad esempio *trasformarsi in fuoco*) si prende il valore inferiore.

A questo si sommano eventuali modificatori dovuti alla formula magica pronunciata dal giocatore (generalmente +1 o -1 a seconda di quanto è bella e pertinente all'incantesimo), alla difficoltà (da +2 a -2, zero per gli effetti normali), alla distanza, ecc.

Se viene fatto uso di Punti Trama per migliorare il tiro, anche questi andranno sommati al totale.

Infine si tirano i dadi, come al solito uno positivo e l'altro negativo. Gli imprevisti e i fallimenti critici si applicano esattamente come nelle azioni normali.

Risultato magia = Disciplina + Modificatori + Dadi

Se risultato magia < Appena sufficiente, la magia fallisce

Dal totale di Essenza spirituale del mago viene immediatamente sottratta una quantità pari al risultato (se questo è maggiore di zero, ovviamente)

Se il risultato è inferiore ad **Appena sufficiente**, la magia non ha l'effetto desiderato: qualcosa sembra apparire, ma la realtà torna immediatamente al suo stato originario.

Dal totale del tiro si sottrae il risultato di eventuali tiri difensivi (schivate o parate per incantesimi "lanciati", forza di volontà per attacchi mentali, resistenza alla magia per le razze che la possiedono, contromagia effettuata da altri maghi). Quello che rimane è l'effetto vero e proprio.

Effetto (o danno) = Risultato magia – Risultato di difesa

- *Opzione: utilizzo di una quantità dichiarata di Essenza, pagina 35*
- *Opzione: magia incontrollata, pagina 36*
- *Opzione: incantesimi scritti da altri, pagina 36*
- *Dettaglio: magia e armature, pagina 37*
- *Dettaglio: incantesimi ripetuti, pagina 37*

7.6. Durata

Gli incantesimi durano finché il mago mantiene su di essi la concentrazione. La concentrazione conta in pratica come un'azione. E' possibile camminare lentamente o parlare, raccogliere un oggetto, ecc. ma per tentare azioni più consistenti mentre si è concentrati è necessario tirare su *Forza di volontà*. Subire delle ferite richiede un tiro di *Forza di volontà* con penalità pari ai punti danno subiti.

Un fallimento comporta la dissoluzione dell'incantesimo, mentre un fallimento critico causa la perdita di controllo sulla magia, con effetti imprevedibili e spesso disastrosi.

Per aumentare la durata di un incantesimo si può ricorrere all'Essenza materiale. L'intenzione va specificata prima di lanciare i dadi: viene consumata una quantità di Essenza materiale pari al risultato. Se il mago non ne ha abbastanza a disposizione l'incantesimo rimane temporaneo.

L'utilizzo dell'Essenza materiale per rendere permanente un incantesimo è un processo lento che richiede come minimo dieci minuti di concentrazione e rituali (molto di più se l'essenza è purissima, fino a un'intera giornata), durante i quali il mago non deve essere disturbato in alcun modo. E' quindi impossibile lanciare incantesimi permanenti durante un combattimento.

Naturalmente tutto ciò che viene creato o alterato con la magia è poi soggetto alle normali leggi naturali: un banco di nebbia si disperderà entro un'ora, una ciliegia avvizzirà e marcirà in qualche settimana, una fiamma priva di combustibile si spegnerà all'istante, anche se viene spesa Essenza materiale per

Esempio: Padre Demetrio usa i suoi poteri curativi su un compagno. Il suo valore di *Corpo* è **Buono (5)**. Egli desidera allungare la durata dell'incantesimo, perciò estrae da una sacchetto dell'Essenza materiale, polvere ottenuta dalle ossa tritate di un licantropo, e la dispone sul palmo della mano; ne possiede l'equivalente di 10 punti. L'incantesimo riesce a livello **Molto buono (6)**, perciò 6 punti di Essenza Materiale spariscono, depositandosi sulla ferita.

prolungare la durata. Nel caso della cura di ferite è sufficiente mantenere attiva la magia per qualche giorno o settimana (a seconda della gravità del danno): a quel punto il tessuto creato magicamente sarà talmente integrato con il resto del corpo da rendere impercettibile l'esaurimento dell'effetto magico (magari solo un po' di formicolio nel punto della ferita).

7.7. Difficoltà

Alcuni effetti magici sono più facili della norma, altri più difficili. Per simulare questo, il master può assegnare un modificatore adeguato.

7.7.1. Incantesimi facili

Tipicamente, il bonus è di +1 o, più raramente, di +2. Ad esempio, un incantesimo *Corpo* per ridurre un po' le rughe sul proprio volto merita un bonus di +2 a causa della sua estrema semplicità, mentre la creazione di un'illusione relativa ad un oggetto ben conosciuto nei minimi dettagli è solamente poco più semplice della norma e ha un bonus di +1.

7.7.2. Incantesimi difficili

La penalità è in genere di -1 o più raramente di -2 (ma anche -3 o peggio in alcuni casi estremi).

7.7.3. Incantesimi semplicissimi (cantrip)

Nei romanzi sword & sorcery, i maghi spesso effettuano piccole magie innocue apparentemente senza consumare alcuna risorsa.

Anche nel sistema magico di NewType questi effetti sono gratuiti (non necessitano di Essenza spirituale per essere utilizzati).

Incantesimi di questo tipo:

- Non possono causare danno, nemmeno indirettamente
- Non possono far perdere la concentrazione
- In generale, sono curiosi o divertenti, ma non utili ai fini dell'avventura.

Alcuni esempi possono essere: la fiammella sul dito, giochi di luce nell'aria, telecinesi di oggetti molto piccoli, dare quel sapore speciale alla minestra, togliere una macchia fastidiosa dal vestito...

Per questi incantesimi non c'è nemmeno bisogno di tirare per il successo: l'effetto riesce sempre, al livello che si possiede (come se il tiro fosse automaticamente zero).

7.8. Distanza e altri modificatori

E' facile lanciare una magia su se stessi, più difficile se l'obiettivo è distante o non consenziente. Per simulare questa situazione usate la tabella qui sotto:

Distanza	Modificatore
Il mago stesso	+1
A tocco	0
Vicina (fino a 10 metri)	-1
Lunga (da 10 metri fino a dove l'obiettivo si vede con chiarezza)	-2
Oltre la portata visiva	Impossibile senza un oggetto che faccia da <i>collegamento</i>

Tabella 5: magia e distanza

Altre situazioni	Modificatore
Consenziente	0
Non consenziente	-2

Tabella 6: altri modificatori alla magia

Quando l'obiettivo non è consenziente, la penalità di -2 si applica anche ai suoi vestiti, agli oggetti che ha con sé, ecc.

La penalità associata alla distanza può essere annullata completamente usando un *collegamento* fra il mago e l'obiettivo della magia. Nel caso di una persona si tratta ad esempio di un capello, un pezzetto di unghia o un oggetto a cui è molto legato. Se l'obiettivo è qualcosa di diverso, occorrerà comunque un pezzo di esso o che gli sia fortemente associato, come un pezzo di roccia da una montagna, una foglia da un albero, eccetera.

Se la magia implica uno spostamento la penalità per la distanza non si applica soltanto al punto di partenza di un incantesimo, ma a tutto il movimento. Ad esempio, una palla di fuoco viene generata in mano ma se viene lanciata a 30 metri di distanza si applica lo stesso un modificatore di -2. D'altra parte, in questo caso la magia non viene eseguita *direttamente* sull'obiettivo, quindi non c'è penalità se questo non è consenziente.

7.9. Danno

Quando un incantesimo è di tipo offensivo, normalmente il danno si calcola in maniera molto semplice: è il risultato finale del tiro, proprio come avviene per le armi.

$$\text{Danno} = \text{Risultato magia} - \text{Risultato di difesa}$$

Un chiarimento: come già visto, un incantesimo fallisce automaticamente se il risultato del tiro (prima di applicare le difese) è inferiore ad **Appena sufficiente**. Tuttavia, se riesce ma una difesa lo fa scendere sotto a quel livello, è ancora in grado di fare del danno (anche se ovviamente sarà poco). Allo stesso modo, i fallimenti critici si applicano (come è logico) prima di sottrarre le difese.

7.10. Difese contro gli incantesimi

Vi sono diversi modi per ridurre o annullare un incantesimo. Se un obiettivo possiede più difese che agiscono contro lo stesso incantesimo (ad esempio *Forza di volontà* e *Resistenza alla magia*), si effettuano tiri su ciascuno e si prende il risultato migliore.

7.10.1. Contromagia

E' possibile sfruttare questa difesa per annullare qualsiasi magia, non solo quelle di cui si è vittima.

Essa può essere tentata solo da altri maghi che conoscano le stesse discipline usate per generare l'incantesimo.

Si tratta di una difesa di reazione (come parare con la spada, schivare o bloccare con lo scudo), perciò può essere usata al momento della necessità se chi la tenta non ha ancora effettuato la propria mossa per questo turno.

In sostanza, il mago percepisce il formarsi della magia e può lanciarne una opposta per annullare l'effetto.

Per il tiro si usa il valore dell'attributo relativo all'incantesimo (quello più basso se sono più di uno). Se il mago non possiede la disciplina necessaria, non può effettuare la contromagia, tuttavia *non* è necessario averla a livello almeno **Appena sufficiente**, come invece richiesto per le magie: anche **Insufficiente** o **Gravemente insufficiente** sono adeguati (ma ovviamente in tali casi le possibilità di fallimento critico sono elevate).

Il risultato della contromagia si sottrae al risultato dell'incantesimo per decidere l'effetto finale.

L'Essenza spirituale viene spesa normalmente.

Una variazione della contromagia è l'utilizzo di incantesimi per annullarne altri: ad esempio lanciare una palla di fuoco contro un'altra per bloccarla, oppure un muro d'acqua, ecc. Questi casi vanno valutati di volta in volta dal master, poiché non è possibile dare una regola universale. Si tratta comunque di una scelta incoraggiata, perché più divertente e meno meccanica della contromagia spiegata sopra.

7.10.2. Schivate e parate

Se l'incantesimo è, ad esempio, una palla di fuoco, o una freccia di ghiaccio, si applicano le normali difese come la parata e il bloccaggio con lo scudo; le regole sono identiche a quelle usate per difendersi da frecce o altri proiettili.

7.10.3. Forza di volontà

Le magie che cercano di leggere, dominare o alterare la mente e il corpo altrui possono essere combattute usando l'attributo *Forza di volontà*. Si tratta di un normale tiro su quell'attributo, il cui risultato si sottrae al tiro di magia del mago.

