



NewType 3

Il gioco di ruolo narrativo universale, semplice ma verosimile

Assemblato da Davide Orlandi
(davide.orlandi.due@synago.it)

Versione: NewType 3_14.doc
Data: 15 febbraio 2004

Sommario

1. Introduzione	3	8.2.9. Opzione: lo scudo penalizza l'attacco	30
1.1. Perché "NewType"?	3	8.3. Dettagli ed opzioni nelle ferite	30
1.2. Chi lo può utilizzare	3	8.3.1. Opzione: guarigione più dettagliata	30
1.3. Sistema base e dettagli	3	8.3.2. Opzione: guarigione più dettagliata (seconda variante)	30
2. Personaggi	4	8.3.3. Dettaglio: entità diversa delle ferite per i mostri	31
2.1. Attributi	4	8.3.4. Opzione: entità diversa delle ferite anche per i personaggi	31
2.2. Requisiti	5	8.4. Dettagli ed opzioni nell'evoluzione del personaggio	31
3. Risoluzione delle azioni	6	8.4.1. Opzione: incremento dei soli attributi usati	31
3.1. Tiri di dado	6	8.5. Dettagli ed opzioni nella magia	31
3.2. Risultato delle azioni	6	8.5.1. Opzione: accumulare l'Essenza in modo continuo	31
3.3. Fallimenti critici	7	8.5.2. Opzione: utilizzo di una quantità dichiarata di Essenza	31
3.4. Modificatori per la difficoltà	7	8.5.3. Incantesimi semplicissimi (cantrip)	32
3.5. Azioni multiple	7	8.5.4. Opzione: incantesimi specifici	32
3.6. Azioni contrapposte	7	8.5.5. Opzione: magia incontrollata	33
4. Combattimento	8	8.5.6. Dettaglio: magia e armature	33
4.1. Turni	8	8.5.7. Dettaglio: creazione solo a tocco	33
4.2. Movimento	8	8.5.8. Opzione: bacchetta magica o bastone	33
4.3. Sequenza di azioni	8	8.5.9. Dettaglio: oggetti magici	33
4.3.1. Dichiarazione delle azioni	8	8.5.10. Dettaglio: incantesimi ripetuti	34
4.3.2. Dichiarazione delle difese	8	8.5.11. Opzione: effetti sulla psiche e sul corpo del mago	34
4.3.3. Risoluzione contemporanea delle azioni	9	8.5.12. Dettaglio: alchimia	34
4.4. Risoluzione degli attacchi e delle difese	9	8.5.13. Dettaglio: elementali, demoni e non morti	34
4.5. Numero massimo di azioni	9	8.5.14. Opzione: discipline non sufficienti	34
4.6. Armature	10	9. Ambientazioni	36
4.7. Scudi	10	9.1. Attributi base	36
5. Ferite	11	9.2. Ambientazione Sword & Sorcery	36
5.1. Effetti delle ferite	11	9.2.1. Attributi	36
5.2. Guarigione	11	9.2.2. Razze	38
6. Evoluzione del personaggio	13	9.2.3. Situazione iniziale	38
6.1. Distribuzione dei Punti Personaggio	13	9.2.4. Tempi tipici	39
6.2. Utilizzo dei Punti Personaggio	13	10. Informazioni su NewType	40
7. Magia	14	10.1. Riconoscimenti ad altri giochi di ruolo	40
7.1. Discipline	14	10.2. Riconoscimenti ai playtester	40
7.1.1. Aria	14	10.3. Log delle modifiche	40
7.1.2. Acqua	14	11. Armi e armature	42
7.1.3. Terra	15	11.1. Attacchi e difese a mani nude	42
7.1.4. Fuoco	15	11.2. Armi da fuoco moderne	42
7.1.5. Guarigione	16	11.3. Armi da mischia medievali o sword & sorcery	43
7.1.6. Mente	16	11.4. Armi da lancio medievali o sword & sorcery	44
7.1.7. Illusione	17	11.5. Armature sword & sorcery e medievali	44
7.1.8. Metamorfosi	17	11.6. Armature contemporanee	44
7.1.9. Natura	18	Tabelle:	
7.1.10. Necromanzia	18	Tabella 1: livelli degli attributi	4
7.1.11. Chiaroveggenza	19	Tabella 2: descrizione dei livelli di successo	6
7.2. Essenza	19	Tabella 3: effetti delle ferite sui personaggi	11
7.2.1. Quantità di Essenza accumulabile	20	Tabella 4: tempi di guarigione	12
7.3. Controllo	20	Tabella 5: effetto dell'Essenza materiale	20
7.4. Sequenza di azioni per lanciare una magia	20	Tabella 6: calcolo dell'Essenza accumulabile	20
7.5. Risoluzione degli incantesimi	21	Tabella 7: modificatori al Controllo dovuti alla distanza	22
7.6. Durata	22	Tabella 8: attacchi e difese	26
7.7. Distanza e altri modificatori al Controllo	22	Tabella 9: combattimento rapido	28
7.8. Danno	23	Tabella 10: effetti della gittata	29
7.9. Difese contro gli incantesimi	23	Tabella 11: guarigione più dettagliata	30
7.9.1. Contromagia	23	Tabella 12: entità delle ferite in base alla costituzione	31
7.9.2. Schivate	23	Tabella 13: incantesimi specifici	32
7.9.3. Forza di volontà	23	Tabella 14: attributi basilari	36
7.9.4. Resistenza alla magia	23	Tabella 15: attributi sword & sorcery	37
8. Dettagli ed opzioni	25	Tabella 16: attributi di combattimento sword & sorcery	38
8.1. Dettagli ed opzioni nella risoluzione delle azioni	25	Tabella 17: attributi speciali sword & sorcery	38
8.1.1. Opzione: Punti Trama	25	Tabella 18: razze sword & sorcery	38
8.1.2. Opzione: Punti Trama per controllare la scena	25	Tabella 19: tempi tipici nell'ambientazione sword & sorcery	39
8.2. Dettagli ed opzioni nel combattimento	25	Tabella 20: attacchi e difese a mani nude	42
8.2.1. Opzione: combattimento con due armi	25	Tabella 21: armi da fuoco moderne	42
8.2.2. Dettaglio: descrizione di attacchi e difese	25	Tabella 22: armi da mischia	43
8.2.3. Opzione: combattimento rapido per le comparse	28	Tabella 23: armi da lancio	44
8.2.4. Opzione: combattimento ultra rapido	28	Tabella 24: armature sword & sorcery e medievali	44
8.2.5. Opzione: gittata	28	Tabella 25: armature contemporanee	44
8.2.6. Opzione: mirare	29		
8.2.7. Opzione: bonus diversi per attacco e difesa	29		
8.2.8. Opzione: agire rapidamente	29		

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 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 **Errore. Il segnalibro non è definito.**

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 *personalità*. Gli altri 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 36 tratta alcune ambientazioni e propone un elenco di attributi per ciascuna.

Gli attributi hanno valori descrittivi, come si può vedere nella **Tabella 1** qui sotto. Si possono utilizzare i nomi descrittivi oppure gli equivalenti valori numerici, a piacimento.

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	Nome	Descrizione
0	0	Non classificabile	Non sa nulla dell'argomento
1	20	Principiante	Ha qualche nozione di base
2	60	Apprendista	E' in grado di svolgere compiti non troppo complessi
3	150	Competente	Può guadagnarsi da vivere in questo campo
4	350	Professionista	Anni di esperienza alle spalle
5	800	Esperto	Autorità riconosciuta nel campo
6	2000	Elite	Fra i migliori del mondo

Tabella 1: livelli degli attributi

Ogni personaggio inizia con un numero prefissato di punti, variabile da un'ambientazione all'altra a seconda del 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 **Apprendista** è necessario spendere 60 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.

Se dopo aver acquistato gli attributi avanzano alcuni punti, è possibile accumularli per il futuro, come se fossero stati ottenuti alla fine di una sessione di gioco (vedere il paragrafo **6.2: Utilizzo dei Punti Personaggio** a pagina 13).

2.2. Requisiti

Alcune volte accanto o sotto ad un attributo ne viene indicato un altro (o più di uno) racchiuso 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 **apprensista (2)**, allora *armi da fuoco* può arrivare al massimo a **competente (3)**. 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 un numero di dadi a sei facce pari al valore dell'attributo e prendendo il risultato più alto. Ogni 6 dopo il primo aggiunge +1 al risultato.

Esempio: un personaggio deve saltare un precipizio. Il suo attributo *atletica* è **Professionista (4)**. Tira quindi 4 dadi, con questi risultati: 4 6 2 6. Il risultato finale è un notevole 7.

Se esce un "1" su *tutti* i dadi, il risultato è un fallimento critico (la spiegazione sui fallimenti critici è al paragrafo 3.3).

Se il personaggio non ha l'abilità (oppure se le penalità fanno scendere il suo livello a zero) può tirare due dadi e prendere il risultato peggiore. In questo caso particolare si ha un fallimento critico se anche uno solo dei dadi risulta "1".

Se le penalità fanno scendere l'abilità *sotto* il livello zero, l'azione non può essere tentata.

