

CONVERSIONE DI BRANCALONIA DA D&D A SAVAGE WORLDS

Il regolamento del manuale di Brancalonia viene modificato come segue:

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il personaggio si crea come in Savage Worlds. Le razze di Brancalonia sono modificate come poco sotto. Per quanto riguarda Vantaggi e Svantaggi, nel capitolo apposito sono indicate le differenze e le aggiunte a quelli di Savage Worlds. I personaggi iniziano il gioco con un vestito e 50 gransoldi. Ogni personaggio dovrà poi scegliere Malefatte e calcolare Taglia e Nomea come in Brancalonia.

Non viene usata la regola sulle lingue come da abilità Linguaggi ma ogni personaggio parlerà (e leggerà) una o più lingue: il Volgare più un linguaggio aggiuntivo per ogni dado di Intelligenza oltre il d4 e per ogni livello di Conoscenze Accademiche (a ogni eventuale incremento potrà scegliere una lingua nuova). Per le lingue vedere le modifiche alle lingue qui sotto.

Una volta creato il personaggio creare Banda e Covo come da manuale di Brancalonia.

LINGUE DI BRANCALONIA (pag. 30 di

Brancalonia)

Volgare: per saper leggere e scrivere il Volgare sarà necessario avere Conoscenze Comuni a d6 o Conoscenze Accademiche a d4.

Draconiano: Solo i personaggi che hanno Conoscenze Accademiche a d4 possono scegliere come lingua il Draconiano.

Maccheronico: Solo i personaggi che hanno avuto un'istruzione nel Credo o hanno Conoscenze Accademiche a d4 possono sceglierla come lingua aggiuntiva. Chi conosce solo il Volgare e vuole utilizzare il Maccheronico, deve superare una prova di Conoscenze Comuni a -2.

Male Parole: I malebranche devono scegliere come prima lingua aggiuntiva le Male Parole. Altrimenti, possono sceglierlo come lingua aggiuntiva solo i personaggi come da ultime righe sul manuale di Brancalonia.

Lingua Ignota: Solo i personaggi che, a giudizio dei giocatori, possano averla appresa, possono sceglierla come lingua aggiuntiva.

RAZZE

UMANO

Usare l'umano come da Savage Worlds (un Vantaggio aggiuntivo).

Ha il Vantaggio (di rissa) **Versatilità:** Un umano somma +1 a tutti i bonus che riceve quando fa una mossa in rissa, se ne ottiene.

DOTATO

Ha il **Background Arcano** (Fandonia Minore): Abilità Arcana: Incanalare Incantesimi (Spirito); Poteri Iniziali: 1 da massimo 2 PP di costo base; Punti Potere: 3; il personaggio non può prendere altri Vantaggi Potere, se sceglie anche il Vantaggio Background Arcano (Magia, Fandonia o Malasorte) allora questo Vantaggio da al Background Arcano 3 PP in più e il Potere in più.

Inizia il gioco con l'Abilità **Incanalare Incantesimi** a d4.

Ha il Vantaggio (di rissa) **Adattamento Magico:** I dotati possono fare mosse magiche anche senza spendere Punti Potere.

MORGANTE

L'altezza rimane come quella indicata.

Inizia con **Forza** d6 e **Vigore** d6.

Ha la capacità razziale negativa **Grande:** -2 ai tiri di Trattati con equipaggiamento di taglia non adatti, non può usare vestiti e armature non fatti apposta, equipaggiamento, vestiti e cibo di taglia adatta costano doppio.

Ha lo Svantaggio razziale **Leggiadro come un toro:** Data la sua mole riceve un -1 ai tiri di Atletica e Furtività.

Ha il Vantaggio **Massiccio.**

Ha il Vantaggio (di rissa) **Torreggiante:** Un morgante può raccogliere oggetti epici come se fossero normali (ma continuano ad ottenere bonus come fossero epici).

SELVATICO

Inizia con **Vigore** d6.

Inizia con **Percezione** e **Sopravvivenza** a d6.

Ha il Vantaggio **Cresciuto nella Selva**, come da manuale di Brancalonia.

Ha gli Svantaggi **Estraneo**, **Scarsa Manualità** e **Illetterato.**

Ha il Vantaggio (di rissa) **Tosto:** Un selvatico durante una rissa ignora un punto di malus di Ferite.

MARIONETTA

L'età è quella indicata.