Nel caso dell'opposizione al controllo o all'alterazione corporea questa difesa richiede concentrazione e sforzo fisico, quindi può essere usata solo se il difensore non ha ancora agito per questo turno (conta come un'azione). Se si tratta di resistere ad incantesimi mentali, invece, può essere applicata in ogni momento e non conta come un'azione.

7.10.4. Resistenza alla magia

Alcune razze (nella tradizione classica i nani, gli gnomi e a volte gli elfi oscuri) sono dotate di una naturale resistenza alla magia. Tutti gli incantesimi mirati direttamente al personaggio che la possiede possono essere ridotti o annullati grazie ad essa (ma *non* effetti "creati e lasciati andare" come ad esempio palle di fuoco, dardi di ghiaccio, ecc., poiché si tratta di normale fuoco e normale ghiaccio).

Questa difesa è passiva (come la copertura), quindi *non* richiede un'azione e agisce indipendentemente dalla volontà dell'individuo.

Il tiro si effettua nel solito modo: attributo *Resistenza alla magia* più dadi.

Tipicamente non si possono avere entrambi gli attributi *Potere magico* e *Resistenza alla magia*: si escludono a vicenda.

- *Dettaglio: elementali, demoni e non morti, pagina 38*
- *Opzione: effetti sulla psiche e sul corpo del mago, pagina 37*
- *Dettaglio: alchimia, pagina 37*
- *Dettaglio: oggetti magici, pagina 37*

8. DETTAGLI ED OPZIONI

In questo capitolo vengono raccolte tutte le minuzie e le regole opzionali che avrebbero appesantito la spiegazione nei capitoli precedenti.

I “dettagli” sono approfondimenti delle regole, normalmente necessari soltanto quando i giocatori abusano del sistema per ottenere vantaggi.

Le “opzioni” sono invece regole che si possono aggiungere o sostituire a quelle principali, a scelta del master.

8.1. Dettagli ed opzioni nella creazione dei personaggi

8.1.1. Dettaglio: limiti negli attributi iniziali

E' estremamente pericoloso consentire personaggi potentissimi in qualche campo già all'inizio del gioco: ciò rende sbilanciato l'equilibrio fra i personaggi a discapito del divertimento di tutti. E' consigliabile limitare il valore massimo iniziale di un attributo a **Molto buono** o, in caso di campagne estremamente eroiche, **Ottimo**.

8.2. Dettagli ed opzioni nella risoluzione delle azioni

8.2.1. Dettaglio: azioni multiple in combattimento

E' possibile utilizzare una coppia di azioni parata/difesa, quindi attaccare e “tenere di scorta” una difesa, o viceversa difendersi per reazione e portare l'attacco quando giunge il proprio momento; ma ovviamente si tratta di opzioni che riducono molto le possibilità di riuscita.

8.2.2. Opzione: difficoltà ridotta per azioni multiple

Il master, all'inizio di una campagna, può decidere la penalità associata alle azioni multiple in base al livello di spettacolarità. Per un'ambientazione decisamente realistica, come abbiamo visto, è -3, ma se si desidera uno stile più eroico può diventare -2 (o anche -1 ma in casi davvero molto particolari).

8.2.3. Opzione: punti trama e bilancio del karma

Questo è un sistema di punti trama alternativo, un po' più complesso. E' basato su un concetto di superstizione, il bilancio fra fortuna e sfortuna. Quante volte vi è capitato di pensare “questa volta ho avuto molta fortuna, vorrà dire che mi andrà male la prossima volta”?

Si introduce il punteggio di *karma* sulla scheda del personaggio. Il karma può essere positivo o negativo; inizialmente è zero.

Per ogni punto trama speso si abbassa il karma di un punto (ad esempio, se il valore attuale è +1, spendendo tre punti trama lo si porta a -2). Non c'è limite al valore che esso può assumere, in positivo o negativo.

Il karma può crescere (o almeno diventare meno basso) in tre modi, utilizzabili contemporaneamente:

- Se il master lo consente (la decisione va presa prima di iniziare la campagna), il karma negativo si riduce di un punto all'inizio di ogni sessione di gioco (ma non sale automaticamente sopra lo zero).
- Ogni volta che al personaggio accade qualcosa di davvero sfortunato (fallisce un tiro importante che aveva una possibilità su 20 di fallire, o viene colpito da un nemico assolutamente incompetente e ferito nonostante la sua armatura resistentissima, ecc.) il giocatore può proporre di essere “ricompensato” della sfortuna con uno o più punti di karma. Il master ha libertà di accettare o rifiutare e può decidere quanti punti karma aggiudicare. E' consigliabile non superare i tre punti per volta.

- Quando capita un imprevisto, sia positivo che negativo, il punteggio di karma si dimezza (approssimando verso lo zero).

Ma cos'è il karma e che effetti ha il suo punteggio sul gioco?

Il karma, in questo sistema, rappresenta il fato di un personaggio; ricordate il bilancio fra fortuna e sfortuna? Spendendo Punti Trama un giocatore "forza" un evento fortunato per il suo personaggio, contraendo un debito di fortuna; la prossima volta probabilmente il fato gli sarà avverso!

Tutto ciò viene simulato modificando le regole sugli imprevisti (paragrafo 3.3): invece di tirare semplicemente i due dadi, si somma al risultato anche il karma. Un valore di karma positivo favorirà quindi imprevisti benefici, mentre uno negativo renderà più probabili eventi nocivi. Non è possibile utilizzare punti trama per alterare l'effetto di un imprevisto.

Inoltre è possibile basare anche altre scelte sul valore di karma. Ad esempio, quando si tratta di decidere fra due scelte casuali approssimativamente equiprobabili (la guardia è sposata? Hanno stanze libere nell'albergo? ecc.) il master può effettuare un tiro dei due soliti dadi sommati al karma, inserendo in tal modo il karma nella vita di tutti i giorni.

Va notato che il personaggio (contrapposto al giocatore) non sa nulla di punti trama o karma: dal suo punto di vista semplicemente capitano eventi fortunati o sfortunati.

Esempio: Markus Arkainhos ha speso nelle settimane passate un grande numero di Punti Trama, ed ora il suo punteggio di karma è -7. Durante un combattimento tira "1" con entrambi i dadi: è un imprevisto. Tira i dadi per vedere se si tratta di un evento benefico o nocivo: il risultato è +3. Normalmente sarebbe un evento positivo, ma bisogna sommare anche il karma (che, essendo negativo, abbassa il totale). Il risultato finale è -4, ovvero una situazione disastrosa! L'unica consolazione è che il karma accumulato si dimezza, diventando -3.

Il problema nell'uso di questo sistema è la tendenza dei giocatori ad abusare dei punti trama, sapendo che il master non avrà il coraggio di lanciare sui loro personaggi imprevisti mortali, anche se il loro karma è -10 o peggio.

Per questo motivo consigliamo di usare le regole del karma solo ai master dotati di pugno d'acciaio.

8.2.4. Dettaglio: limitazioni nell'uso dei punti trama

Normalmente il master può chiudere un occhio, ma se i giocatori abusano dei punti trama per ottenere tiri smodati è necessario applicare le seguenti limitazioni:

- Al massimo 3 punti possono essere spesi per ogni tiro.
- Il valore dell'attributo, tenendo conto anche dei modificatori per la difficoltà, non può essere innalzato oltre **Molto buono** usando i Punti Trama.

I punti trama possono essere applicati a qualunque tiro standard (cioè del tipo "attributo +/- scostamento dallo zero"), ma non all'iniziativa, agli imprevisti o ad altri tiri di tipo diverso.

8.2.5. Opzione: costo variabile dei punti trama

In una campagna di sapore molto cinematografico la spesa è sempre di un solo punto; il master però decide il bonus effettivo (da +1 a +3) in base alla spettacolarità o all'eroismo dell'azione (il tutto relativamente all'ambientazione scelta).

8.2.6. Opzione: punti trama per controllare la scena

Il giocatore può far accadere eventi esterni (credibili) che non danneggino direttamente alcun personaggio (giocante o non); ad esempio, durante un inseguimento, un camion potrebbe tagliare la strada al bersaglio, facendolo rallentare e dando ai protagonisti una possibilità di catturarlo.

Il master ha sempre la facoltà di veto su questo tipo di utilizzo dei Punti Trama!

Il funzionamento è il seguente: il giocatore propone un evento esterno al master, che giudica se concederlo o no e ne valuta il costo in Punti Trama. Se il giocatore è d'accordo (e ha i punti richiesti da spendere) l'evento accade.

Il giudizio del master è assolutamente insindacabile! Discutere sulla bontà di tali scelte può soltanto rallentare il gioco, peggiorando il divertimento di tutti. Quindi, se i giocatori si dimostrano immaturi, il master non dovrebbe consentire questo uso dei Punti Trama.

8.2.7. Dettaglio: probabilità dei dadi

Questa non è una regola ma solo una curiosità per chi vuole sapere quanto sono probabili i vari risultati dei dadi.

Risultato	Probabilità di ottenere esattamente il numero	Probabilità di ottenere un numero maggiore o uguale
+5	2.8%	2.8%
+4	5.6%	8.3%
+3	8.3%	16.7%
+2	11.1%	27.8%
+1	13.9%	41.7%
0	16.6%	58.3%
-1	13.9%	72.2%
-2	11.1%	83.3%
-3	8.3%	91.7%
-4	5.6%	97.2%
-5	2.8%	100.0%

Tabella 7: probabilità dei dadi

La probabilità di un imprevisto (doppio “1” tirato con i dadi) è circa del 2.8%.

8.3. Dettagli ed opzioni nel combattimento

8.3.1. Opzione: migliorare l’iniziativa

E’ possibile cercare di migliorare la propria iniziativa a discapito della probabilità di riuscita nelle azioni. Per ogni un punto di penalità nelle azioni di questo turno, un personaggio può ottenere un altro numero nel dado.

Ad esempio, supponiamo di avere quattro giocatori più il master. Il nostro giocatore normalmente corrisponde al numero 3, su un tiro di dado a sei facce (scartando risultati di “6”). Se decide di aumentare la sua probabilità di agire per primo accettando una penalità di -2 nelle azioni, i suoi “numeri vincenti” diventano 3,4 e 5 su un dado a otto facce.

8.3.2. Opzione: uso delle carte per gestire l’iniziativa

Quello che segue è un metodo alternativo basato sull’utilizzo di carte (da gioco standard o collezionabili, come ad esempio Magic o Pokèmon), abbastanza divertente.

Procuratevi una certa quantità di carte (venti dovrebbero bastare per ogni evenienza) ed inseritele nelle speciali bustine protettive acquistabili presso i normali rivenditori di giochi. Inserite nelle bustine, insieme alle carte, anche dei foglietti con indicato il nome o il disegno di ogni personaggio, uno per ogni carta, in modo da coprirne il disegno originale (che non ci serve); il master terrà otto o dieci carte pronte ed inserirà di volta in volta i foglietti con i nemici di turno.