3.2. Risultato delle azioni

Ciò che si ottiene dal tiro 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)
8 o più	Incredibile	La moto è perfettamente riparata e potrebbe essere molto migliorata rispetto a prima in tutti gli aspetti.
7	Eccezionale: l'azione riesce decisamente meglio del previsto	La moto viene riparata completamente e forse migliorata sotto vari aspetti (velocità, stabilità, o anche estetica).
6	Ottimo: l'azione riesce completamente, con qualche effetto benefico in più.	La moto è perfettamente riparata, in un tempo inferiore al previsto.
5	Buono: l'azione riesce completamente.	La moto funziona correttamente, il problema è stato eliminato completamente all'origine.
4	Sufficiente: l'azione riesce, ma in modo solo approssimativo	La moto funziona, ma fa un rumore strano e dopo qualche giorno si guasta di nuovo.
3	Insufficiente: il personaggio non riesce nell'azione, ma ci arriva vicino	"Si tratta della trasmissione, ma non riesco ad aggiustarla"
2	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"
1 o meno	Fallimento totale: assolutamente nessun successo! Non ha la minima idea di come fare, o sbaglia clamorosamente. <i>Notare che si tratta di fallimento critico se il risultato "1" è uscito direttamente senza modifiche al tiro...</i>	"Non ho proprio idea di dove sia il guasto"

Tabella 2: descrizione dei livelli di successo

3.3. Fallimenti critici

Quando tutti i dadi del tiro danno come risultato “1” si ha un fallimento critico, ovvero un esito disastroso per il personaggio (il fallimento critico avviene anche quando un personaggio tenta un’azione senza avere l’attributo adeguato e *almeno* uno dei dadi da come risultato “1”, come spiegato nel paragrafo 3.1).

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. 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, conoscendo il suo livello, di non essere 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 **principiante (1)** nell’attributo *navigazione*, tuttavia insiste per tracciare la rotta della nave. Il tiro del dado da come risultato “1”: la nave finisce contro un affioramento di scogli.

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 si riduce di uno il numero di dadi tirati, mentre nel caso di azioni facili si aumenta.

Per quanto riguarda le azioni *molto* facili, tuttavia, 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. 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 questo caso risulta certamente più credibile (e divertente) tirare...

Esempio: Sven Sighall ha un livello **principiante (1)** 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 un dado. Potrà dunque tirarne due, con una buona probabilità di successo.

3.5. Azioni multiple

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

Per fare ciò si toglie un dado a tutti i tiri per ogni azione extra.

Naturalmente le azioni multiple sono consentite solamente quando compatibili fra loro, a giudizio del master.

Esempio: Sven Sighall, ha un livello **professionista (4)** in *coltelli* e **apprendista (2)** in *atletica*; decide di attaccare con un coltello mentre compie un ardito salto mortale. Per questo turno il tiro su *coltelli* verrà effettuato con un dado in meno (per un totale di 3 dadi) e così anche *atletica* (che scende a 1 solo dado). Sven riuscirà quasi certamente nell’attacco, ma potrebbe fallire clamorosamente il salto...

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 finali.

- *Opzione: Punti Trama, pagina 25*
- *Opzione: Punti Trama per controllare la scena, pagina 25*

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 cinque secondi, in virtù della varietà di situazioni.

4.2. 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).

Normalmente il master gestisce le distanze in modo astratto (seguendo esigenze narrative 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, utilizzando l'unità di misura più adeguata (metri per un inseguimento a piedi, centinaia di metri per uno su veicoli antigravità, ecc.).

4.3. Sequenza di azioni

Ogni turno si sviluppa in questo modo:

1. Dichiarazione delle azioni
2. Dichiarazione delle difese
3. Risoluzione contemporanea delle azioni

4.3.1. Dichiarazione delle azioni

Tutti dichiarano le azioni (il master pensa quelle dei nemici senza dirle, i giocatori dichiarano le proprie e infine il master rivela le azioni dei nemici). Nel caso di combattimento fra personaggi giocanti, dichiara per primo il giocatore con minore livello nell'attributo *attenzione*.

Un'azione dichiarata non può essere cambiata successivamente; può essere annullata, ma la penalità per azioni multiple da essa causata rimane.

Esempio: Arax spara a due contrabbandieri. Prima di risolvere le azioni si ricorda che uno dei due potrebbe trasportare una fialetta di virus mortale! Decide di sparare solo all'altro, ma la sua penalità rimane comunque -1 dado, come se avesse compiuto due azioni.

4.3.2. Dichiarazione delle difese

Dopo aver saputo quali sono gli attacchi è possibile dichiarare delle eventuali difese "di reazione", ovvero non previste scatenate da un attacco in arrivo.

Le difese si aggiungono alle altre azioni precedentemente dichiarate. Una difesa protegge da un singolo attacco.

Le modalità sono le stesse viste nel paragrafo precedente per la dichiarazione delle azioni.

4.3.3. Risoluzione contemporanea delle azioni

Tutte le azioni (attacchi, difese e altro) “avvengono” in contemporanea; ciò significa che tutti i danni, le magie e le relative penalità o bonus si applicano alla fine del turno e avranno effetto dall’inizio di quello successivo (cioè non esiste una “iniziativa” come in altri giochi).

- *Opzione: combattimento con due armi, pagina 25*

4.4. Risoluzione degli attacchi e delle difese

In una singola azione di combattimento una parte attacca e l'altra si difende (attivamente, ad esempio parando con un'arma, 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 42).

Risultato di attacco = tiro + bonus dell'arma usata in attacco

Risultato di difesa = tiro + bonus dell'arma usata in difesa, se applicabile

Il tipo di ferita viene calcolato sottraendo dal risultato dell'attacco quello della difesa. Se il risultato della difesa è pari o superiore a quello di attacco, non vi è alcun danno.

Ferita = Risultato di attacco – Risultato di difesa

L'effetto delle ferite viene spiegato a pagina 11.

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 risultato di difesa minimo garantito, utile nel caso il tiro venga fallito o addirittura non tentato, mentre gli scudi aggiungono un dado al tiro di difesa (anche se non viene tentata nessuna difesa attiva).

Esempio: Janma attacca un trafficante d'armi di Orione usando un bisturi al plasma: il risultato di attacco è 5, mentre la schivata del trafficante risulta 3: il criminale subisce una ferita da 2 punti.

- *Dettaglio: descrizione di attacchi e difese, pagina 25*

4.5. Numero massimo di azioni

Ogni arma ha un numero massimo di azioni che può compiere in un turno (riportato nelle tabelle a pagina 42 e successive). Ad esempio, una spada corta ha tre azioni e può essere usata al massimo per compiere tre attacchi, oppure un attacco e due difese, o qualsiasi altra combinazione.

In alcune armi il numero massimo di attacchi dipende dalla forza. Se la forza non è sufficiente a compiere nemmeno un'azione, l'arma è inutilizzabile per quel personaggio.

Attenzione: avere un alto numero massimo di azioni con un'arma non garantisce che le azioni riescano bene! Infatti ogni azione extra dopo la prima riduce comunque di un dado tutti i tiri (vedere il paragrafo 3.5 a pagina 7).

Similmente, avere una sola azione con l'arma non significa essere indifesi: rimane comunque la possibilità di schivare (sempre che non si indossino armature pesanti e che i dadi siano sufficienti a compensare la penalità delle azioni multiple).

Esempio: La spada a due mani ha come numero massimo di azioni “forza-1”. Warlord il barbaro è molto forte (ben 4 punti), quindi può compiere fino a tre azioni (anche se normalmente ne utilizza soltanto due, un attacco e una parata). Irya Inverse, invece, con la sua forza mediocre (2 punti) può compiere soltanto un'azione per turno: o attacca o para! Meglio scegliere un'arma meno pesante.

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 significa che il tiro di difesa potrà risultare, al minimo, 3 (anche se nessuna difesa è stata tentata!).

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, qualora non si sia in grado di compiere due azioni per turno.

Le armature sono ingombranti e soprattutto pesanti, quindi penalizzano le azioni che richiedono agilità; tale penalità, viene indicata nella tabella delle armature a pagina 44.

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, incantesimi (vedere anche il paragrafo 8.5.6 a pagina 33), 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 3 dadi 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 44. Utilizzando un'armatura pur non avendo il livello di *forza* adeguato si subiscono delle penalità a tutte le azioni (-1 dado nella prima mezza giornata, poi -2 dadi) a causa della fatica e dello sforzo.

4.7. Scudi

Uno scudo occupa interamente un braccio, quindi rende impossibile l'utilizzo di armi a due mani (archi, balestre, spade a due mani, alabarde...).

Portare uno scudo in battaglia consente di aggiungere un dado a tutte le difese tentate. Se non viene tentata alcuna difesa, garantisce comunque il tiro di un dado con penalità di -1. In questo secondo caso un fallimento critico nel tiro indica che lo scudo è andato distrutto.

Attenzione: lo scudo è efficace contro attacchi provenienti da un solo avversario per turno (non lo si può direzionare facilmente).

Esempio: il paladino James Solace compie un attacco e una parata con la spada. La sua abilità con la spada è tre, quindi il tiro di difesa sarà di due dadi. Tuttavia aggiunge un ulteriore dado grazie allo scudo, portandolo a tre. Nel turno successivo James decide di attaccare tre volte (senza parare), per spiazzare il suo avversario. Grazie allo scudo avrà comunque diritto ad un tiro di difesa pari a un dado-1.

- *Opzione: combattimento rapido per le comparse, pagina 28*
- *Opzione: combattimento ultra rapido, pagina 28*
- *Opzione: gittata, pagina 28*
- *Opzione: mirare, pagina 29*
- *Opzione: bonus diversi per attacco e difesa, pagina 29*
- *Opzione: agire rapidamente a pagina 29*

5. FERITE

5.1. Effetti delle ferite

Ogni colpo che supera le difese causa una ferita, lieve o grave a seconda dell'entità del danno.