Ha la capacità razziale **Immune a Veleni o Malattie:** è immune ai veleni e alle malattie (tranne quelle del legno).

Ha la capacità razziale **Non Respira:** non respira ed è quindi immune alle tossine inalabili e non può né annegare né soffocare nel vuoto (può comunque congelare).

Ha la capacità razziale **Non mangia e beve**: non deve mangiare né bere.

Ha la capacità razziale **Aggiustarsi**: Guarisce rapidamente e può effettuare un tiro di Guarigione Naturale ogni giorno (anziché ogni cinque). La Guarigione non usa Vigore ma il Riparare della marionetta o di qualcuno che se ne prenda cura. Anche qualunque guarigione esterna deve essere fatta con Riparare e non Guarigione.

Ha la capacità razziale negativa **Debolezza Ambientale**: Subisce una penalità di -4 ai tiri per resistere al caldo e al fuoco. Se subisce un attacco basato su tale elemento, tale penalità si applica come bonus ai danni ricevuti (+4).

Ha la capacità razziale negativa **Taglia -1**: La creatura ha dimensioni ridotte e ottiene -1 alla Taglia e quindi -1 Robustezza.

Ha la capacità razziale negativa **Passo Ridotto**: Il Passo è ridotto di 1 e il dado per correre peggiora di un tipo di dado.

Ha lo Svantaggio **Il più Buffo del Reame**: Data la fama di esseri buffi delle marionette i loro tiri di Intimidazione subiscono un malus di -2.

Ha il Vantaggio (di rissa) **Braccio Smontabile**: Se "raccolge" come oggetto il proprio braccio, questo non si distrugge o perde dopo un utilizzo.

Inoltre deve scegliere una sottorazza tra le seguenti:

PINOCCHIO

Inizia con **Spirito** d6.

Ha lo Svantaggio: **Curioso**.

PUPPO

Ha la capacità razziale **Armatura Inneata**: Il pupo ha Armatura +2, ma non può indossarne altre (ma può usare uno scudo).

MALEBRANCHE

Mantengono l'età come da manuale di Brancalonia.

Iniziano con **Spirito** d6.

Ha la caratteristica razziale **Infravisione**: La creatura "vede" il calore tramite gli occhi o altri organi sensoriali e dimezza quindi le penalità associate all'Illuminazione quando attacca creature che emanano calore (incluse le creature invisibili).

Ha la capacità razziale negativa **Diffidenza Popolana**: Ricevono un malus di -2 ai tiri di Persuasione.

Ha il Vantaggio (di rissa) **Malebotte**: Se i malebranche sfruttano il loro malettrato in rissa, il bonus che ottengono per quel utilizzo è +3 (sarà il Condottiero a decidere quali parti dell'azione avranno +3 e quali +2).

Deve scegliere due maltratti (capacità razziali) come da manuale di Brancalonia, tra questi:

Maleali: come da manuale di Brancalonia.

Malefiamme: il malebranche può piazzare un Modello Conico adiacente a sé, che infligge 2d6 di danni da fiammata, una volta ogni ora.

Malegambe: Il malebranche ha Passo +1.

Malavoce: il malebranche può lanciare l'equivalente del

potere Empatia, utilizzando il proprio Spirito. Un bersaglio che gli resista diventa immune all'effetto per un giorno.

Malemani: Il malebranche si considera armato di Armi Naturali e ha +1 al danno a mani nude e ai tiri per arrampicarsi.

Maleorecchie: Il malebranche ha +2 nei tiri di Percezione basati sull'udito.

VANTAGGI E SVANTAGGI IN BRANCALONIA

SVANTAGGI BRANCALONI

Ricercato: In Brancalonia tutti i personaggi sono ricercati, quindi lo svantaggio Ricercato non può essere utilizzato.

VANTAGGI BRANCALONI

BACKGROUND ARCANI

I Background Arcani utilizzabili sono solo i seguenti:

Background Arcano (Miracolare). Abilità Arcana: Fede (Spirito). Poteri Iniziali: 3. Punti Potere: 10.

[Vedi testo di pag 19 "Dominio del Calendario" senza tabella Miracolare]

Background Arcano (Danza Macabra). Abilità Arcana: Fede (Spirito). Poteri Iniziali: 3. Punti Potere: 10.

[Vedi testo di pag 21 sotto "Benandante" e sotto "Circolo della Danza Macabra" fino a "...questo potere."]