A questo punto dovrete avere, in pratica, delle carte “personalizzate” che rappresentano tutte le parti che prendono parte ad un combattimento.

All’inizio di ogni turno round mischiate le carte; poi, invece di tirare per l’iniziativa, pescate una carta per volta. Il personaggio estratto compie la sua azione (ad esempio attaccare o disporsi preventivamente in difesa). Le carte pescate vengono poste da parte ad indicare che i relativi personaggi hanno già effettuato le loro azioni; quelle usate per la difesa vengono posate girate di 90 gradi in modo da ricordare che è in atto la difesa per tutto il turno.

Quando un personaggio viene attaccato e risponde con una reazione istantanea di difesa, il master estrae la sua carta dal mazzo (senza alterare l’ordine delle altre) e la pone sul tavolo girata di 90 gradi, allo stesso modo delle altre.

Alla fine del turno le carte vengono di nuovo raccolte e mischiate.

Come nell’opzione 8.3.1, un personaggio può tentare di agire più rapidamente, peggiorando al contempo le sue possibilità di successo in quel turno. In questo caso per calcolare l’iniziativa, prima di iniziare a pescare, il master controlla le prime carte (tante quanti sono i punti di penalità investiti dal giocatore) e se fra di esse c’è la carta di quello specifico personaggio, esso agisce subito.

8.3.3. Dettaglio: massimi e minimi in combattimento

Se l'obiettivo di un attacco non tenta alcuna difesa, o se il suo risultato è pari o inferiore a **Non classificabile**, il risultato difensivo ai fini del calcolo dei danni viene considerato zero (tuttavia eventuali fallimenti critici avvengono comunque).

Quando si effettuano tiri legati al combattimento, il valore non è limitato superiormente a **Incredibile**: ad esempio, se un colpo particolarmente fortunato risulta in un effetto due livelli superiore a **Incredibile**, anche questi due gradi vanno tenuti in considerazione per calcolare il margine di successo. La stessa cosa vale per la difesa.

8.3.4. Dettaglio: descrizione di attacchi e difese

E' importante notare che molte delle informazioni seguenti non sono "regole" astratte, ma semplicemente delle considerazioni ottenute dal normale buon senso. Ecco perché sono state inserite come dettagli aggiuntivi e non nel testo principale del regolamento.

Vi sono vari tipi di attacchi e difese; essi sono riassunti nella tabella qui sotto:

		Attacchi				
		Lotta [pugni] (Lotta)	Lotta [prese] (Lotta)	Armi da mischia (Abilità arma)	Armi da lancio (Abilità arma)	Armi da fuoco (Abilità arma)
Difese	Schivata (Lotta-2 o Coord.-3)	Sì	Non applicabile	Sì	Sì	(*) vedere Difesa: schivata a pagina 29
	Parata disarmata (Lotta)	Sì		(Sì) usare tiro di schivata	No	No
	Parata con armi da mischia (Abilità arma)	Sì		Sì	No	No
	Bloccaggio con scudo (Scudo+2)	Sì		Sì	Sì	Sì
	Copertura passiva (Valore deciso dal master)	No		No	Sì	Sì

Tabella 8: attacchi e difese

Le caselle marcate con "S" significano che una certa difesa può essere applicata contro un determinato attacco.

I mostri che infestano molte ambientazioni spesso usano tipi di attacchi e difese che si possono ricondurre a quelli della tabella, ma il modo migliore per gestirli è in realtà quello di decidere arbitrariamente un punteggio di attacco e uno di difesa, in base alla "potenza" del mostro, e lasciarsi guidare dal buon senso per i dettagli.

◆ Attacchi con armi da fuoco

Le uniche difese consentite sono il bloccaggio con scudo e la copertura passiva; nel caso siano entrambe usate (ad esempio bloccare con uno scudo rimanendo dietro una cassa) si eseguono i due tiri e si prende il risultato migliore.

Nella tabella delle armi vengono riportati, oltre al bonus/malus, anche il ritmo di fuoco, la dimensione del caricatore e la gittata.

Il **Ritmo di fuoco** indica quanti colpi (o raffiche) si possono sparare per turno; in genere vale 1 eccetto che per le armi automatiche

La **Dimensione del caricatore** specifica quanti colpi (o raffiche) sono contenuti in una clip di munizioni.

La **Gittata** indica il raggio corto dell'arma, come indicato nel paragrafo 8.3.9).

Un caso particolare di armi da fuoco è quello delle **armi automatiche** (mitra e fucili d'assalto). In questo caso il ritmo di fuoco e la dimensione del caricatore non vengono indicati in colpi ma in raffiche (si noterà

una "R" dopo i valori). E' possibile sparare in un turno una raffica normale (danno standard) oppure mettere l'arma in modalità "full auto" e sparare una raffica lunga due, tre o quattro volte quella normale (fino al valore di ritmo di fuoco).

Il tiro per colpire si esegue normalmente, ma se (e solo se) esso ha successo si somma al danno potenziale la lunghezza della raffica ridotta di uno.

La modalità di fuoco automatico può essere anche usata per colpire più bersagli adiacenti con un'unica lunga raffica. Si possono attaccare al massimo un numero di obiettivi pari al ritmo di fuoco usato (quindi 3 bersagli con una raffica tripla, ecc.).

Il tiro d'attacco è unico, e viene comparato di volta in volta con gli eventuali risultati di difesa.

Se il ritmo di fuoco scelto eccede il numero di bersagli, è possibile "soffermarsi" di più su uno o più di essi in modo da bilanciare il totale.

Se strettamente necessario, si possono usare le armi automatiche in modalità colpo singolo. In tal caso il consumo di proiettili è un terzo di raffica (cioè con un caricatore da 8 R si possono sparare 24 colpi singoli), ma il colpo subisce una penalità di -1.

Esempio: Janma svuota il caricatore del suo mitra sulla spia venusiana; si tratta di una raffica quadrupla (il ritmo di fuoco massimo è 4). Il tiro ha successo (risultato **Buono** contro **Discreto**) quindi Janma aggiunge +3 (raffica quadrupla-1) al suo danno che è già di un punto, per un totale di 4. La spia è in fin di vita.

Esempio: Janma attacca due cacciatori di taglie affiancati con una raffica quadrupla. E' come se sparasse due raffiche doppie su ciascuno di essi (oppure una tripla su uno ed una singola sull'altro, a scelta).

◆ **Attacchi con armi da lancio**

In questa categoria rientrano archi, balestre, pugnali e asce da lancio, ecc. ma anche le magie "lanciate", come ad esempio la classica palla di fuoco (non esplosiva). Si tratta di attacchi che si possono generalmente schivare (anche se è difficile). Come per le armi da fuoco, è possibile combinare le difese di bloccaggio e copertura passiva, mentre la schivata può soltanto essere eseguita da sola (come è facile capire, agitarsi per schivare un colpo implica in genere l'annullamento della copertura).

Gli **archi** dopo ogni colpo hanno bisogno di un turno extra per estrarre ed incoccare la nuova freccia; le **balestre** ne richiedono due. Durante questo tempo di "ricarica" non si può fare nient'altro, nemmeno usare attivamente una difesa (parata, schivata, ecc.) altrimenti la preparazione non viene portata a termine e bisogna ripeterla il turno successivo.

◆ **Attacchi con armi da mischia**

Comprendono spade, asce, mazze, martelli, lance, coltelli, clave e chi più ne ha più ne metta.

Alcune armi molto lunghe e sbilanciate, come le alabarde, richiedono un turno extra per essere preparate, proprio come avviene per gli archi e le balestre. Durante questo tempo non possono in nessun caso essere usate per parare.

◆ **Attacchi di lotta (calci e pugni)**

Questo è il classico combattimento a scazzottate. Il tiro di attacco subisce un bonus di un punto per ogni livello di *forza* superiore a **Discreto**, o una penalità se è inferiore.

Rispetto alle armi da mischia vi sono altre tre grosse differenze: innanzi tutto, il danno finale può essere alto quando si vuole, ma ne viene applicato solo un punto. Tuttavia, il bersaglio tira per lo shock (vedere paragrafo 5.2) tenendo conto di tutti i danni teorici, non solo di quelli realmente applicati.

La seconda differenza è che i danni sono temporanei: spariscono per metà dopo poche ore e interamente dopo una buona notte di riposo (opzione: se il master desidera una maggiore credibilità, tre quarti dei danni sono temporanei e i rimanenti sono reali).

Infine, come si può facilmente immaginare, colpire a pugni un bersaglio che si difende con armi può essere abbastanza doloroso: in questi casi, se il risultato di difesa è più alto di quello d'attacco, l'assalitore subisce un numero di danni pari alla differenza.

◆ **Attacchi di lotta (prese)**

Questo tipo di lotta si differenzia dalla normale scazzottata: i due contendenti lottano per il predominio avvinghiati l'uno all'altro, senza una netta definizione di chi attacca e chi si difende.

In effetti i lottatori non necessitano nemmeno di considerare l'ordine di iniziativa: entrambi eseguono, contemporaneamente, un tiro di *lotta* (anche in questo caso modificato dal valore di *forza* come nel

paragrafo precedente): chi lancia più alto può causare all'avversario un danno pari alla solita differenza fra i tiri (come nel caso precedente, se ne applica uno solo ma tutti hanno effetto sul tiro per lo shock), oppure usare questo suo vantaggio momentaneo per divincolarsi dalla presa, a sua scelta. Anche in questo tipo di lotta i danni sono temporanei e guariscono in parte dopo poche ore e totalmente dopo una notte di riposo.

◆ **Difese (generale)**

Per semplicità, le difese rimangono in azione per tutto il turno in cui sono state usate, contro qualunque attacco compatibile.

Tuttavia, per ogni attacco extra subito nello stesso turno il risultato viene peggiorato di uno, cumulativamente. Ad esempio, una bloccaggio con scudo contro un affondo di spada ottiene un risultato **Buono (4)**; se un altro avversario attacca a sua volta nel corso dello stesso turno il bloccaggio rimane valido, ma questa volta conta come un **Discreto (3)**.

◆ **Difesa: schivata**

Questa difesa non è molto efficace: si lancia sull'attributo di *Lotta* con penalità -2 oppure *Coordinazione* con penalità -3 (scegliere quello più vantaggioso). Essa si può impiegare contro attacchi di lotta [pugni e calci], armi da mischia e oggetti lanciati "a mano" (coltelli, sassi, ecc.).