Ciascun personaggio (giocante o avversario principale) ha un certo numero di caselle per ogni tipo di ferita. Le caselle dipendono dalla costituzione.

In corrispondenza di ogni ferita subita viene marcata una casella. Se tutte le caselle di quel tipo di ferita sono già piene, viene marcata la prima disponibile nel livello successivo (ma con una freccia o un altro simbolo per ricordarsi che tipo di ferita è realmente, dato che una ferita leggera guarirà più rapidamente di una grave, anche se per il momento viene marcata una casella di quest'ultimo tipo).

In ogni momento, le penalità subite dal personaggio a causa delle lesioni sono quelle corrispondenti alla sua ferita più grave (non sono cumulativi).

Esempio: Il livello di costituzione di Irya Inverse è 2, quindi le sue caselle per le ferite sono: 2 "superficiali", 1 "leggera", 1 "grave" e 1 "gravissima". Irya viene colpita una prima volta con un colpo da 2 punti di danno e traccia una crocetta sulla prima casella delle ferite superficiali. Poi subisce una nuova ferita da un punto: un'altra casella dello stesso tipo. Successivamente subisce una ferita da 3 punti di danno: viene marcata una casella "ferita leggera" e ora subirà una penalità di -1 a tutte le azioni non mentali. Infine, un nuovo attacco porta una ferita da 2 punti: si tratterebbe di una ferita superficiale, ma le caselle di quel tipo sono già tutte piene, quindi passa a livello successivo. Ma anche quello è completo, perciò la ferita viene trattata come una di tipo grave (-2 a tutte le azioni non mentali). Tuttavia, Irya disegna un "1" accanto alla crocetta, perché in realtà la ferita, pur causando una notevole penalità (giustificata dalla perdita di sangue e dall'indebolimento generale accumulato) guarirà rapidamente come una superficiale.

Danno del colpo	Tipo di ferita	Stato	Effetto	Quante caselle?
1-2	Ferita superficiale	Solo ferite superficiali	Nessuno	Pari alla costituzione (minimo 1)
3	Ferita leggera	Leggermente ferito	-1 dado a tutte le azioni non mentali, non può correre	Pari alla costituzione-1 (minimo 1)
4	Ferita grave	Gravemente ferito	-2 dadi a tutte le azioni non mentali, può solo camminare lentamente appoggiandosi a qualcosa	Pari alla costituzione-2 (minimo 1)
5	Ferita gravissima	In fin di vita	-3 dadi a tutte le azioni non mentali, -2 anche a quelle mentali, può solo strisciare per pochi metri. Tiro su <i>forza di volontà</i> per non perdere i sensi. Morirà entro un'ora se non curato.	Pari alla costituzione-3 (minimo 1)
6 o più	Ferita mortale	Morto		1

Tabella 3: effetti delle ferite sui personaggi

Questi valori sono soltanto indicativi, il master può scegliere una diversa associazione fra danni e ferite, per rendere più o meno letale il combattimento.

Notare che la magia non è considerata un'azione puramente mentale (richiede movimenti precisi ed il flusso di energia affatica notevolmente il corpo).

5.2. Guarigione

Nel sistema base le ferite guariscono in un tempo legato alla lesione più grave:

Livello ferite	Tempo di guarigione
Ferite superficiali	Tre giorni
Ferite leggere	Dieci giorni
Ferite gravi	Un mese
In fin di vita	Tre mesi

Tabella 4: tempi di guarigione

Quando è trascorso il tempo indicato tutte le ferite vengono ridotte di un livello: le ferite superficiali scompaiono, quelle leggere diventano superficiali, quelle gravi diventano leggere, e così via.

Nota: fare attenzione alle caselle “riportate”: causano penalità alte, ma guariscono in base al tipo di ferita a cui corrispondono realmente (vedere il paragrafo 5.1 a pagina 11).

Le condizioni devono essere quelle normali per l’ambientazione scelta: ospedale e cure mediche per una campagna moderna, riposo e qualche impacco di erbe per una medievale, un mago di paese o altro curatore mistico per una sword & sorcery. Se tali condizioni non sono soddisfatte i tempi possono allungarsi notevolmente e le ferite possono addirittura peggiorare. Se invece le condizioni sono considerevolmente migliori i tempi possono dimezzarsi.

- *Opzione: guarigione più dettagliata, pagina 30*

6. EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO

6.1. Distribuzione dei Punti Personaggio

I Punti Personaggio sono la misura della “crescita” dei personaggi.

Il master può distribuirli in base al suo giudizio: 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 a persona.

6.2. Utilizzo dei Punti Personaggio

I giocatori, fra una sessione di gioco e l'altra, possono usare i Punti Personaggio per potenziare i propri eroi. I punti vanno spesi *immediatamente* (prima della successiva sessione di gioco), suddividendoli e scrivendoli accanto agli attributi che si desidera innalzare.

Un attributo può essere innalzato accumulando punti un poco per volta: quando il totale è sufficiente si cambia il livello e si azzerano i punti ammassati per quel particolare attributo.

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).

Esempio: il giocatore che interpreta Sven Sighall ha guadagnato 12 Punti Personaggio durante questa sessione di gioco. Aveva già accumulato 33 punti in *Conoscenza dei bassifondi* nella avventure precedenti; decide quindi di spenderne 7 per portare il totale a 40 ed aumentare finalmente l'attributo da **Principiante** (costo 20) ad **Apprendista** (costo 60). I rimanenti 5 punti vengono spesi in *Scassinare*, ma saranno necessarie ancora molte partite prima di poter aumentare quest'ultimo attributo.

- *Opzione: incremento dei soli attributi usati, pagina 31*

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 all'interno del sistema NewType, anche la magia è basata su attributi: Discipline e Controllo.

7.1. 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 abile è il mago in quel campo

In alcuni casi può essere necessario combinare due o più discipline per lanciare incantesimi particolarmente complessi.

Di seguito sono descritte le Discipline e alcune linee guida sulla difficoltà degli incantesimi ottenibili (la “d” accanto alla penalità è un'abbreviazione per “dado”). Se si utilizzano più effetti in una stessa magia, le difficoltà si sommano. Ad esempio, creare una sorta di “tappeto volante” fatto di fuoco ha una difficoltà di -2 dadi, poiché è costituito da *creare fuoco* (penalità 0), *muovere fuoco* (penalità -1 dado) e *trattare fuoco come solido* (penalità -1 dado).

7.1.1. Aria

Tutto ciò che ha a che fare con il vento, il cielo ed i fenomeni atmosferici. Notate che nei mondi fantasy/medievali generalmente l'aria *non* è un gas, ma semplicemente vento.

Effetto	Penalità
Percezione del vento	0
Previsione del tempo	0
Controllo degli odori	0
Creazione e controllo del vento	Da 0 (brezza) a -3d (tempesta o tromba d'aria)
Creazione e controllo della nebbia	Area di una piazza: -1d Area 1km quadrato: -2d
Creazione e controllo delle nuvole	Area 1km quadrato: -1d Area un'intera valle: -2d A vista d'occhio: -3d
Controllo di fulmini già esistenti	-1d
Creare fulmini (non controllati)	-1d
Controllo (e creazione) delle precipitazioni	Pioggia o neve: -2d Grandine: -3d
Trattare l'aria come se fosse solida (camminare sull'aria)	-2d
Scacciare elementali dell'aria	-2d
Corpo d'aria (richiede l'uso addizionale di Metamorfosi)	-3d
Evocare di elementali dell'aria	-3d
Creare Aria allo stato puro	-3d

7.1.2. Acqua

Ogni liquido fa parte della sfera d'azione dell'Acqua (escludendo il sangue e gli altri fluidi corporei, i quali rientrano nel dominio di Metamorfosi finché all'interno di un essere vivente, e la linfa, che fa parte della Disciplina della Natura).

Dove non indicato, la quantità di liquido incantata è di circa qualche litro per un risultato buono.

Effetto	Penalità
Percepire l'acqua	0
Identificare i liquidi	0
Creare acqua	0
Raffreddare/ghiacciare	-1d
Distruggere acqua	-1d
Muovere liquidi (anche ghiacciati)	-1d
Trattare l'acqua come se fosse solida (camminare sull'acqua)	-2d
Scacciare elementali dell'acqua	-2d
Cambio di portata in corsi d'acqua	-2d ruscello -3d torrente -4d fiume
Tramutare o purificare liquidi (difficoltà variabile a seconda della drasticità del cambiamento)	Da -1d a -3d
Corpo d'acqua (richiede l'uso aggiuntivo di Metamorfofi)	-3d
Evocare elementali dell'acqua	-3d
Creare Acqua allo stato puro	-3d

7.1.3. Terra

Dal terriccio alla roccia, dal ferro alle pietre preziose: tutto ciò che è minerale. Questa disciplina non comprende invece i liquidi ghiacciati. I materiali preziosi sono più difficili da creare o da ottenere in una trasformazione.

Dove non indicato, la quantità di solido incantata è di circa 10 kg per un risultato buono.