Background Arcano (Magia). Abilità Arcana: Lanciare Incantesimi (Intelligenza). Poteri Iniziali: 3. Punti Potere: 10.

[Vedi testo di pag 24 sotto "Guiscardo" tranne tabella Guiscardo e testo sotto "Gilda dei Guiscardi"]

Background Arcano (Fandonia). Abilità Arcana: Incanalare Incantesimi (Spirito). Poteri Iniziali: 3. Punti Potere: 10.

[Vedi testo pag 28 sotto "Scaramante" e testo sotto "Fandonia"]

Background Arcano (Malasorte). Abilità Arcana: Invocare Incantesimi (Spirito). Poteri Iniziali: 3. Punti Potere: 10.

[Vedi testo pag 29 sotto "Menagramo" e testo sotto "Malasorte"]

NUOVI VANTAGGI

VANTAGGI DI BACKGROUND

Figlio delle Stelle e delle Stalle. Requisiti: Vigore d6, Umano. [Vedi testo pag 37 sotto "Figlio delle Stelle e delle Stalle" fino a "...una stalla.] Il personaggio non ha problemi a dormire e riposare in qualunque situazione tranne che nelle più estreme. Inoltre, quando riposa in una di queste situazioni somma +2 ai tiri di Vigore per guarire o eventuali tiri per resistere o guarire da malattie o veleni.



Figlio di Taglia. Requisiti: Spirito d6, Arte del Furto d6. [Vedi testo pag 38 sotto "Figlio di Taglia" fino a "...nell'ambiente"] Considera la sua Fama di 1 livello superiore, quando interagisce con altre taglie. Inoltre ha +2 in tutti i tentativi di comprendere lingue, codici o cifrari.

Legno Stagionato. Requisiti: Marionetta, Vigore d6. Il legno di fanfaluco con cui è costruita la marionetta è di particolare pregio o ben stagionato. Il personaggio dimezza le penalità di Illuminazione. Inoltre ha un +1 in tutti i tiri di resistenza alla magia.

VANTAGGI DI COMBATTIMENTO

Anima Contadina. Requisiti: Combattere d6. Il personaggio ha una forte affinità con il suo passato contadino e sa come usare al meglio anche lo strumento più umile. Considera attrezzi da campagna come zappe, forconi e falcetti come vere e proprie armi. Assegnargli la caratteristica più adatta presa da una delle armi tradizionali. In aggiunta, quando combatte con queste armi, se il personaggio ottiene un Asso (non importa su quale dado), somma +1 al risultato finale.

Cammino dell'Inaudita Ferocia. Requisiti: Berserk, Passo 6. Il personaggio impara a muoversi come una belva. Quando è in berserk da un -2 a essere colpito a distanza, ha un Passo aumentato di 2 e non può essere rallentato o bloccato da impedimenti magici o Terreno Difficile.

Commedia della Maschera. Requisiti: Spirito d8, Esibirsi d8. Il personaggio usa il suo costume e le sue movenze e sberleffi per distrarre e sconcertare i nemici. Se indossa solo il costume da un -1 ad essere colpito in corpo a corpo. In più, una volta per round, se non è Scosso o Stordito, può usare un Test come azione gratuita contro un nemico che gli arrivi accanto, interrompendolo automaticamente.

Via della Condotta Manesca. Requisiti: Forza d8. Questo Vantaggio conta a tutti gli effetti come il Vantaggio Lottatore. Inoltre, il personaggio può considerare l'abilità Combattere come se fosse basata su Forza invece che Agilità, ma in questo caso ha un -2 a tutti gli attacchi fatti con armi.

Studiare l'avversario. Requisiti: Combattere d8. Se il personaggio usa l'azione Difesa, il turno successivo ha un +1 a colpire uno degli avversari che aveva intorno.

Zappa e Spada. Requisiti: Combattente a due mani, Navigato. Quando usa due armi il personaggio ha +1 alla Parata.

Duellista. Requisiti: Combattere d8. Quando il personaggio affronta un solo avversario da solo, somma +1 al danno.

Porgi l'Altra Guancia. Requisiti: Studente di Arti Marziali o Lottatore, Forza d8. Il personaggio una volta per turno può fare un Attacco Gratuito senz'armi a un avversario che lo ha appena attaccato.