Le armi da fuoco e le frecce sono un caso un po' diverso: contro di esse, la schivata non si può usare normalmente come reazione (cioè secondo le regole fin qui descritte), poiché non si vede arrivare il colpo. Tuttavia, un personaggio può decidere di effettuare uno scatto per portarsi, ad esempio, al riparo da una migliore copertura: in questo caso si applica lo stesso tiro della schivata, nonostante non lo sia realmente.

Questo tipo di scatto non può essere combinato con nessun'altra difesa e protegge al massimo per un turno: dopodiché, se non si è raggiunto un riparo, conviene semplicemente gettarsi a terra e sperare in un miracolo...

◆ **Difesa: parata disarmata**

La parata senza armi si esegue lanciando sull'attributo *Lotta* senza modificatori. E' teoricamente efficace solo contro la lotta [calci e pugni]: mettere il braccio davanti ad un pugnale protegge forse i punti vitali, ma non il braccio. Tuttavia un buon lottatore dovrebbe essere in grado di deviare un colpo senza farsi male, ad esempio colpendo la mano. Perciò potete consentire questo tipo di parata anche contro armi da mischia, usando però lo stesso tiro della schivata (*Lotta* con penalità di -2 oppure *Coordinazione* con penalità -3).

◆ **Difesa: parata con armi da mischia**

Si tratta della classica parata con la spada, il bastone, ecc. Ha effetto solo contro attacchi da mischia e pugni/calci.

Il tiro di difesa dipende dal tipo di arma, esattamente come l'attacco. I bonus e le penalità associate all'arma si applicano di solito nello stesso modo (ad esempio una spada corta ha -1 sia nell'attacco che nella difesa).

◆ **Difesa: bloccaggio con scudo**

E' il tipo di difesa più efficace: il tiro da effettuare è infatti *Usare scudo* con un bonus di +1 (scudo piccolo), +2 (scudo normale), oppure +3 (scudo enorme come quello degli antichi romani); inoltre funziona contro tutti i tipi di attacco, comprese frecce e palle di fuoco..

Naturalmente lo svantaggio è che non consente di usare armi a due mani come gli archi, le balestre, gli spadoni, ecc. Inoltre protegge soltanto quando gli attacchi provengono dal lato frontale o da quello del braccio che porta lo scudo (tipicamente il sinistro): gli altri lati sono scoperti.

Un chiarimento: ogni ambientazione ha i suoi attacchi e le sue difese, perciò anche se la tabella a pagina 27 indica che la bloccata è in grado di fermare le armi da fuoco, non pensate di poter sopravvivere ad un attacco di pistola difendendovi con uno scudo medievale in legno! Sarà necessario almeno un moderno scudo antisommossa.

Nella tabella a pagina 46 sono elencati i diversi tipi di scudi, per quali vengono riportate le seguenti caratteristiche:

- Il bonus per il tiro di difesa.
- Il numero di turni necessari per indossare o togliere lo scudo; durante questo tempo entrambe le mani devono essere libere e non si possono compiere altre azioni eccetto le schivate). Se lo scudo si trovava appeso dietro la schiena, al tempo si aggiunge un ulteriore turno.
- La penalità sulle azioni di agilità (cumulativa con quella delle armature).
- L'eventuale requisito minimo di forza.

◆ **Difesa: copertura passiva**

La copertura si differenzia dagli altri tipi di difesa perché non è una reazione del personaggio, ma dipende semplicemente dalla disposizione di oggetti, muri, mobili nelle vicinanze.

Il master deve fornire un punteggio approssimativo della copertura in base al disegno mentale che ha della zona in cui si svolge l'azione.

Per dare qualche indicazione: in piedi in mezzo ad una zona aperta è una copertura **Non classificabile**; disteso per terra è già **Insufficiente**. Sporgendo solo la testa e l'arma dietro un muro o una macchina è **Appena sufficiente** o **Discreto** a seconda della conformazione del luogo; totalmente nascosto dietro una macchina è **Molto buono** o più.

Ma questi sono solo suggerimenti: non vale assolutamente la pena di rimuginare troppo a lungo sul livello della copertura, decidete alla svelta e in modo equo per i personaggi e i loro antagonisti, valutando soprattutto il livello di letalità che volete dare alla scena.

Dato che la copertura non è considerata un'azione attiva, il personaggio che ne gode i vantaggi può agire normalmente quando è il suo turno. Il tiro per la copertura verrà effettuato al momento del primo attacco subito e rimarrà in vigore per tutto il turno.

Un effetto secondario di questa particolarità è che la copertura passiva si può combinare con la bloccata dello scudo nel caso di attacchi con armi a distanza (ma solo in quel caso). Si eseguono entrambi i tiri, poi si prende il risultato migliore.

8.3.5. Dettaglio: calcolare i bonus delle armi in anticipo

Normalmente prima si fa la somma abilità + dadi, poi si risolvono eventuali fallimenti critici ed infine si applica il bonus dell'arma.

Per accelerare il combattimento può essere vantaggioso calcolare in anticipo sulla scheda il totale di abilità + bonus dell'arma e quindi applicare soltanto i dadi. C'è però un sottile inghippo in questo: i fallimenti critici diventano più probabili per le armi piccole e rari per le armi grosse. Il che è esattamente l'opposto della realtà (è più facile perdere il controllo di una spada a due mani che di un pugnale!).

Per coniugare la giocabilità con il buon senso si può tentare questo compromesso: calcolare in anticipo sulla scheda i valori di abilità + bonus, *ma* tenere ben presente che i fallimenti critici non avvengono più sotto allo zero ma bensì sotto al bonus dell'arma. Ad esempio, supponiamo che John Frost utilizzi una spada a due mani (bonus +1); la sua abilità è **Discreta** (4), quindi il totale pre-calcolato è 5. Normalmente un fallimento critico avviene se il risultato è -1 o inferiore, ma in questo caso se esso è 0 o meno (cioè se inferiore al bonus dell'arma, che è +1).

Viceversa, nel caso di un pugnale (bonus -2) il fallimento critico avviene quando il risultato è -3 o inferiore: -2 e -1 sono considerati fallimenti semplici.

8.3.6. Opzione: danneggiamento di armature e scudi

Scudi ed armature proteggono chi li indossa dai colpi dei nemici, ma nel farlo subiscono a loro volta dei danni.

Per semplicità, ogni attacco subito che totalizza un risultato di **Incredibile** (8) o più, danneggia lo scudo o l'armatura (non importa se il colpo causa danni o no). Se contro quell'attacco era stato usato un bloccaggio con scudo, allora è quest'ultimo a rovinarsi; altrimenti è l'armatura.

Ciascun colpo di questo tipo abbassa il bonus dello scudo o il fattore di protezione dell'armatura di un punto. Gli altri dati (ingombro, ecc.) non vengono cambiati.

Quando il bonus o la protezione raggiungono lo zero, significa che lo scudo o l'armatura sono completamente distrutti oltre ogni possibilità di riparazione.

E' possibile riparare l'oggetto usando l'attributo *Artigianato: armature*. Questa abilità, ad alti livelli (da **Buono** in su), consente di creare nuove armature (ma in tal caso richiede anche un discreto livello in

Artigianato: fabbro e/o Artigianato: cuoio, una fucina, assistenti, materie prime, ecc.). A bassi livelli invece permette soltanto di riparare armature e scudi danneggiati.

Per aggiustare un punto di danno in un'armatura occorre un tempo pari a un'ora per punto di protezione originale (ad esempio 4 ore per un'armatura di piastre, anche se ora è ridotta ad avere un fattore di protezione 3); per gli scudi è sufficiente un quarto d'ora per punto di bonus originale.

Al termine di questo intervallo di tempo si esegue un tiro di *Artigianato: armature*; se il risultato è pari o superiore al fattore di protezione originale dell'armatura o al bonus originale dello scudo, l'oggetto riacquista un punto di protezione. Altrimenti l'operazione è fallita; si può riprovare successivamente.

8.3.7. Opzione: combattimento rapido per le comparse

Spesso può essere gravoso per il master gestire i tiri di difesa, shock, ecc. di un gran numero di avversari. E' quindi consigliato, per le comparse, decidere il risultato direttamente in base al tiro dell'attaccante.

Si assegna un livello di potenza al nemico (ad esempio **Insufficiente** per i classici goblin, **Appena sufficiente** per nemici un po' meno ignobili e così via) e si confronta con il tiro di attacco:

Tiro di attacco maggiore della potenza della comparsa:	La comparsa muore.
Tiro di attacco uguale alla potenza della comparsa:	La comparsa è ferita e tenta di scappare, ritirarsi, ecc.
Tiro di attacco inferiore alla potenza della comparsa:	Il colpo non ha effetto.

Tabella 9: combattimento rapido

Questo metodo è veloce ma funziona bene solo per le comparse: per i combattimenti con pochi nemici potenti o nei momenti chiave dell'avventura è meglio usare il metodo normale, sempre che ne abbiate voglia.

8.3.8. Opzione: combattimento ultra rapido

Se il combattimento rapido è ancora troppo lungo per voi provate questo sistema ultra veloce: ciascun contendente lancia il suo tiro d'attacco. Chi ottiene un risultato più alto vince, con un effetto variabile dalla ferita alla morte dell'avversario a seconda del margine di successo; la descrizione esatta è lasciata alla fantasia del master.

8.3.9. Opzione: gittata

Nella descrizione delle armi da fuoco e da lancio, la gittata indicata si riferisce alla distanza breve; la gittata media si calcola moltiplicando la gittata base per 2, quella lunga moltiplicandola per 5. Le penalità associate alla distanza sono le seguenti:

Distanza	Designazione	Modificatore
Da 0 a 2 metri	Bruciapelo	+1
Da 2 metri a <i>gittata</i>	Gittata corta (standard)	0
Da <i>gittata</i> a <i>gittata x 2</i>	Gittata media	-1
Da <i>gittata x 2</i> a <i>gittata x 5</i>	Gittata lunga	-3

Tabella 10: effetti della gittata

Nella maggior parte dei casi questi modificatori si ignorano e basta (la gittata è "corta" per tutti). Tuttavia, se una delle parti di uno scontro a fuoco spara, ad esempio, con un fucile da cecchino, l'effetto della distanza può fare la differenza nel risultato e vale la pena di effettuare qualche calcolo in più.

8.3.10. Opzione: mirare

Un personaggio può dedicare il suo turno a mirare con un'arma da fuoco o da lancio, al fine di migliorare il successivo tiro d'attacco. Per farlo deve rimanere immobile e concentrato, quindi se tenta una difesa attiva o subisce dei danni l'effetto della mira viene annullato.

Nel turno successivo, sul suo tiro di attacco verrà applicato un bonus di +1.

E' possibile mantenere la mira per più turni (ad esempio, aspettando l'occasione giusta per attaccare), ma il bonus rimane sempre +1.