Effetto	Penalità
Vedere attraverso terra o roccia (qualche decina di centimetri per un risultato buono)	0
Identificare materiali	0
Creare terra o roccia (per creare materiali complessi la difficoltà è come creare + tramutare)	0
Muovere solidi	-1d
Modellare solidi	-2d
Tramutare materiali (difficoltà variabile a seconda della drasticità del cambiamento); è anche possibile tramutare da/a un materiale di origini organiche in congiunzione con la disciplina della Natura	Da -1d a -3d
Trattare solidi come se fossero liquidi (passare attraverso la roccia)	-2d
Scacciare elementali della terra	-2d
Corpo di pietra (richiede l'uso aggiuntivo di Metamorfofi)	-3d
Evocare elementali della terra	-3d
Terremoto	Area di una piazza: -2d Area di un villaggio: -3d Area di una grande città: -4d
Creare Terra allo stato puro	-3d
Alterare proprietà dei materiali (creare materiali inesistenti in natura)	-4d

7.1.4. Fuoco

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

Dove non indicato, la quantità di fuoco incantata è pari a quella di un fuoco da campo per un risultato buono.

Effetto	Penalità
Percepire calore, fuoco e temperatura	0
Resistere al calore e al fuoco	0
Creare calore (riscaldare)	0
Creare fuoco	0
Spegnere fuoco	0
Muovere fuoco	-1d
Trattare il fuoco come se fosse solido	-2d
Scacciare elementali del fuoco	-2d
Corpo di fuoco (richiede l'uso addizionale di Metamorfofi)	-3d
Evocare elementali del fuoco	-3d
Creare Fuoco allo stato puro	-3d

7.1.5. Guarigione

L'arte della guarigione è una delle forme di magia più praticate, e generalmente viene tollerata anche nelle culture normalmente avverse alla magia.

Quasi tutti gli effetti hanno una difficoltà variabile a seconda della gravità del problema da curare

Effetto	Penalità
Diagnosticare malattie	0
Curare malattie	Da 0 a -2d
Curare avvelenamenti	-1d
Curare ferite	Da 0 a -3d
Curare maledizioni	Da -1 a -3d
Rigenerare arti o organi perduti	Da -2d a -3d
Limitare gli effetti dell'invecchiamento	-3d
Resurrezione del corpo (entro poche ore dalla morte)	-4d

La cura di ferite viene eseguita sull'intero corpo. La difficoltà dipende dal livello della ferita (reale) più grave: 0 per ferite superficiali, -1 dado per ferite leggere, -2 dadi per ferite gravi, -3 dadi per personaggi in fin di vita.

Il risultato del tiro definisce la riuscita dell'incantesimo:

Risultato	Riuscita incantesimo guarigione
8 o più	Guarigione immediata e perfetta di tutte le ferite, senza cicatrici.
7	Tutte le ferite si riducono di tre livelli. Guarigione perfetta senza cicatrici.
6	Tutte le ferite si riducono di due livelli. Guarigione perfetta senza cicatrici.
5	Tutte le ferite si riducono di un livello. Rimangono le cicatrici, anche se poco visibili.
4	La ferita più grave viene ridotta di un livello (ciò significa che se il livello precedente è già pieno, le penalità alle azioni permangono). La ferita guarisce malamente: rimarrà la cicatrice. Qualsiasi azione fisica pesante (combattere, correre, arrampicarsi, ecc.) entro 24 ore riaprirà la ferita.
3	Momentaneo sollievo al dolore, ma le ferite non guariscono.
2 o meno	Nessun effetto.

E' necessario utilizzare essenza materiale che faccia durare l'incantesimo per almeno 3 giorni, altrimenti al termine della concentrazione la ferita si riapre.

7.1.6. Mente

Tutto ciò che riguarda il pensiero. E' possibile opporsi agli incantesimi mentali usando l'attributo *Forza di volontà*.

Attenzione: è consigliabile proibire l'uso di questa Disciplina ai personaggi giocanti, perché ha le potenzialità per distruggere un'avventura. E' lasciato alla decisione del master se e come proibirla (dando delle giustificazioni nel modo di gioco o semplicemente imponendolo come si impone normalmente che i personaggi non siano malvagi).

Effetto	Penalità
Telepatia volontaria	0
Comprensione di lingue parlate	0
Percepire emozioni	0
Sonno	-1d
Controllo delle emozioni	-1d
Controllo dei sogni	-1d
Leggere la mente (pensieri superficiali)	-1d
Sottile controllo mentale (charme, suggerimento)	-2d
Leggere i ricordi	-2d
Controllo dei ricordi	-3d
Alterare la stabilità mentale	-3d
Possessione	-3d
Riscrittura della personalità	-4d

7.1.7. Illusione

Permette di creare e controllare immagini e suoni illusori, ma anche odori e percezioni tattili.

La conoscenza degli elementi presenti nell'illusione genera risultati migliori (ad esempio, l'immagine di una sfera infuocata risulta più realistica se il mago conosce la disciplina **Fuoco**).

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.

La dimensione tipica di un'illusione è pari a quella di un essere umano o umanoide per un risultato buono.

Effetto	Penalità
Percepire illusioni	0
Illusione vaga e statica a singola componente (chiaramente ed immediatamente identificabile come non reale)	0
Illusione visiva	-1d
Illusione uditiva	-1d
Illusione olfattiva/gustativa	-1d
Illusione tattile	-1d
Rendere negativa un'illusione (esempio: invisibilità attraverso la rimozione della propria immagine, soppressione dei rumori o degli odori...)	-1d

7.1.8. Metamorfosi

La metamorfosi studia la trasformazione del corpo di un essere vivo e non ultraterreno/magico. In pratica umani e semiumani (elfi, nani, ecc.).

L'utilizzo sul corpo di un essere non consenziente può essere contrastato tramite l'attributo *Forza di volontà* della vittima, perciò questa Disciplina viene usata per la maggior parte delle volte per effettuare incantesimi su se stessi o su soggetti consenzienti.

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.

Effetto	Penalità
Cambiamenti estetici di singole parti del proprio corpo, rimanendo nei canoni di umani e semi-umani (orecchie, colore di occhi, capelli o pelle, ecc.)	0
Percepire la vera forma (tiri opposti)	0
Trasformare esteticamente l'intero proprio corpo in un altro rimanendo nei canoni di umani e semi-umani	-1d
Cambiamenti funzionali di singole parti del proprio corpo, da quelle di animali esistenti (artigli, branchie, ali, coda prensile, ecc.)	-1d
Trasformazione funzionale del proprio corpo in animale esistente (difficoltà variabile a seconda della drasticità della trasformazione)	Da 0 a -2d
Cambiamenti funzionali di singole parti del proprio corpo, di qualsiasi tipo pur rimanendo verosimili nel contesto del regno animale (braccia allungate, tentacoli affilati, ecc.)	-2d
Trasformare il proprio corpo in un altro elemento, ma senza cambiare forma (richiede l'uso addizionale della relativa disciplina)	-3d
Trasformazione funzionale del proprio corpo in una qualsiasi creatura, esistente o no (senza poteri magici o semi-magici)	-3d
Effettuare uno degli effetti sopra descritti su un altro essere invece che su se stessi	-1d

7.1.9. Natura

Questa disciplina è la più importante per druidi e preti della natura. Riguarda le piante e gli animali, ma anche i materiali di origine organica (cuoio, legno, corno...).

Dove non indicato, la quantità di materiale incantata è di circa 10 kg per un risultato buono.

Effetto	Penalità
Empatia con piante	0
Empatia con animali	0
Benedire coltivazioni o pascoli (migliora la produzione agricola)	0
Vedere attraverso materiali di origine organica	0
Identificare materiali di origine organica	0
Richiamare animali	-1d
Curare piante o animali	-1d
Muovere materiali di origine organica	-1d
Parlare con animali	-2d
Modellare materiali di origine organica	-2d
Tramutare materiali di origine organica (anche da/a elementi minerali, in congiunzione con la disciplina della Terra)	Da -1d a -3d
Possessione di animali (difficoltà variabile a seconda dell'intelligenza dell'animale)	Da -1d a -3d
Animare piante	-3d
Comunione spirituale con la natura in un'area selvaggia	-3d
Corpo di legno/osso/ecc. (richiede anche la disciplina della Metamorfofi)	-3d

7.1.10. 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. Tuttavia fornisce anche i mezzi per proteggersi da tali incantamenti malvagi.

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

Effetto	Penalità
Putrefare	0
Percepire morte	0
Infettare (morbo reale)	-1d
Esorcismo (tiro contrapposto)	0
Dominare non morti (tiro contrapposto)	-1d
Circolo di protezione da demoni e non morti	-1d
Animare cadaveri	-2d
Invecchiare	-2d
Risucchiare energia vitale	-2d
Evocare demoni (difficoltà variabile a seconda della potenza del demone)	Da -1d a -3d
Scacciare demoni (difficoltà variabile a seconda della potenza del demone)	Da -1d a -3d
Trasferire anima	-3d
Immortalità tramite trasformazione in non morto	-4d

7.1.11. 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.

Effetto	Penalità
Percepire la magia residua	0
Percepire l'aura	0
Vedere ciò che è invisibile	0
Divinazione (tramite cartomanzia, lettura delle rune, piromanzia, ecc.)	-1d
Psicometria	-1d
Vedere e sentire attraverso i sensi di un'altra persona (quest'ultima si rende conto di ciò che avviene e se non consenziente può opporsi)	-1d
Vedere a distanza	-2d
Sentire a distanza	-2d
Percepire i punti nodali nel destino di una persona	-2d
Vedere nel passato o nel futuro	-3d
Proiezione astrale	-3d

7.2. 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 tritato di un grifone potrebbe rendere le magie più aggressive, mentre quella distillata in un rituale di druidi potrebbe favorire gli incantesimi orientati all'equilibrio e alla natura.