Tecnica della Mano di Ferro e di Piuma. Requisiti: Studente di Arti Marziali o Lottatore, Combattere d8, Veterano. Quando il personaggio colpisce un avversario con un attacco a mani nude, può decidere di usare una di

queste tecniche: l'avversario deve superare un tiro di Agilità contro il danno inflitto o finire Prono. Oppure l'avversario deve superare un tiro di Forza contro il danno o venire spostato di 2". Oppure l'avversario deve riuscire in un tiro di Vigore contro il danno o finire Distratto.

Proteggere i Bisognosi. Requisiti: Bloccare o Campione, Combattere d8. Il personaggio che usa l'azione di Difesa può dare +2 alla Parata di un alleato adiacente.

Rissaiolo. Requisiti: Combattere d6. Il personaggio guadagna un +1 aggiuntivo ogni volta che fa una mossa con un bonus positivo.

Rissaiolo Professionista. Requisiti: Veterano, Combattere d12, Rissaiolo. Il bonus di Rissaiolo passa a +2.

Scaglianza. Requisiti: Atletica d6, Forza d6. Il personaggio è diventato un maestro nel lanciare oggetti di ogni tipo con precisione assoluta. Può lanciare ogni arma che non possa essere lanciata con gittata 3/6/12. Considera la gittata di una qualunque arma da lancio come se avesse una gittata aumentata di 3/6/12.

Scudanza. Requisiti: Combattere d8. Addestrato nell'antica arte della rotella, il personaggio è un maestro dell'uso dello scudo e della difesa. Il bonus con gli scudi piccoli aumenta di +1, e il personaggio può ignorare la qualità scadente dello scudo.

VANTAGGI DI POTERE

Silenzio in Sala. Requisiti: Esibirsi d8, Veterano, Background Arcano (Qualunque). Il personaggio può lanciare incantesimi senza parlare ma solo gesticolando. In più guadagna il Potere Suono/Silenzio.

Chincaglieria Magica. Requisiti: Navigato, Background Arcano (Magia), Artifice. Il personaggio può creare un Oggetto Arcano da 1 PP senza perdere i propri Punti Potere. Quando il tiro di attivazione fa Fallimento Critico, l'oggetto si rompe.

Iattura. Requisiti: Background Arcano (Malasorte), Spirito d6. Il personaggio può usare un'azione per lanciare un anatema a un avversario che lo possa sentire. Da quel momento il bersaglio ha un -2 nei tiri per resistere agli incantesimi del personaggio.

Il Tocco della Malasorte. Requisiti: Veterano, Background Arcano (Malasorte), Iattura. Per un attimo una figura spettrale sembra apparire alle spalle del personaggio e poggiare una mano sulla sua spalla. In un raggio di 3" si crea un'area di sfortuna che dura 5 round. Ogni creatura nell'area ha un -2 a tutti i tiri. Quando l'effetto termina, Madama Sventura riscuote il suo debito e il personaggio subisce tre Ferite e cade Incapacitato.

Oltremodo Dotato: il Background Arcano diventa il vero Background Arcano (Fandonia).

VANTAGGI DI LEADERSHIP

Tirare giù i Santi. Requisiti: Spirito d8, Veterano, Background Arcano (Miracoloso). Invocando il santo appropriato (azione per la quale si consiglia di inventare la giusta giaculatoria), il personaggio può spendere un Benny

per dare +2 al tiro di un alleato entro 9", oppure un -2 a un avversario entro 9" che stia attaccando lui o un alleato.

Ispirare i Compagni. Requisiti: Campione, Veterano. Fino a sei creature alleate entro 3" dal personaggio diventano immuni alla Paura e hanno un +1 a tutti i Tiri Contrapposti in cui siano oppositori.

VANTAGGI FOLLI

Metterci una Pezza. Requisiti: Intelligenza d6, Riparare d6. Ogni ora, il personaggio può ignorare la qualità scadente di un pezzo di equipaggiamento, servizio, animale o componente.

Guardare oltre il velo. Requisiti: Navigato, Percezione d6, Background Arcano (Danza Macabra). Il personaggio diviene in grado di vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che comune. Inoltre percepisce la presenza di qualunque creatura non morta si trovi entro 9" da lui.

Guardiano della Danza Macabra. Requisiti: Veterano, Percezione d6, Background Arcano (Danza Macabra). Quando un non morto vuole attaccare il personaggio, deve riuscire in un confronto di Spirito o non può attaccarlo. Se riesce diventa immune a questa abilità per un giorno.