Una volta effettuato il tiro il bonus scompare e sarà necessario mirare di nuovo.

8.3.11. Opzione: bonus diversi per attacco e difesa

Nel sistema base, per semplicità, ogni arma ha un bonus identico in attacco e in difesa. Tuttavia, per un maggiore realismo, può avere senso considerare due bonus diversi per l'attacco e per la parata. L'esempio più significativo è quello del bastone, poco efficace in attacco ma molto valido per parare.

Il bonus da usare per le parate è scritto fra parentesi sotto a quello normale nella tabella a pagina 45, nel caso vogliate utilizzarlo.

La maggior parte delle armi, comunque, mantiene lo stesso bonus in attacco e in difesa. Si potrebbe obiettare che le armi grandi (come l'ascia da battaglia) non dovrebbero essere efficaci in parata; tuttavia è opportuno notare che il loro alto bonus difensivo è giustificato soprattutto dalla dimensione, tale da consentire di tenere a distanza gli avversari.

8.3.12. Opzione: limite superiore al tiro di attacco

Se non vi piace essere uccisi per il colpo fortunato di uno stuzzicadenti, potete applicare un limite superiore al risultato di attacco, dipendente dal tipo di arma. Il limite consigliato è pari al bonus dell'arma sommato a 7.

Ad esempio, usando questa regola il risultato di attacco usando un pugnale non può superare il valore di **5 (Buono)**.

I danni aggiuntivi derivanti dalle raffiche multiple delle armi automatiche si sommano dopo aver risolto il successo o fallimento dell'attacco (limite compreso), ecco perché i mitragliatori sono così letali. Tutti i bonus e malus al tiro, invece, si applicano prima (quindi anche quelli derivanti dalla mira).

Normalmente l'uso del limite superiore rallenta il gioco migliorando solo di poco il realismo, quindi l'uso è sconsigliato.

8.3.13. Opzione: utilizzo passivo degli scudi

Le regole standard per gli scudi sono un po' riduttive: uno scudo dovrebbe proteggere (almeno un po') anche se non viene usato attivamente.

Il motivo della scelta è di rendere i combattimenti più rapidi e dinamici piuttosto che un continuo palleggiarsi di colpi in cui nessuno dei due contendenti si ferisce.

Se preferite una versione più realistica degli scudi, usate le seguenti regole opzionali.

Uno scudo, se non viene usato per bloccare attivamente, concede comunque una protezione passiva. funziona esattamente come la copertura, quindi non consuma alcuna azione. Il tiro è effettuato sul bonus dello scudo, senza aggiungere l'abilità *Usare scudo*. L'uso attivo dello scudo esclude però il suo impiego passivo per quel turno. Un fallimento critico su un tiro di difesa passiva viene ignorato.

Non è possibile combinare la copertura con l'utilizzo passivo dello scudo: semplicemente, si sfrutta il valore migliore fra i due e si esegue un solo tiro.

Esempio: Ururu è armato con una spada ed uno scudo medio (bonus +2, abilità **Discreta**). In questo turno di gioco, il personaggio può decidere di attaccare con la spada e godere comunque di un tiro di difesa passiva **Insufficiente** (2), oppure scegliere di dedicare tutta la sua azione a bloccare con lo scudo usando un tiro di **Molto buono (Discreto+2)**.

8.4. Dettagli ed opzioni nelle ferite

8.4.1. Opzione: resistenza iniziale agli effetti delle ferite

E' molto frustrante subire una ferita nella primissima azione di un combattimento e rimanere quindi penalizzati per tutto il resto dello scontro. Per rendere più divertente (seppur meno realistico) il gioco, è possibile aggiungere alle caselle delle ferite sulla scheda un certo numero di riquadri con penalità zero.

In pratica i primi punti di danno non causeranno alcuna penalità alle azioni (ma c'è sempre la possibilità di svenire per lo shock, come descritto nel paragrafo 5.2). Ovviamente la guarigione completa richiederà più tempo rispetto alle regole standard, perché saranno presenti più caselle.

Questa regola è consigliata in particolare per ambientazioni sword & sorcery.

La scelta di quanti zeri aggiuntivi inserire è lasciata al master, che dovrà decidere in base allo stile dell'ambientazione: una sola casella aggiuntiva mantiene il gioco realistico, due punti sono adatti per una campagna un po' più eroica ma ancora verosimile, da tre punti in su si passa decisamente a situazioni poco credibili.

Esempio: Il master decide di applicare due "zeri" extra. Nel sistema base la scheda riporterebbe per le ferite la serie di caselle -1, -2, -3, ecc. Invece, applicando questa regola opzionale, la sequenza diventa 0, 0, -1, -2, -3, ecc., ovvero il personaggio può subire 2 punti di danno prima cominciare a sentire gli effetti cumulativi delle ferite.

Questa opzione si presta anche a numerose varianti:

- Se cercate una campagna molto orientata al combattimento, aggiungete un numero di zeri pari al punteggio di *costituzione*. Attenzione, però: in questo modo l'attributo *costituzione* acquisisce un'importanza sproporzionata.
- Fate acquistare gli zeri aggiuntivi esattamente come un attributo: ad esempio 100 punti personaggio forniscono un attributo di livello **discreto (4)**, ovvero 4 zeri extra.
- Se volete uno stile molto cinematografico applicate questa regola solo ai protagonisti (personaggi giocanti) e ai nemici di primo piano, ma non alle comparse.

8.4.2. Opzione: penalità delle ferite ridotta per azioni non fisiche

Le azioni che non richiedono alcuno sforzo fisico (tradurre un libro, lavorare al computer) subiscono soltanto la metà delle normali penalità dovute alle ferite (approssimando per difetto). L'utilizzo della magia non rientra in questa categoria (è molto faticoso)!

8.4.3. Opzione: shock corporeo più dettagliato

Questa opzione rende lo shock corporeo mediamente meno probabile, ma apre anche la possibilità (seppur rara) di morire.

Il tiro di shock si effettua sempre sulla costituzione originale, ma modificata con una penalità pari ai punti subiti in quello specifico colpo; il risultato descrive qualitativamente gli effetti dello shock, secondo queste linee guida:

Risultato del tiro	Effetto
Appena sufficiente o superiore (3 o più)	Il personaggio stringe i denti e incassa il colpo senza alcun problema.
Gravemente insufficiente o Insufficiente (1 o 2)	Il personaggio perde la concentrazione; se aveva ancora a disposizione delle azioni per questo turno (attacchi, difese o altro) le perde.
Fallimento critico lieve o Non classificabile (-1 o 0)	Il dolore e lo shock sono abbastanza forti da far cadere a terra il personaggio: la vista si offusca per un istante, le gambe cedono (la gravità dell'effetto varia a seconda del risultato). Anche in questo caso, eventuali azioni rimaste vengono perse.
Fallimento critico moderato (da -2 a -4)	Il personaggio perde i sensi.
Fallimento critico disastroso (-5 o meno)	Il personaggio muore.

8.4.4. Opzione: guarigione più dettagliata

Questa opzione aggiunge una componente di rischio alla guarigione.

Al termine di ogni settimana (per un'ambientazione realistica) o giornata (per un'ambientazione eroica), ciascun personaggio ferito lancia un tiro di *costituzione* (modificato dalle sue ferite, come tutti gli altri attributi). La situazione base presuppone riposo completo e l'assenza di un medico. Negli altri casi, modificare il tiro in questo modo:

Sforzo fisico:

Il personaggio cammina, va a cavallo, ecc.	-1 o -2
Pesanti azioni fisiche (combatte, corre, ecc.)	-3

Medico:

Seguito da un medico che ottiene appena sufficiente o più in un tiro <i>Medicina</i>	+1
Seguito da un medico che ottiene buono o più in un tiro di <i>Medicina</i>	+2
Seguito da un medico che ottiene ottimo o più in un tiro di <i>Medicina</i>	+3

Il tiro del medico deve essere effettuato una sola volta all'inizio della cura (non si può ritentare), ma perché il bonus abbia effetto egli deve continuare a seguire il paziente con regolarità.

Il risultato del tiro ha il seguente esito:

Appena sufficiente o più	Ferite ridotte di un punto
Da non classificabile a Insufficiente	Nessun effetto
Fallimento critico	Ferite peggiorate di un punto

Naturalmente queste regole sono per chi vuole un riferimento preciso e ufficiale: il master può tranquillamente decidere di giudicare se le ferite peggiorano o migliorano in base alla situazione complessiva.

8.4.5. Opzione: cure tempestive

Questa regola opzionale rende una campagna meno mortale.

Se una ferita viene trattata in tempo (entro un minuto), la penalità può essere ridotta di qualche punto (sempre che il personaggio non compia sforzi eccessivi), abbastanza per consentire di terminare l'avventura.

Il tentativo si fa per ogni singola ferita, richiede 15 minuti per punto di danno, e non può mai annullare completamente la ferita (quindi eseguirlo su una ferita da un punto non ha senso); è necessario avere una valigetta di pronto soccorso in buono stato.

Il medico tira su *Pronto soccorso* (o attributo equivalente): se il risultato è **Sufficiente** il personaggio annulla un punto di danno per quella ferita; se è **Buono** ne guadagna due. Infine, con un lancio di livello **Ottimo** ben tre punti vengono annullati (come già detto, la ferita non può scendere sotto un punto di danno).

I livelli qui indicati sono arbitrari: a seconda dell'ambientazione il master li può alzare o abbassare a piacimento.

Esempio: Janma ha subito una ferita da 2 livelli e una da 4. Il folle ma geniale dottor Lybrer cerca tempestivamente di limitare l'emorragia interna dell'ultima, la più consistente. Il tentativo richiede un'ora (15x4 minuti), ma il suo tiro di *Pronto soccorso* è eccezionale: **Ottimo**, cioè tre punti riguadagnati. Se Janma non farà troppi sforzi potrà ancora essere utile alla missione.

Il tentativo (che sia riuscito o fallito) non può essere ripetuto, né dallo stesso medico né da altri.

8.4.6. Opzione: riprendere conoscenza utilizzando i punti trama

Questa regola non è assolutamente realistica, ma aiuta a ridurre la frustrazione di vedere i propri personaggi svenuti ed incapaci di fare nulla.

Quando un personaggio inizia il suo turno svenuto (cioè ha perso i sensi non in questo turno ma in uno precedente), spendendo un punto trama ha diritto ad un tiro di *Forza di volontà* per riprendere conoscenza.

Se il tiro ha successo (risultato **Appena sufficiente** o più) rinviene e dal prossimo turno può iniziare a fare qualcosa. Se il tiro è addirittura **Buono** o superiore può già agire in questo stesso turno per tentare di rialzarsi, strisciare via, ecc.