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 5: effetto dell'Essenza materiale

7.2.1. Quantità di Essenza accumulabile

Il mago è in grado di accumulare Essenza spirituale nel proprio corpo in base ai suoi punteggi nelle varie discipline. Una maggiore quantità di Essenza si traduce in un maggiore numero di incantesimi lanciabili. L'essenza accumulabile si ottiene sommando i risultati della seguente tabella per ogni Disciplina:

Livello nella Disciplina	Essenza accumulabile
1	2
2	5
3	15
4	50
5	150
6	500

Tabella 6: calcolo dell'Essenza accumulabile

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

Esempio: Hannel delle Tempeste ha i seguenti punteggi nelle Discipline: *Aria* 4, *Fuoco* 3, *Terra* 1 e *Metamorfosi* 1. Può quindi accumulare al massimo $50 + 15 + 2 + 2 = 69$ punti di Essenza spirituale.

L'Essenza si "ricarica" nel corpo del mago durante il sonno: una buona dormita di otto ore ripristina tutti i punti di essenza; meno ore di sonno reintegrano proporzionalmente meno punti.

- *Opzione: accumulare l'Essenza in modo continuo, pagina 31*

7.3. Controllo

Il Controllo definisce la precisione con cui viene lanciato un incantesimo. Viene acquistato come tutti gli altri attributi ed ha come requisito Memoria.

Un incantesimo potrebbe essere molto potente ma mal diretto, oppure controllato con precisione ma debole: è quindi necessario avere buoni punteggi sia nelle singole Discipline che in Controllo per ottenere buoni risultati nella magia.

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 dado, mentre se è troppo corta o scadente una penalità di -1 dado.

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 quale disciplina). 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 assegna un modificatore per la difficoltà dell'incantesimo (basandosi sulle linee guida esposte in ogni Disciplina) e per altri fattori (distanza, ecc.).

C. Si dichiarano le azioni di difesa e contromagia

Chiunque ne sia in grado (vedere paragrafo 7.9.1) 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 (schivare una 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 spiegato nel paragrafo seguente.

7.5. Risoluzione degli incantesimi

Per valutare il risultato di una magia si effettuano due tiri, uno di Potenza ed uno di Controllo.

Il tiro di Potenza si effettua sulla Disciplina, opportunamente modificata dalla difficoltà. Se l'incantesimo copre più Discipline, si valutano i punteggi finali sulle varie discipline e si effettua un unico tiro di Potenza su quello più basso.

Il tiro di Controllo viene effettuato, come è facile immaginare, sull'attributo *Controllo*, modificato dalla distanza, dalla visibilità, ecc.

A questi si sommano eventuali modificatori dovuti alla formula magica pronunciata dal giocatore (al massimo +1 dado o -1 dado a seconda di quanto è bella e pertinente all'incantesimo).

I fallimenti critici si applicano esattamente come nelle azioni normali.

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

Se il tiro di Potenza risulta **3 (insufficiente)** o meno, la magia fallisce: qualcosa sembra apparire, ma la realtà torna immediatamente al suo stato originario.

Dai risultati dei tiri si sottraggono poi eventuali lanci difensivi o di contromagia (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).

$$\text{Effetto (o danno)} = \text{Risultato magia} - \text{Risultato di difesa}$$

Il risultato del tiro di Potenza esprime la grandezza dell'effetto: la forza distruttiva di una palla di fuoco, la quantità di materiale tramutato in un incantesimo di metamorfosi, ecc.

Il risultato del tiro di Controllo da invece una misura di quanto la magia si avvicina all'effetto voluto: la mira per la già citata palla di fuoco, la forma dell'oggetto sottoposto alla metamorfosi, e così via.

A volte non è facile definire la differenza fra i due (ad esempio nel curare una ferita). In tali casi si prende semplicemente come esito finale il risultato minore fra Potenza e Controllo.

- *Opzione: utilizzo di una quantità dichiarata di Essenza, pagina 31*
- *Incantesimi semplicissimi (cantrip), pagina 32*
- *Opzione: magia incontrollata, pagina 33*
- *Dettaglio: magia e armature, pagina 33*

- Dettaglio: creazione solo a tocco, pagina 33
- Opzione: bacchetta magica o bastone, pagina 33
- Dettaglio: incantesimi ripetuti, pagina 34
- Opzione: discipline non sufficienti, pagina 34

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 una penalità in dadi 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 se si alza il vento, una ciliegia creata dal nulla avvizzirà e marcirà in qualche settimana.

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).

Esempio: Padre Demetrio usa i suoi poteri curativi su un compagno. Egli desidera rendere semi-permanente l'incantesimo, perciò estrae da un sacchetto un po' di 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 **Ottimo (6)**, perciò 6 punti di Essenza Materiale spariscono, depositandosi sulla ferita.

7.7. Distanza e altri modificatori al Controllo

E' facile lanciare una magia su se stessi, più difficile se l'obiettivo è distante.

Per simulare questa situazione usate la tabella qui sotto, applicando i modificatori al solo tiro di Controllo:

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

Tabella 7: modificatori al Controllo dovuti alla distanza

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 frammento 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 dadi.

7.8. Danno

Quando un incantesimo è di tipo offensivo il danno base è semplicemente il risultato finale del tiro di Potenza.

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

Il danno reale ovviamente varia a seconda del tipo di incantesimo, e deve essere deciso dal master, basandosi comunque come media sul danno base. Ad esempio, una bolla d'acqua scagliata su un nemico causerà di certo meno danno di una sfera infuocata.

Un chiarimento: come già visto, un incantesimo fallisce automaticamente se il risultato del tiro (prima di applicare le difese) è inferiore a **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.

7.9. 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.

7.9.1. Contromagia

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

Essa può essere tentata solo da maghi che conoscano la stessa disciplina usata per generare l'incantesimo. Si tratta di una difesa di reazione, come parare con la spada o schivare.

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

Per il tiro si usa un normale tiro di Potenza sulle stesse Discipline. 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.

7.9.2. Schivate

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

7.9.3. 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 ai tiri di magia del mago.

Conta normalmente come un'azione.

7.9.4. 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).

Il problema della resistenza alla magia è che protegge anche da magie favorevoli.

Questa difesa è passiva (come la copertura), quindi *non* richiede un’azione e agisce indipendentemente dalla volontà dell’individuo. Anche il funzionamento è identico a quello della copertura: si sottrae semplicemente il punteggio di resistenza alla magia dal risultato dell’incantesimo.

- *Opzione: incantesimi specifici, pagina 32*
- *Dettaglio: elementali, demoni e non morti, pagina 34*
- *Opzione: effetti sulla psiche e sul corpo del mago, pagina 34*
- *Dettaglio: alchimia, pagina 34*
- *Dettaglio: oggetti magici, pagina 33*

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 risoluzione delle azioni

8.1.1. Opzione: 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 questi punti (tipicamente 3).

Questi vengono spesi dichiarandolo prima di risolvere le azioni (massimo uno per tiro). Ciascun punto aggiunge un dado a tutti i tiri del turno. Una volta spesi, essi sono cancellati dalla scheda.

I Punti Trama vengono rigenerati ad un ritmo prefissato (tipicamente uno per sessione di gioco), senza ovviamente 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 **principiante (1)** nell’arte di scassinare un Punto Trama. Potrà tirare due dadi invece di uno soltanto.

8.1.2. 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, e il suo giudizio 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. Dettagli ed opzioni nel combattimento

8.2.1. Opzione: combattimento con due armi

E’ possibile, anche se inusuale, combattere con due armi. Ciò consente di aumentare il numero massimo di azioni per turno.

L’arma tenuta con il braccio secondario subisce un dado di penalità, *cumulativo* con altre penalità dovute ad azioni multiple (ad esempio, combattendo con due spade e facendo due attacchi, la penalità è di -1 dado con la prima arma e -2 dadi con la seconda).

8.2.2. 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-1 o Coord.-2)	Sì	Non applicabile	Sì	(Dipende) vedere Difesa: schivata a pagina 27	(Dipende) vedere Difesa: schivata a pagina 27
	Parata a mani nude (Lotta)	Sì		(Sì) Ma usare Lotta-4	No	No
	Parata con armi da mischia (Abilità arma)	Sì		Sì	No	No
	Copertura passiva (Valore deciso dal master)	No		No	Sì	Sì

Tabella 8: attacchi e difese

Le caselle marcate con “Sì” 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 efficaci sono la copertura passiva e, in parte, la schivata, che in questo caso significa soltanto rendersi bersagli difficili muovendosi perpendicolarmente alla traiettoria di fuoco (vedere **Difesa: schivata** a pagina 27). Nella tabella delle armi vengono riportati, oltre al bonus/malus, anche il ritmo di fuoco, la dimensione del caricatore e la gittata.

Il numero di **azioni max** 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 8.2.5).

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) il risultato di attacco è maggiore di quello di difesa 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 dado.

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 6 contro difesa 5) quindi Janma aggiunge +3 (raffica quadrupla-1) al suo danno che è già di un punto, per un totale di 4. La spia gravemente ferita.

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, asce da lancio, ecc. ma anche le magie “lanciate”, come ad esempio la classica palla di fuoco (non esplosiva). Come per le armi da fuoco, è possibile rendersi bersagli difficili da colpire, correndo perpendicolarmente alla traiettoria di fuoco.