Se invece il tiro non riesce il personaggio rimane privo di sensi, ma potrà comunque ritentare di nuovo nel turno successivo (spendendo un altro punto trama).

8.5. Dettagli ed opzioni nell'evoluzione del personaggio

8.5.1. Opzione: incremento dei soli attributi usati

Il master può imporre che vengano aumentati soltanto gli attributi che sono stati usati molte volte (ed in modo sensato) durante l'ultima sessione di gioco.

8.6. Dettagli ed opzioni nella magia

8.6.1. Opzione: accumulare l'Essenza in modo continuo

La scelta, descritta nelle regole base, di ricaricare 20 punti per notte, semplifica la gestione dell'Essenza. Se però volete un maggiore controllo potete decidere che il mago accumula un punto di Essenza ogni ora (sveglio o addormentato che sia), il doppio se si trova in un luogo di potere.

8.6.2. Opzione: utilizzo di una quantità dichiarata di Essenza

Se si utilizza questa regola opzionale, un mago può dichiarare (se vuole) *prima* di lanciare i dadi per l'incantesimo quanta Essenza spirituale intende usare (né più né meno). Il risultato dell'incantesimo sarà poi limitato superiormente a questo valore.

Ad esempio, dichiarando quattro punti di Essenza il risultato sarà al massimo **Discreto** e comunque i quattro punti verranno spesi in anticipo (anche in caso di fallimento dell'incantesimo, o di risultato inferiore).

8.6.3. Opzione: incantesimi specifici

Utilizzando questa opzione è possibile specializzarsi su alcuni particolari incantesimi per lanciarli con maggiore efficienza. Gli incantesimi specifici si gestiscono esattamente come gli altri attributi e forniscono dei bonus in base al loro livello:

Livello	Essenza risparmiata	Bonus al tiro
Gravemente insufficiente	0	0
Insufficiente	1	0
Appena sufficiente	2	+1
Discreto	3	+1
Buono	4	+2
Molto buono	5	+2
Ottimo	6	+3
Incredibile	7	+3

Tabella 11: incantesimi specifici

Essenza risparmiata indica di quanto viene ridotta l'Essenza spirituale spesa per questo incantesimo. Tuttavia almeno un punto deve essere fornito dal mago. Non ha effetto sull'Essenza materiale. Il *bonus al tiro* viene sommato agli altri attributi per calcolare il livello finale nel lancio dei dadi.

Un incantesimo specifico non può mai superare la Disciplina a cui è associato.

Bisogna fare attenzione nel definire gli incantesimi specifici: non devono essere troppo vaghi, altrimenti il giocatore ne viene avvantaggiato eccessivamente. Ad esempio "trasformarsi in cane" (una singola razza di cane, sempre la stessa) è un buon incantesimo specifico, mentre "trasformarsi in animale" no.

Esempio: Alexander Kabrus conosce *Corpo* a livello **Molto buono**. La sua specialità è trasformare la gente in rospi (molto difficile normalmente perché la vittima non è consenziente e si può opporre con *Forza di volontà*), quindi studia l'incantesimo specifico *Trasformare in rospo* a livello **Buono**. Quando effettua l'incantesimo ha un bonus di +2 e spende 4 punti di Essenza in meno.

8.6.4. Opzione: magia incontrollata

La magia è un flusso instabile e richiede un grande controllo da parte dello stregone. Questo controllo, tuttavia, "spreca" una buona parte della potenza arcana.

E' possibile ridurre consapevolmente il controllo sul flusso grezzo di magia, ottenendo una maggiore efficacia al prezzo di un più grande rischio. Per ogni punto di bonus acquisito sul tiro c'è una probabilità di perdere il controllo sull'incantesimo, con effetti imprevisti e spesso molto sgradevoli.

Si tira un dado a sei facce prima di eseguire l'incantesimo: se il risultato è pari o inferiore al numero di punti bonus sfruttati, il mago perde il controllo e la magia grezza si scatena.

Ovviamente, usando 6 punti di bonus la probabilità di perdere il controllo è del 100%.

Il master deve decidere l'effetto preciso della perdita di controllo, possibilmente senza uccidere o ferire gravemente il mago ma tuttavia causandogli gravi problemi (anche indiretti). Alcuni esempi: il mago si trasforma in una rana (senza essere in grado di tornare al suo aspetto con le proprie forze), viene evocato un demone, la parte malvagia del personaggio si separa e va in giro ad assassinare gente innocente attirando le colpe sul mago, ecc.

Esempio: Hannel delle Tempeste è ferito e si trova in difficoltà; ha assolutamente bisogno di effettuare un potente fulmine magico per liberarsi degli assalitori. Decide quindi di rinunciare a parte del controllo, beneficiando di un bonus pari a +2. Il mago deve però lanciare un dado prima di effettuare l'incantesimo: se il risultato è 1 o 2, l'energia magica si scatena incontrollata.

8.6.5. Opzione: incantesimi scritti da altri

Anche senza padroneggiare le Discipline necessarie (o addirittura con livello **Insufficiente** o meno), è possibile tentare l'utilizzo di una magia se si conosce già esattamente la formula (tipicamente perché scritta sul libro di incantesimi di un altro mago).

Si tratta però di un'azione molto rischiosa: oltre alle scarse probabilità di riuscita dovute all'attributo basso, c'è il pericolo di causare una magia incontrollata.

Esempio: Yash trova sul libro di un negromante la formula per un incantesimo *Animare cadaveri di animali*. Per lanciarlo, Yash dovrebbe avere almeno un livello **Buono** in *Necromanzia*, ma purtroppo la conosce soltanto a livello **Appena sufficiente**. Le probabilità di fallimento (anche critico) sono alte. Inoltre, se lanciando un singolo dado ottenesse 1 o 2 l'incantesimo gli sfuggirebbe di mano con effetti imprevisti e devastanti.

Si conta ogni livello mancante rispetto a quello necessario nella Disciplina usata, poi si lancia un dado a sei facce. Se il risultato è pari o inferiore al numero ottenuto, il mago perde il controllo dell'incantesimo, esattamente come descritto in "Opzione: magia incontrollata" (ma senza bonus ovviamente).

8.6.6. Dettaglio: magia e armature

Per effettuare magie è necessario avere una completa libertà di movimento, quindi non è possibile lanciare incantesimi se si indossa un'armatura.

Se il master è generoso può consentirlo con la penalità standard ad azioni che richiedono agilità (vedere la tabella a pagina 46).

Se tutti i maghi dei mondi fantasy indossano sempre vesti semplici e comode ci sarà pure un motivo...

8.6.7. Dettaglio: oggetti magici

Il processo per creare un oggetto magico è lungo e costoso; sfrutta le abilità di artigianato (poiché l'oggetto deve essere stato creato dalle mani stesse del mago), l'attributo *Alchimia* (la scelta ed il trattamento dei materiali) e le normali regole di magia (per incantare l'oggetto). Un errore o una dimenticanza in uno qualsiasi dei tre passaggi rendono l'oggetto inutilizzabile.

Come tendenza consigliata, gli oggetti magici nel sistema NewType:

- ❖ **Non** sono semplici armi potenziate (tipo "spada +1" di AD&D) o versioni chiavi-in-mano di incantesimi (come la bacchetta dei dardi incantati). Scelte di questo genere sono fortemente scoraggiate. Un'arma magica, ad esempio, potrebbe tornare in mano al padrone quando chiamata... molto più divertente che un bonus nel danno (dato che il combattimento è già piuttosto letale).
- ❖ **Non** hanno "cariche" che si consumano.
- ❖ **Non** sono prodotti in serie: ciascuno di essi è unico e va inventato appositamente dal master.

8.6.8. Dettaglio: incantesimi ripetuti

Può capitare che un incantesimo riesca ma non bene quanto si voleva: ad esempio viene curato un solo punto di danno di un paziente o la sagomatura di una scultura avviene solo a metà.

In questi casi, ripetere la magia non ha effetto, perché il mago ha già ottenuto il massimo che poteva con il primo tentativo.

Per poter riprovare bisogna aspettare che le condizioni cambino, tipicamente dopo un giorno.

Continuando con gli esempi precedenti: il fisico del paziente si sta riprendendo e la magia ora ha una base più solida su cui funzionare, la struttura interna della scultura si è assestata ed ora è più manipolabile.

Questa considerazione non vale sempre: in molti casi è possibile ripetere la magia a piacimento (come la solita palla di fuoco): al master la decisione finale.

8.6.9. Opzione: effetti sulla psiche e sul corpo del mago

Se la magia è così potente, perché i maghi dei mondi fantasy sono generalmente pochi e vivono reclusi? Perché la magia altera fisicamente e psicologicamente chi la usa.

Ad esempio, gli occhi di uno specialista in incantesimi del fuoco potrebbero diventare rossi e accesi come carboni ardenti, e la sua pelle calda come quella di una fornace.

Un negromante potrebbe acquisire un disgusto per tutti i cibi non putrefatti, mentre il suo corpo comincia a decadere e puzzare come un cadavere.

Si tratta di cambiamenti gradualmente impercettibili, che sembrano naturali all'interessato fino a quando non si rende conto dello sguardo di orrore negli occhi dei paesani.

Questo è il prezzo del potere magico, e chi si immerge nei segreti arcani deve essere sempre cosciente del fatto che quando modella l'universo attraverso gli incantesimi, anche la magia lo sta modellando a sua volta.

8.6.10. Dettaglio: alchimia

Diversamente da altri sistemi di gioco, pozioni, intrugli e filtri magici non si creano usando le stesse regole degli incantesimi, bensì tramite l'attributo *Alchimia*.

Il master dovrebbe preparare una lista di pozioni tipiche, fornendo il costo e il tipo degli ingredienti, il tempo di preparazione, l'equipaggiamento necessario, la quantità prodotta per ogni "infornata" e la penalità o bonus al tiro (chiaramente un filtro contro la diarrea avrà un bonus positivo, mentre uno per ringiovanire sarà molto difficile e costoso).

Il tiro viene effettuato in segreto dal master e determina qualitativamente l'efficacia e la durata del prodotto (un fallimento critico causa effetti imprevisti e spesso contrari alle aspettative). Normalmente non è possibile conoscere la riuscita di una pozione prima di provarla (se non compiendo lunghe analisi). Un filtro magico deve essere bevuto interamente per avere effetto; è comunque possibile capire il tipo di effetto assaggiandolo e riuscendo in un tiro di *Alchimia*: più alto è il risultato, più corretta è la stima.

Un'ottima sorgente di informazioni per l'alchimia è il volume *GURPS Magic* edito da Steve Jackson Games.