Le **balestre** dopo ogni colpo hanno bisogno di un turno extra per estrarre ed incoccare il nuovo dardo; i modelli grandi addirittura 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 così via.

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 bonus è dipendente dal livello di *forza*.

Rispetto alle armi da mischia vi è una grossa differenza: i danni sono temporanei, cioè 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).

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.

Entrambi eseguono, contemporaneamente, un tiro di *lotta* (con bonus variabile a seconda del valore di *forza* come nel paragrafo precedente): chi lancia più alto può causare all’avversario un danno pari alla differenza fra i tiri, 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.

Difesa: schivata

Questa difesa non è molto efficace: si lancia sull’attributo di *Lotta* con penalità -1 oppure *Coordinazione* con penalità -2 (il giocatore sceglie quale tirare). Essa si può impiegare contro attacchi di lotta [pugni e calci], armi da mischia e oggetti lanciati “a mano” e sufficientemente lenti (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; oppure può muoversi rapidamente in direzione perpendicolare alla linea di tiro, per rendere difficile la mira: in questi casi si applica lo stesso tiro della schivata, nonostante non lo sia realmente.

Queste azioni, per loro natura, non possono essere compiute contemporaneamente ad altre (come ad esempio rispondere al fuoco).

Difesa: parata a mani nude

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 dell’attaccante. Perciò potete consentire questo tipo di parata anche contro armi da mischia, usando però una penalità diversa (vedere la tabella a pagina 42).

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 spesso sono identici (ad esempio una spada corta ha -1 sia nell'attacco che nella difesa) ma possono essere diversi.

Un fallimento critico è poco applicabile nel caso di una parata, perciò se escono tutti "1" nei dadi, tirare un altro dado: se *anche* su questo risulta "1" allora avviene un fallimento critico (arma spezzata, persa, ecc.), ma altrimenti trattare l'evento come un normale fallimento (con risultato pari a zero).

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.

La copertura passiva non richiede un tiro, la si tratta direttamente come risultato di difesa (non cumulativo con altri).

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

Qualche indicazione: in piedi in mezzo ad una zona aperta è una copertura **0**; disteso per terra è già **3**. Sporgendo solo la testa dietro un muro o una macchina è **4** o **5** a seconda della conformazione del luogo; totalmente nascosto dietro una macchina è **6** 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.

8.2.3. Opzione: combattimento rapido per le comparse

Spesso può essere gravoso per il master gestire i tiri di difesa e le ferite 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 **3** per i classici goblin, **4** 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.

8.2.4. 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.

8.2.5. 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 dado
Da 2 metri a <i>gittata</i>	Gittata corta (standard)	0
Da <i>gittata</i> a <i>gittata x 2</i>	Gittata media	-1 dado
Da <i>gittata x 2</i> a <i>gittata x 3</i>	Gittata lunga	-2 dadi
Da <i>gittata x 3</i> a <i>gittata x 4</i>	Gittata massima	-3 dadi

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.

8.2.6. 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 dado.

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

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

8.2.7. 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 43, 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.

8.2.8. Opzione: agire rapidamente

Normalmente le azioni si svolgono in contemporanea, ma utilizzando questa regola opzionale un giocatore può decidere di agire prima degli altri (per uno specifico turno), subendo però una penalità di -1 dado a tutti i tiri.

Le ferite causate da un personaggio che agisce rapidamente vengono applicate immediatamente (comprese le penalità agli avversari) e non più in contemporanea. Il movimento invece avviene solo parzialmente prima degli altri (dato che non è istantaneo ma ha una durata); inoltre generalmente è necessario effettuare un tiro di atletica o coordinazione per i movimenti rapidi, anche se di solito non servirebbe.

Se più personaggi dichiarano di agire rapidamente le loro azioni si svolgeranno entrambe prima delle altre, ma in contemporanea fra di loro.

E’ anche possibile dichiarare più livelli di azioni contemporanee (con una penalità di -1d cumulativa per ogni livello): ad esempio un’azione “doppiamente rapida” (-2d) avviene ancora prima di una rapida normale (-1d).

8.2.9. Opzione: lo scudo penalizza l'attacco

Lo scudo impedisce l'uso di colpi rovesci con tutte le armi che fanno uso di una rotazione del braccio per dare energia al colpo: spade, asce, mazze e martelli.

Se utilizzate questa regola opzionale, insieme alla dichiarazione degli attacchi ogni personaggio deve decidere se per questo turno farà uso dello scudo o se lo terrà in posizione di riposo.

Se lo scudo viene usato tutti gli attacchi (non le difese) con le armi sopra citate subiscono una penalità di -1 dado. Se invece lo scudo viene spostato non ci si può ovviamente avvantaggiare del suo dado extra nelle difese.

8.3. Dettagli ed opzioni nelle ferite

8.3.1. Opzione: guarigione più dettagliata

Questa opzione aggiunge una componente di variabilità e rischio alla guarigione.

Si parte scrivendo sulla scheda, accanto alla parte dedicata alle ferite, un totale cumulativo di guarigione, inizialmente zero.

Al termine di ogni giornata ciascun personaggio ferito lancia un tiro di *costituzione*, modificato in base alla gravità delle ferite (cioè di quella più seria):

Livello ferite	Penalità al tiro	Punti necessari per guarire
Solo ferite superficiali	Nessuna	8
Ferito	-1 dado	25
Gravemente ferito	-2 dadi	50
In fin di vita	-3 dadi	100

Tabella 11: guarigione più dettagliata

Al tiro si sottrae 3 e si somma il valore risultante (che può anche essere negativo) al totale cumulativo di guarigione. Un fallimento critico vale come -10.

Quando il totale cumulativo raggiunge il “numero di punti necessari per guarire” (vedere la tabella qui sopra) relativo alla ferita più grave, il totale si azzerà e tutte le ferite si riducono di un livello (quelle superficiali spariscono, quelle leggere diventano superficiali, e così via).

Se il totale cumulativo scende sotto zero fino ad arrivare a -10, tutte le ferite aumentano di un livello ed anche in questo caso il totale si azzerà. In questo caso, se il livello di ferite era “in fin di vita” il personaggio muore.

Nota: sulla tabella qui sopra la riga della penalità al tiro potrebbe non coincidere con quella dei punti necessari per guarire, dato che la penalità è dovuta alle ferite anche “riportate”, mentre i punti necessari per guarire si riferiscono alla gravità reale della ferita.

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 dado
Pesanti azioni fisiche (combatte, corre, ecc.)	-2 dadi

Medico:

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

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.

8.3.2. Opzione: guarigione più dettagliata (seconda variante)

Questa è un'estensione dell'opzione precedente.

Spesso sulla guarigione ha molta importanza l'andamento delle ferite nei primissimi giorni. Per simulare ciò è possibile aggiungere o sottrarre un punto ad ogni tiro di guarigione dopo il primo, in relazione dall'andamento del tiro precedente (+1 se quello precedente ha migliorato il cumulativo di guarigione, -1 se l'ha peggiorato, 0 se l'ha lasciato immutato).

Esempio: Il primo tiro di guarigione (la sera dopo la battaglia) fornisce un risultato di 5, che sottraendo 3 diventa un 2. Il giorno dopo il tiro viene effettuato con un bonus di +1.

8.3.3. Dettaglio: entità diversa delle ferite per i mostri

I mostri non utilizzano le stesse caselle dei personaggi giocanti. Il master può scegliere liberamente l'entità delle ferite in base alla potenza del mostro stesso.

Ad esempio un drago potrebbe avere 10 o più caselle di ferite superficiali (danno 1-5), 8 ferite leggere (tiro 6-8), 6 gravi (9-10), e così via (senza contare che la pelle scagliosa gli conferirebbe un livello di armatura superiore a quello di una corazza di piastre). Un gatto, viceversa, potrebbe avere 0 ferite superficiali e leggere, 1 grave (danno 1), 1 in fin di vita (danno 2), 1 morto (danno 3 o più).

8.3.4. Opzione: entità diversa delle ferite anche per i personaggi

Se desiderate un combattimento più hollywoodiano, potete rendere il tipo di ferita dipendente dalla costituzione. Seguite questa tabella:

Costituzione	Ferita superficiale	Ferita leggera	Ferita grave	In fin di vita	Morto
1	-	1	2	3	4 o più
2	1	2	3	4	5 o più
3	1-2	3	4	5	6 o più
4	1-2	3-4	5	6	7 o più
5	1-3	4-5	6	7	8 o più
6	1-3	4-6	7	8	9 o più

Tabella 12: entità delle ferite in base alla costituzione

Prestate attenzione, tuttavia, al fatto che in questo modo la costituzione assume un'importanza maggiore rispetto agli altri attributi e diventa facile abusarne.

8.4. Dettagli ed opzioni nell'evoluzione del personaggio

8.4.1. Opzione: incremento dei soli attributi usati

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

8.5. Dettagli ed opzioni nella magia

8.5.1. Opzione: accumulare l'Essenza in modo continuo

La scelta descritta nelle regole base di ricaricare tutti i punti di essenza ogni 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.

8.5.2. 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).

8.5.3. 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. Basta avere la disciplina a livello adeguato (totale di disciplina – penalità dell'effetto > 0)

8.5.4. 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 (numerico)	Livello	Essenza risparmiata	Bonus ai tiri
1	Principiante	1	0
2	Apprendista	3	+1
3	Competente	5	+2
4	Professionista	7	+3
5	Esperto	9	+4
6	Elite	11	+5

Tabella 13: incantesimi specifici

Essenza risparmiata indica di quanto viene ridotta l'Essenza spirituale spesa per questo incantesimo, rispetto al totale. Tuttavia almeno un punto deve essere fornito dal mago. Non ha effetto sull'Essenza materiale.

Il *bonus ai tiri* viene sommato ai risultati finali di Potenza e Controllo.

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 *Fuoco* a livello 2. La sua specialità è la classica palla di fuoco, quindi studia l'incantesimo specifico a livello 2 (+1 al tiro, 3 punti di essenza risparmiata). Supponiamo che il suo tiro di Potenza sia 5 e quello di controllo 4: grazie allo studio specializzato dell'incantesimo questi diventano rispettivamente 6 e 5, spendendo soli 3 punti di essenza (6 - 3).

8.5.5. Opzione: magia incontrollata

La magia è un flusso instabile e richiede una grande autodisciplina da parte dello stregone. Questo freno, tuttavia, “spreca” una buona parte dell’energia arcana.

E’ possibile ridurre consapevolmente la padronanza sul flusso grezzo di magia, ottenendo una maggiore efficacia al prezzo di un più grande rischio. Per ogni +1 di bonus acquisito sul tiro di Potenza 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 sulla Potenza. 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.

8.5.6. 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 44).

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

8.5.7. Dettaglio: creazione solo a tocco

Tutti gli incantesimi che creano qualcosa dal nulla devono avvenire a contatto col il mago. Ad esempio, la classica palla di fuoco viene creata in mano e poi spostata verso il bersaglio. Non è possibile appiccare direttamente il fuoco ad un nemico.

Lo scopo di questa regola apparentemente arbitraria è quello di far assomigliare gli attacchi magici a quelli della letteratura (altrimenti chi lancerebbe una palla di fuoco quando può direttamente appiccare il fuoco al nemico?).

8.5.8. Opzione: bacchetta magica o bastone

Nella letteratura e nella cinematografia fantasy il mago utilizza sempre uno strumento per effettuare gli incantesimi: di solito un bastone o una bacchetta.

Si presuppone che il personaggio sfrutti normalmente questo oggetto, e se viene a mancare (perché rubato o distrutto) tutti i tiri di Potenza vengono penalizzati di 1 dado.

8.5.9. 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.

8.5.10. Dettaglio: incantesimi ripetuti

Può capitare che un incantesimo riesca ma non bene quanto si voleva: ad esempio viene curata male una ferita 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.

8.5.11. 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.

8.5.12. 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.

8.5.13. 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.

8.5.14. Opzione: discipline non sufficienti

Utilizzando questa regola opzionale è possibile (ma molto rischioso) lanciare incantesimi anche se non si conosce la relativa Disciplina ad un livello adeguato.

Come descritto nelle regole base (paragrafo 3.1 a pagina 6) se le penalità portano un tiro a zero dadi è comunque possibile effettuare un tentativo, ma lanciando due dadi e prendendo il peggiore (e se uno



qualsiasi dei due da come risultato "1" è fallimento critico). Nel caso della magia occorre però avere una formula già pronta, ideata e scritta da qualcun altro in possesso delle abilità necessarie.

Ci si può spingere oltre: se le penalità portano il numero di dadi sotto zero si tirano tre o quattro o più dadi prendendo come risultato quello più basso (e se uno qualsiasi da "1" è un fallimento critico).

Ad esempio, se un mago ha un punteggio 1 (apprendista) in una disciplina ma vuole tentare un effetto di difficoltà -2d, effettuerà un tiro di tre dadi e prenderà il risultato più basso.



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>	(Forza)	Abilità e resistenza fisica nel correre e saltare.
<i>Personalità</i>		La "forza di personalità" di un personaggio, comprendente la capacità di farsi apprezzare (o temere) e le doti di leadership, nonché 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 14: 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
Acrobatica	(Coordinazione)	Salti mortali, capriole in volo, capacità di atterrare in piedi anche in situazioni difficili
Addestrare animali		Bisogna scegliere un campo specifico, ad esempio cani, cavalli, uccelli; l'attributo può essere usato anche per gli altri campi, ma con efficacia ridotta.
Alchimia	(Memoria)	Conoscere, produrre e analizzare pozioni magiche. Necessario anche per creare oggetti incantati.
Arrampicarsi	(Coordinazione)	L'abilità di scalare alberi, pareti di roccia e muri anche con pochi appigli.
Atletica	(Forza)	Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Attenzione		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Borseggiare	(Coordinazione)	L'abilità di ladri da strada e tagliaborse.
Caccia / Pesca		Procurarsi il cibo cacciando e pescando; comprende anche la capacità di seguire tracce.
Cavalcare		Tutto ciò che si deve sapere per andare a cavallo, compresa la cura della cavalcatura.
Conoscenza dei bassifondi		Sapere come trovare contatti con la malavita, ricettatori, ecc.
Coordinazione		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Costituzione		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Erboristeria / medicina	(Memoria)	La conoscenza delle erbe (soprattutto curative, ma anche di uso generale o veleni) e loro applicazione in medicina. Attributo usato al posto di <i>pronto soccorso</i> .
Etichetta		Sapere qual è il comportamento giusto da tenere in svariate occasioni sociali, l'abito più consono, la posizione corretta a tavola, ecc.
Forza		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Forza di volontà / freddezza		La resistenza a pressioni psicologiche o magiche e la capacità di mantenere la calma in situazioni critiche. Usato come difesa contro alcuni incantesimi.
Leggere / scrivere		Capacità di leggere e scrivere testi in una lingua conosciuta dal personaggio.
Memoria		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Mercanteggiare	(Convincere/mentire)	L'abilità di "tirare sul prezzo", ottenere le merci migliori e saper vendere.
Muoversi furtivamente	(Coordinazione)	Muoversi in silenzio e senza farsi notare, nascondersi.
Nuotare		Abilità e velocità nel nuoto.
Occultismo		Conoscenza di informazioni legate a riti oscuri, sette segrete, divinità dimenticate, ecc.
Personalità		Attributo basilare, vedere paragrafo 9.1.
Scassinare	(Coordinazione)	Aprire lucchetti e serrature.
Teologia	(Memoria)	Conoscenza enciclopedica su una o più religioni: riti, storia, leggende, dottrina, ecc.
Trappole		Individuare, creare o disinnescare trappole di vario genere.
Travestirsi		Abilità nell'apparire diversi tramite travestimento; non comprende la capacità di interpretare il ruolo.
Arte (specificare)		Una specifica forma d'arte: può essere scultura, musica, pittura, teatro...
Artigianato (specificare)		Una specifica forma di artigianato: lavorazione della pelle, sartoria, falegnameria... Di particolare importanza per i personaggi guerrieri sono "Artigianato: armature" e "Artigianato: armaiolo".
Cultura (specificare)	(Memoria)	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.
Lingua (specificare)		Tutti personaggi iniziano conoscendo la propria lingua nativa senza bisogno di spendere punti; è possibile aggiungerne altre.

Tabella 15: attributi sword & sorcery

Attributi di combattimento

Attributo	Requisiti
<i>Spade e coltelli</i>	(<i>Coordinazione</i>)
<i>Asce / Mazze / Martelli</i>	(<i>Coordinazione, Forza</i>)
<i>Armi ad asta e bastoni</i>	(<i>Coordinazione</i>)
<i>Archi e balestre</i>	(<i>Coordinazione</i>)
<i>Fionda / Lanciare oggetti</i>	(<i>Coordinazione</i>)
<i>Lotta</i>	(<i>Coordinazione</i>)

Tabella 16: attributi di combattimento sword & sorcery

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
<i>Vista acuta / notturna</i>	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.
<i>Vista nell'oscurità</i>	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).
<i>Resistenza alla magia</i>	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 7.9.4).

Tabella 17: attributi speciali sword & sorcery

Magia

Vengono utilizzati gli attributi legati alla magia (capitolo 7): *Controllo* 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. 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 agilità e sociali (<i>coordinazione, personalità, mercanteggiare</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).

Tabella 18: razze sword & sorcery

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

9.2.3. Situazione iniziale

I punti da distribuire inizialmente per ciascun personaggio sono 1000.

Viene utilizzata di solito la regola opzionale dei Punti Trama (3 punti assegnati, si rigenerano al ritmo di uno per sessione di gioco).

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.

9.2.4. 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 di coordinazione all'inizio di ogni turno con difficoltà da 0 (oggetto grosso come un'ascia) a -2 dadi (oggetto piccolo come una chiave o una gemma); quando il tiro riesce, l'oggetto è trovato.
Indossare o togliere uno scudo	1 turno, più un ulteriore turno se lo scudo era appeso dietro la schiena.

Tabella 19: tempi tipici nell'ambientazione sword & sorcery

10. INFORMAZIONI SU NEWTYPE

10.1. Riconoscimenti ad altri giochi di ruolo

Ecco l'elenco dei giochi di ruolo che, volontariamente o inconsciamente, ho utilizzato come ispirazione per NewType:

- Il sistema base è preso pari pari dal **Silhouette** della Dream Pod Nine (Jovian Chronicles, Heavy Gear...), ma molto semplificato e reso uniforme.
- Il combattimento e la penalità per le azioni multiple vengono da **Star Wars** (prima edizione, West End Games).
- Le ferite sono molto simili a quelle di **F.U.D.G.E.**
- 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 di nuovo dal sistema **Silhouette** edito da Dream Pod Nine (Heavy Gear e Jovian Chronicles).
- 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**, il capostipite dei giochi sword & sorcery (ma soltanto per quanto riguarda l'ambientazione – non c'è traccia di D&D nelle regole).