8.6.11. Dettaglio: elementali, demoni e non morti

Molte Discipline consentono la creazione o l'evocazione di creature sovranaturali. Va notato che il mago non ha automaticamente il controllo su questi esseri! Generalmente deve fare un patto con essi, o minacciarli, o tentare di dominarli utilizzando una ulteriore magia. Particolarmente pericolosi sono i demoni e gli elementali, poiché dotati di notevole intelligenza e volontà.

9. AMBIENTAZIONI

NewType è un sistema universale, ma per esserlo deve per forza rimanere vago sugli attributi e sulle regole specifiche di ogni campagna.

In questo capitolo sono riportati alcuni suggerimenti per riempire le parti lasciate appositamente aperte dalle regole universali.

9.1. Attributi base

Gli attributi variano largamente da un'ambientazione all'altra, ma alcuni rimangono gli stessi nella grande maggioranza dei casi. Eccoli descritti (i valori fra parentesi sono i requisiti, vedere paragrafo 2.2):

Attributo	Requisito	Descrizione
<i>Atletica</i>	(<i>Forza</i>)	Abilità e resistenza fisica nel correre e saltare.
<i>Carisma</i>		La "forza di personalità" di un personaggio, comprendente la capacità di farsi apprezzare (o temere) e le doti di leadership.
<i>Convincere/Mentire</i>	(<i>Carisma</i>)	L'abilità nel parlare per convincere un altro di qualcosa (sia vero che falso) o di mentire in modo credibile, senza tradirsi.
<i>Coordinazione</i>		Capacità di equilibrio, rapidità nei movimenti e precisione.
<i>Costituzione</i>		Resistenza alle malattie, integrità fisica, capacità di incassare colpi e velocità di guarigione.
<i>Forza</i>		Pura forza fisica e capacità di applicarla.
<i>Memoria</i>		Capacità di ricordare i dettagli ma anche livello di cultura generale. In NewType non esiste l'attributo <i>intelligenza</i> .
<i>Attenzione</i>		Notare dettagli che ad altri sfuggono, percepire deboli rumori e odori, intuire un agguato, ecc.

Tabella 12: attributi basilari

Ciascuna ambientazione aggiunge poi un insieme di attributi adatti al periodo e allo stile di gioco.

Di solito vengono elencati gli attributi di uso più comune, ma non è necessario limitarsi per forza a questi: un personaggio può imparare anche abilità non previste, previo consenso del master (che dovrà fare molta attenzione ad evitare abusi). Ad esempio, un giocatore potrebbe desiderare l'attributo *Cucina* oppure *Ingegneria aerospaziale*; nel primo caso potrebbe essere un cuoco per hobby o per professione, nel secondo magari si tratta di un progettista della Nasa.

9.2. Ambientazione Sword & Sorcery

"Spada e stregoneria": un'ambientazione a cui i giochi di ruolo sono da sempre strettamente legati. Il genere è tendenzialmente eroico, anche se non mancano casi di campagne realistiche.

9.2.1. Attributi

Ecco l'elenco degli attributi utilizzati nell'ambientazione sword & sorcery:

◆ **Attributi comuni**

Attributo	Requisiti	Descrizione
<i>Acrobatica</i>	(<i>Coordinazione</i>)	Salti mortali, capriole in volo, capacità di atterrare in piedi anche in situazioni difficili
<i>Addestrare animali</i>		Bisogna scegliere un campo specifico, ad esempio cani, cavalli, uccelli; l'attributo può essere usato anche per gli altri campi, ma con efficacia ridotta.
<i>Alchimia</i>	(<i>Memoria</i>)	Conoscere, produrre e analizzare pozioni magiche. Necessario anche per creare oggetti incantati.
<i>Arrampicarsi</i>	(<i>Coordinazione</i>)	L'abilità di scalare alberi, pareti di roccia e muri anche con pochi appigli.
<i>Atletica</i>	(<i>Forza</i>)	Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Attenzione</i>		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Borseggiare</i>	(<i>Coordinazione</i>)	L'abilità di ladri da strada e tagliaborse.
<i>Caccia / Pesca</i>		Procurarsi il cibo cacciando e pescando; comprende anche la capacità di seguire tracce.
<i>Carisma</i>		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Cavalcare</i>		Tutto ciò che si deve sapere per andare a cavallo, compresa la cura della cavalcatura.
<i>Conoscenza dei bassifondi</i>		Sapere come trovare contatti con la malavita, ricettatori, ecc.
<i>Convincere / mentire</i>	(<i>Carisma</i>)	Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Coordinazione</i>		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Costituzione</i>		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Erboristeria / medicina</i>	(<i>Memoria</i>)	La conoscenza delle erbe (soprattutto curative, ma non solo) e loro applicazione in medicina. Attributo usato al posto di <i>pronto soccorso</i> .
<i>Etichetta</i>		Sapere qual è il comportamento giusto da tenere in svariate occasioni sociali, l'abito più consono, la posizione corretta a tavola, ecc.
<i>Forza</i>		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Forza di volontà / freddezza</i>		La resistenza a pressioni psicologiche o magiche e la capacità di mantenere la calma in situazioni critiche. Usato come difesa contro alcuni incantesimi.
<i>Leggere / scrivere</i>		Capacità di leggere e scrivere testi in una lingua conosciuta dal personaggio.
<i>Memoria</i>		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
<i>Mercanteggiare</i>	(<i>Convincere/mentire</i>)	L'abilità di "tirare sul prezzo", ottenere le merci migliori e saper vendere.
<i>Muoversi furtivamente</i>	(<i>Coordinazione</i>)	Muoversi in silenzio e senza farsi notare, nascondersi.
<i>Nuotare</i>		Abilità e velocità nel nuoto.
<i>Occultismo</i>		Conoscenza di informazioni legate a riti oscuri, sette segrete, divinità dimenticate, ecc.
<i>Scassinare</i>	(<i>Coordinazione</i>)	Aprire lucchetti e serrature.
<i>Teologia</i>	(<i>Memoria</i>)	Conoscenza enciclopedica su una o più religioni: riti, storia, leggende, dottrina, ecc.
<i>Trappole</i>		Individuare e creare trappole di vario genere.
<i>Travestirsi</i>		Abilità nell'apparire diversi tramite travestimento; non comprende la capacità di interpretare il ruolo.
<i>Veleni</i>		Conoscenza dei vari tipi di veleno e loro uso, compresi gli antidoti.
<i>Arte (specificare)</i>		Una specifica forma d'arte: può essere scultura, musica, pittura, teatro...
<i>Artigianato (specificare)</i>		Una specifica forma di artigianato: lavorazione della pelle, sartoria, falegnameria... Di particolare importanza per i personaggi guerrieri sono "Artigianato: armature" e "Artigianato: armaiolo".
<i>Cultura (specificare)</i>	(<i>Memoria</i>)	Uno specifico campo di conoscenze culturali: letteratura, musica, matematica... Diversamente da <i>arte</i> , questo attributo permette di conoscere le opere prodotte da altri, non di produrne.
<i>Lingua (specificare)</i>		Tutti personaggi iniziano conoscendo la propria lingua nativa senza bisogno di spendere punti; è possibile aggiungerne altre.

◆ Attributi di combattimento

Attributo	Requisiti
Spade corte / pugnali	(Coordinazione)
Spade lunghe	(Coordinazione)
Spade a due mani	(Coordinazione, Forza)
Asce / Mazze / Martelli	(Coordinazione, Forza)
Asce / Mazze / Martelli a due mani	(Coordinazione, Forza)
Armi ad asta (picche, ecc.)	(Coordinazione)
Lance da cavaliere	(Coordinazione, Forza)
Archi / balestre	(Coordinazione)
Lanciare coltelli	(Coordinazione)
Fionda / Lanciare oggetti	(Coordinazione)
Bastoni	(Coordinazione)
Scudi	(Forza)
Lotta	(Coordinazione)

◆ Attributi speciali

Questi attributi speciali possono essere acquisiti soltanto da alcune razze, e solo durante la creazione del personaggio: non si possono più aumentare in seguito con l'esperienza!

Attributo	Descrizione
Vista acuta / notturna	Alcune razze dei mondi fantasy sono dotate di una vista molto acuta, che permette loro di vedere molto più nitidamente degli umani. Inoltre permette di vedere con bassissima illuminazione (anche se la definizione lascia a desiderare): è sufficiente una notte stellata. La vista acuta/notturna non consente di vedere nell'oscurità totale, ad esempio sottoterra.
Vista nell'oscurità	Altre razze, abituate a vivere nelle profondità del sottosuolo, sono in grado di vedere anche nel buio più completo; tuttavia la definizione dei dettagli e la distanza massima sono molto ridotte e all'aperto non hanno alcun vantaggio (anzi, sono penalizzate dalla luce).
Resistenza alla magia	Nani, gnomi ed halfling (a volte anche gli elfi oscuri) tendono ad avere una certa resistenza alla magia diretta contro di loro. L'attributo viene usato come una difesa passiva, che non consuma alcuna azione (vedere il paragrafo 7.10.4).

◆ Magia

Vengono utilizzati gli attributi legati alla magia (capitolo 7): *Potere magico* e le varie *Discipline*.

9.2.2. Razze

In quasi tutte le ambientazioni sword & sorcery si trovano delle razze di umanoidi, spesso derivanti indirettamente dai libri di J.R.R. Tolkien. Ecco elencate le più tipiche:

Razza	Caratteristiche particolari
Umani	Nessuna: è la razza più comune
Elfi	Tendono ad avere <i>costituzione</i> e <i>forza</i> basse, <i>memoria</i> e <i>coordinazione</i> alte. Possono avere l'attributo speciale <i>vista acuta/notturna</i> .
Nani	Tendono ad avere <i>forza</i> e <i>costituzione</i> alte, <i>convincere/mentire</i> basso. Devono avere gli attributi speciali <i>vista nell'oscurità</i> e <i>resistenza alla magia</i> .
Halfling (o Hobbit), Gnomi	Tendono a preferire attributi di <i>agilità</i> e <i>sociali</i> (<i>coordinazione</i> , <i>convincere/mentire</i>). Possono avere (ma non sempre) gli attributi speciali <i>vista acuta/notturna</i> e <i>resistenza alla magia</i> .
Orchi	Sono i classici "cattivi di bassa lega" da usare come avversari. Tendono ad avere bassi punteggi in <i>memoria</i> ed altri attributi non basati sul puro utilizzo della violenza. Devono avere l'attributo speciale <i>vista nell'oscurità</i> .
Elfi oscuri	L'antitesi degli elfi di superficie, da usare in genere solo come avversari. Devono avere l'attributo speciale <i>vista nell'oscurità</i> e in certe ambientazioni possono avere anche <i>resistenza alla magia</i> (spesso ad alti livelli).