10.2. Riconoscimenti ai 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, Andrea Molinari.

10.3. Log delle modifiche

A partire dalla versione 12 viene tenuta una traccia delle modifiche.

Da versione 11 a versione 12:

- *5.1 Effetti delle ferite*: le caselle delle ferite sono leggermente cambiate;
- *8.2.9 Opzione: lo scudo penalizza l'attacco*: nuovo paragrafo;
- *8.3.1 Opzione: guarigione più dettagliata*: semplificata ed uniformata;
- *8.3.2 Opzione: guarigione più dettagliata (seconda variante)*: nuovo paragrafo;
- *8.3.3 Dettaglio: entità diversa delle ferite per i mostri*: nuovo paragrafo;
- *8.3.4 Opzione: entità diversa delle ferite anche per i personaggi*: nuovo paragrafo;
- *8.5.4 Opzione: incantesimi specifici*: i bonus sono tornati quelli delle versioni precedenti (erano un po' eccessivi se paragonati al costo sostenuto da un guerriero per ottenere un +1 al tiro);
- *9.2 Ambientazione Sword & Sorcery*: gli attributi "spade a due mani" e "spade a una mano" sono stati fusi assieme in "spade"; stessa cosa per "asce/mazze/martelli" (versioni ad una e a due mani fuse assieme);
- *11.5 Armature sword & sorcery e medievali*: semplificate le armature; ora sono solo leggere, medie e pesanti; il personaggio può combinarle come preferisce;

Da versione 12 a versione 14 (la 13 non è stata distribuita):

- *8.5.4 Opzione: incantesimi specifici*: migliorata l'energia risparmiata;



- *7.2.1 Quantità di Essenza accumulabile:* l'essenza si ricarica completamente con una notte di sonno;
- *9.2.1 Attributi:* fuse assieme molti attributi di combattimento;
- *7.1 Discipline:* aggiunte "scacciare elementale" e "scacciare demone";
- *11 Armi e armature:* modificate ed aggiunte alcune armi;
- *8.2.2 Dettagli ed opzioni nel combattimento:* la parata ha meno probabilità di fallimento critico;



11. ARMI E ARMATURE

11.1. Attacchi e difese a mani nude

Azione	Bonus	Attributo da usare	Azioni max	Note
Schivata	-1 (lotta) oppure -2 (coordinazione)	Lotta oppure coordinazione	4	Solo difesa
Parata a mani nude	0 contro lotta, -3 contro armi	Lotta	4	Solo difesa
Pugno, calcio, ecc.	Forza-4	Lotta	4	I danni sono temporanei
Lotta (prese)	Non applicabile	Lotta	Non applicabile	I danni sono temporanei

Tabella 20: attacchi e difese a mani nude

11.2. Armi da fuoco moderne

Arma	Bonus	Azioni max	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	3	Automatico	Danno notevole in modalità automatica	Impreciso, caricatore piccolo
Mitra pesante	0	4 R	8 R	10	4	Automatico	Danno notevole in modalità automatica	Costoso, caricatore piccolo
Fucile	+1	1	8	100	3		Preciso, grande gittata	Colpo singolo
Fucile d'assalto	+1	4 R	8 R	50	3	Automatico	Danno notevole in modalità automatica	Impossibile nascondere, illegale
Shotgun	+3	1	10	10	3	Danno finale dimezzato (approsim. per eccesso)	Facile colpire	Difficile uccidere, gittata limitata

Tabella 21: 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 assomma il minore danno globale e la maggiore precisione).

11.3. Armi da mischia medievali o sword & sorcery

Arma	Bonus	Attributo da usare (sword & sorcery)	Azioni max	Note	Vantaggi	Svantaggi
Coltello, pugnale	-2	Spade e coltelli	illimitate		Facile da nascondere, economico	Poco letale
Spada corta	-1	Spade e coltelli	illimitate		Efficace anche in luoghi ristretti	Danno limitato
Spada lunga	0	Spade e coltelli	Forza		Dimensioni ideali, arma "nobile"	Inefficace in luoghi ristretti, difficile da nascondere
Spada bastarda (utilizzata a due mani)	0	Spade e coltelli	Forza+1	E' una spada lunga con impugnatura di lunghezza doppia	Più azioni che se utilizzata con una mano	Non consente di usare lo scudo
Spada bastarda (utilizzata a una mano)	0	Spade e coltelli	Forza	E' una spada lunga con impugnatura di lunghezza doppia		
Spada a due mani	+1	Spade e coltelli	Forza-1		Danno notevole	Utilizzabile solo in luoghi spaziosi, non compatibile con scudo
Spada a due mani usata con una sola mano	+1	Spade e coltelli	Forza-2		Danno notevole	Richiede notevole forza
Ascia	+1 (-1 difesa)	Asce/ mazze/ martelli	Forza-1		Economica	Inefficace in luoghi troppo ristretti, scadente in difesa
Ascia a due mani	+2 (0 difesa)	Asce/ mazze/ martelli	Forza-2		Grande potenza distruttiva	Utilizzabile solo in luoghi molto spaziosi, non compatibile con scudo, richiede notevole forza
Mazza	+1 (-1 difesa)	Asce/ mazze/ martelli	Forza-1			Inefficace in luoghi troppo ristretti, scadente in difesa
Martello	0 (-1 difesa)	Asce/ mazze/ martelli	Forza-1	Se il bersaglio indossa armatura, il suo valore di protezione vale un punto in meno ai fini del calcolo del danno	Economico, perfora armature	Inefficace in luoghi troppo ristretti, scadente in difesa
Mazza ferrata	+1 (-2 difesa)	Asce/ mazze/ martelli	Forza-1	Parate di armi e di scudo contro una mazza ferrata subiscono penalità -2; tuttavia se il risultato dei dadi è fallimento critico oppure 2, causa un dado di danno all'utilizzatore	Difficile da parare	Inutilizzabile in luoghi troppo ristretti, difesa scadente
Alabarda (usata per tirare fendenti)	+3 (-2 difesa)	Armi ad asta e bastoni	Forza-3	Può essere usata solo in uno dei due modi (da dichiarare insieme alle azioni) in un dato turno	Devastante, ottima per formazioni e contro cavalieri	Non consente scudo, utilizzabile solo in luoghi molto spaziosi, praticamente inutilizzabile in difesa se usata come fendente
Alabarda (usata come picca)	0	Armi ad asta e bastoni	Forza-1			
Picca	0	Armi ad asta e bastoni	Forza-1		Economica, efficace contro cavalieri	
Bastone a due mani (quarterstaff)	-2 (0 difesa)	Armi ad asta e bastoni	illimitate		Economico, buona difesa	Danno limitato
Lancia da cavaliere	Da +1 a +3 (NO difesa)	Armi ad asta e bastoni	1	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 22: armi da mischia

11.4. Armi da lancio medievali o sword & sorcery

Arma	Attributo da usare	Bonus	Azioni max	Scorta tipica di proiettili	Gittata (metri)	Note	Vantaggi	Svantaggi
Arco	Archi e balestre	-1	1	12	25		Economico, silenzioso	Danno limitato, tempo per incoccare
Balestra	Archi e balestre	-1	1 ogni 2 turni	12	50	1 turno per ricaricare. Se il bersaglio indossa armatura, questa viene ignorata ai fini del calcolo del danno	Trapassa armature	Molto lenta
Pugnale o coltello lanciato	Fionda e lanciare oggetti	-2	3	3	5		Economico, facile da nascondere	Danno molto limitato, impreciso
Fionda	Fionda e lanciare oggetti	-2	1	20	10		Economicissima	Danno molto limitato
Sasso	Fionda e lanciare oggetti	-3	2	A piacere	5		Non costa nulla	Danno estremamente limitato

Tabella 23: armi da lancio

11.5. Armature sword & sorcery e medievali

Armatura	Fattore di protezione (valore minimo nel risultato di difesa)	Penalità ad azioni di agilità	Costo	Forza minima	Note
Armatura leggera	2	-1d	Medio/basso	2	Cuoio bollito completa, oppure cotta di maglie parziale
Armatura media	3	-2d	Medio/alto	3	Cotta di maglie o di scaglie completa, oppure piastre parziale
Armatura pesante	4	-3d	Molto alto	4	Corazza di piastre completa (pesante e calda; va prodotta su misura per l'utilizzatore)
Armatura ultra-pesante	5	-3d	Altissimo	4	Corazza da torneo (inutilizzabile in un combattimento vero; valgono inoltre le stesse note dell'armatura pesante)

Tabella 24: armature sword & sorcery e medievali

11.6. Armature contemporanee

Armatura	Fattore di protezione (valore minimo nel risultato di difesa)	Penalità ad azioni di agilità	Costo	Note
Corpetto imbottito	1	0	Basso	Facilmente individuabile
Giubbotto antiproiettile leggero	2	-1d	Medio	Scomodo da indossare per più di qualche ora
Giubbotto antiproiettile pesante	3	-2d	Alto	Molto scomodo
Corazzatura militare	4 o più	-2d o peggio	Molto alto	Reperibile solo sul mercato nero

Tabella 25: armature contemporanee

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