In molti casi sono possibili vari incroci (soprattutto fra elfi e umani o orchi ed umani).

9.2.3. Regole opzionali utilizzate

La penalità per azioni multiple è -2, in quanto ambientazione eroica.

Molti mostri, comunque, sono in grado di compiere azioni multiple per loro stessa natura (ad esempio un drago può soffiare fuoco, artigliare e dare colpi di coda) senza incorrere in alcuna penalità. E' consigliabile utilizzare l'opzione per la resistenza iniziale agli effetti delle ferite (pagina 33).

9.2.4. Situazione iniziale

I punti da distribuire inizialmente per ciascun personaggio sono 1000, i punti trama assegnati sono 10. Chi lo desidera può iniziare con un'armatura (che sia in grado di indossare) ed un'arma a scelta. La disponibilità finanziaria iniziale dipende totalmente dallo stile della campagna.

9.2.5. Tempi tipici

Per evitare dispute fra giocatori e master per i tempi necessari a compiere azioni tipiche, ecco alcuni suggerimenti "ufficiali":

Azione	Tempo
Lasciare cadere l'arma	0
Estrarre l'arma dal fodero o comunque da dove è a portata di mano	1 turno
Rinfoderare l'arma	1 turno
Rinfoderare un'arma ed estrarne subito un'altra	1 turno
Preparare un arco per l'uso (riallacciando la corda)	1 turno
Cercare qualcosa nello zaino	1 turno per togliersi lo zaino, dopo di che si effettua un tiro all'inizio di ogni turno con difficoltà da 0 (oggetto grosso come un'ascia) a 4 (oggetto piccolo come una chiave o una gemma); quando il tiro riesce, l'oggetto è trovato.
Indossare o togliere uno scudo	Tempo indicato nella tabella 12.2 a pagina 46, più un ulteriore turno se lo scudo era appeso dietro la schiena.

10. RICONOSCIMENTI

10.1. Giochi di ruolo

Diciamolo onestamente, è difficile inventare un sistema *completamente* originale, se non altro per il fatto che ormai quasi tutte le combinazioni di regole e tiri di dado sono state usate.

Ecco l'elenco dei giochi di ruolo che, volontariamente o inconsciamente, mi hanno fornito ispirazione per NewType:

- A quanto pare il metodo *attributo + scostamento* è già stato usato in **Fudge** (ne ho letto la recensione su Dragon); sigh... e io che pensavo di aver inventato qualcosa di originale.
- Il sistema di magia deve molto a **Mage: the Ascension**, ovviamente, ma anche a **Gurps Magic** e ad **Ars Magica** (soprattutto nella versione precedente).
- L'effetto delle armi automatiche è stato suggerito dal sistema **Silhouette** edito da Dream Pod Nine (Heavy Gear e Jovian Chronicles).
- Lo shock corporeo assomiglia parzialmente a quello di GURPS.
- I Punti Trama sono una fusione fra i Punti Forza di **Star Wars**, le Frasi Fatte di **On Stage!** e la willpower di **Mage: the Ascension**.
- E, naturalmente, **(Advanced) Dungeons & Dragons**, che essendo il capostipite dei giochi sword & sorcery ha ormai cristallizzato nell'immaginario collettivo il concetto di chierico, mago e guerriero.

10.2. Playtester

Un ringraziamento a tutti coloro che mi hanno aiutato a sviluppare nel tempo NewType, proponendo soluzioni o anche soltanto giocando. In ordine sparso: Luca Turini, Francesco Bergamaschi, Alessandro Cabrini, Nicola Ferrarini, Alessio Lodola, Andrea Libreri, Dario Ferretti, Gianmarco Bertolotti, Massimiliano Schuller.

11. TABELLA DELLA ARMI

11.1. Armi da fuoco moderne

Arma	Bonus	Ritmo di Fuoco	Caricatore	Gittata (metri)	Forza minima	Note	Vantaggi	Svantaggi
Pistola leggera	-1	1	10	10	-		Economica	Imprecisa
Pistola pesante	0	1	8	15	-			
Mitra leggero	-1	4 R	8 R	10	Appena Sufficiente (3)	Automatico	Danno notevole in modalità automatica	Impreciso, caricatore piccolo
Mitra pesante	0	4 R	8 R	10	Discreto (4)	Automatico	Danno notevole in modalità automatica	Costoso, caricatore piccolo
Fucile	+1	1	8	100	Appena Sufficiente (3)		Preciso, grande gittata	Colpo singolo
Fucile d'assalto	+1	4 R	8 R	50	Discreto (4)	Automatico	Danno notevole in modalità automatica	Impossibile nascondere, illegale
Shotgun	+3	1	10	10	Appena Sufficiente (3)	DANNO DIMEZZATO (approsim. per eccesso)	Facile colpire	Difficile uccidere, gittata limitata

Tabella 13: armi da fuoco moderne

Nota: nelle armi automatiche il ritmo di fuoco e la dimensione del caricatore sono seguiti da una lettera "R" per indicare che si parla di raffiche e non colpi singoli. Se è necessario utilizzare la modalità a colpo singolo, ogni raffica corrisponde a circa 3 colpi singoli ai fini del calcolo dei proiettili consumati. In tal caso, tuttavia, l'arma subisce una penalità di -1 (valore che somma il minore danno globale e la maggiore precisione).

11.2. Armi da mischia

Arma	Bonus	Attributo da usare (sword & sorcery)	Forza minima	Note	Vantaggi	Svantaggi
Coltello, pugnale	-2	Coltelli	-		Facile da nascondere, economico	Poco letale
Spada corta	-1	Spade	Appena Sufficiente (3)		Efficace anche in luoghi ristretti	Danno limitato
Spada lunga	0	Spade	Discreto (4)		Dimensioni ideali, arma "nobile"	Inefficace in luoghi ristretti, difficile da nascondere
Spada a due mani	+1	Spade a due mani	Buono (5)		Danno notevole	Utilizzabile solo in luoghi spaziosi, non compatibile con scudo
Ascia	0	Asce/mazze	Buono (5)		Economica	Inefficace in luoghi ristretti
Ascia a due mani	+2	Asce/mazze a due mani	Molto Buono (6)		Economica, notevole danno	Utilizzabile solo in luoghi molto spaziosi, non compatibile con scudo
Mazza	0	Asce/Mazze	Buono (5)		Economica	Inefficace in luoghi ristretti
Mazza ferrata	0 (-2 difesa)	Asce/Mazze	Discreto (4)	Parate di armi contro una mazza ferrata subiscono penalità -1	Difficile da parare	Inutilizzabile in luoghi ristretti, difesa scadente
Alabarda	+2	Armi ad asta	Discreto (4)	1 turno per riposizionare. Può essere usata anche come picca (usare i dati della picca)	Economica, notevole danno, ottima per formazioni	Lenta, non consente scudo, utilizzabile solo in luoghi molto spaziosi
Picca	0	Armi ad asta	Appena Sufficiente (3)		Economica, danno notevole	Inutile se l'avversario si avvicina troppo
Bastone a una mano	-3 (-1 parata)	Bastoni	Insufficiente (2)		Economico, basso requisito, buona difesa	Danno molto limitato
Bastone a due mani (quarterstaff)	-2 (0 parata)	Bastoni	Insufficiente (2)		Economico, basso requisito, buona difesa	Danno limitato, inefficace in luoghi ristretti
Lancia da cavaliere	Da 0 a +3	Lancia da cavaliere	Discreto (4)	Minimo un turno di carica a cavallo. Il bonus è pari ai turni di carica	Devastante	Ad ogni attacco bisogna andare lontano e caricare. Non si può usare per parare

Tabella 14: armi da mischia

11.3. Armi da lancio

Arma	Bonus	Ritmo di Fuoco	Scorta tipica di proiettili	Gittata (metri)	Note	Vantaggi	Svantaggi
Arco	-1	1/2	12	10	1 turno per ricaricare	Economico, silenzioso	Danno limitato, tempo per incoccare
Balestra	-1	1/3	12	15	2 turni per ricaricare. Se il bersaglio indossa armatura, il suo livello di protezione viene trattato come se fosse di due punti inferiore	Trapassa armature	Molto lenta
Pugnale (lanciato)	-2	1	3	4		Economico, facile da nascondere	Danno molto limitato, impreciso
Fionda	-3	1/2	20	5	1 turno per preparare	Economicissima	Danno estremamente limitato
Sasso	-4	1	A piacere	3		Non costa nulla	Danno praticamente nullo

Tabella 15: armi da lancio

12. TABELLA DELLE ARMATURE

12.1. Armature sword & sorcery e medievali

Armatura	Fattore di protezione (valore minimo nel risultato di difesa)	Penalità ad azioni di agilità	Costo	Note
Armatura di cuoio bollito	Insufficiente (2)	2	Basso	
Armatura di maglie	Appena sufficiente (3)	3	Medio	Richiede <i>Forza</i> almeno discreta
Corazza di piastre	Discreto (4)	4	Alto	Richiede <i>Forza</i> almeno buona
Corazza di piastre speciale	Buono (5) o (molto raramente) più	4 o più	Pezzi unici introvabili!	Fatta con materiali particolari (mithril, scaglie di drago, ecc.) Richiede <i>Forza</i> almeno buona

Tabella 16: armature sword & sorcery e medievali

12.2. Scudi

Armatura	Bonus	Penalità ad azioni di agilità	Tempo per indossarlo	Note
Scudo piccolo	+1	1	1 turno	Richiede almeno <i>Forza</i> appena sufficiente
Scudo medio	+2	2	2 turni	Richiede <i>Forza</i> almeno discreta
Scudo grande (tipo legionari romani)	+3	3	3 turni	Richiede <i>Forza</i> almeno buona

Tabella 17: scudi

Nota: a tutti i tempi di preparazione va aggiunto un ulteriore turno nel caso lo scudo sia appeso dietro la schiena.

12.3. Armature contemporanee

Armatura	Fattore di protezione (valore minimo nel risultato di difesa)	Penalità ad azioni di agilità	Costo	Note
Corpetto imbottito	Insufficiente (2)	1	Basso	Facilmente individuabile
Giubbotto antiproiettile leggero	Appena sufficiente (3)	2	Medio	Scomodo da indossare per più di qualche ora
Giubbotto antiproiettile pesante	Discreto (4)	3	Alto	Molto scomodo
Corazzatura militare	Buono (5)	4	Molto alto	Reperibile solo sul mercato nero

Tabella 18: armature contemporanee

Nota: per quanto riguarda le armature moderne, il fattore di protezione viene dimezzato (approssimazione per difetto) contro attacchi con armi da mischia, simulando la maggiore facilità nel colpire quei punti dove l'armatura non protegge.