Protetto dal Fato. Requisiti: Background Arcano (Fandonia), Spirito d6. Il personaggio guadagna a tutti gli effetti il vantaggio Fortuna. In più, può spendere un Benny anche per far ritirare un avversario, e scegliere il risultato che preferisce tra i due.

Rituale Scaramantico. Requisiti: Background Arcano (Fandonia), Veterano, Protetto dal Fato, Spirito d10. Il personaggio può spendere un Benny ed effettuare un rituale di 10 minuti su sé stesso o su altri. Per le successive 24 ore il bersaglio guadagna un +1 a resistere e alla Robustezza contro un tipo di effetto elementale come freddo, elettricità o acido a scelta. Inoltre può ignorare il primo Fallimento Critico e la prima volta che finisce Incapacitato, rimanendo a 3 Ferite.

Dimestichezza Selvatica: Il personaggio sa come muoversi nel rispetto delle creature che vivono nelle terre selvagge, per evitare incontri non graditi. Lui e un massimo di altre cinque persone possono attraversare qualsiasi territorio selvaggio senza incontrare bestie ostili.

Nostalgia di Malebolge. Requisiti: Malbranche. [Vedi testo di pag 38 sotto "Nostalgia di Malebolge" fino a "...di efficacia:"]

Maleali: le ali del malebranche divengono possenti, dandogli la capacità razziale di Volo.

Malefiamme: i danno diventano 3d6.

Malegambe: la capacità del personaggio diventa la capacità razziale Saltatore.

Malavoce: il malebranche può lanciare anche un effetto analogo al potere Paura con le stesse peculiarità di Empatia.

Malemani: la capacità del malebranche diventa la capacità razziale Maleorecchie: il malebranche guadagna la capacità razziale Infravisione.

Sangue della Vilupera. Requisiti: Vigore d8. Il personaggio guadagna la capacità razziale Immune a Veleni.

Speciale. Requisiti: Spirito d6, Guarigione d8. [Vedi testo pag 39 sotto "Speciale" fino a "...riposo."] Creare un preparato richiede 10 minuti a dose, oltre alle erbe e sostanze naturali necessarie. Ogni dose dura una settimana, poi perde efficacia. Chiunque posseda una dose può applicarla per ottenere gli effetti di guarigione come se la stesse effettuando lo speciale stesso.

Santa Fortuna. Requisiti: Veterano, Fortuna Sfacciata. Il personaggio prende un Benny addizionale ogni sessione (quindi 6).

VANTAGGI SOCIALI

Faccia da Duro. Requisiti: Intimidire d6, Forza d6, Vigore d6. Il personaggio è talmente cattivo che la gente si rende conto con un semplice sguardo che con lui non c'è affatto da scherzare. Quando interagisce con la gente usando la propria Nomea, considerala di un livello superiore.

Reietto. Requisiti: Arte del Furto d6, Furtività d6. [Vedi testo pag 36 sotto "Privilegio: Reietto" compresa tabella]

Storie di Strada. Requisiti: Intelligenza d6. [Vedi testo pag 31 sotto "Privilegio: Storie della Strada" fino a "...degli anni."] Questo Vantaggio conta a tutti gli effetti come il vantaggio Bassifondi. In più, da +2 ai tiri fatti quando si percorre una Strada che non va da Nessuna Parte.

Risolvere Guai. Requisiti: Intelligenza d6, Conoscenze Accademiche d6. [Vedi testo pag 33 sotto "Privilegio: Risolvere Guai"]

Supercazzola. Requisiti: Spirito d8, Provocare d8. [Vedi testo pag 39 sotto "Supercazzola" fino a "...prefettura. (senza pallino)"] Inoltre, la lingua del personaggio ha CdT 3 quando effettua un Test.

VANTAGGI PROFESSIONALI

Antica Arte Culinaria. Requisiti: Combattere d6, Intelligenza d6. [Vedi testo pag 37 sotto "Antica Arte Culinaria" fino a "... in nonna."] Considera padelle e coltelli da cucina come vere e proprie armi, (assegnargli la statistica di una delle armi da mischia). Ignora la qualità scadente degli utensili da cuoco. In più, può preparare un pasto speciale che da +2 ai tiri di guarigione a chi lo abbia mangiato nelle 24 ore precedenti. Infine esaminando un cibo o una bevanda può stabilire se sono avvelenate o contaminate o se invece sono sicuri da mangiare.

Arte dell'Imboscata. Requisiti: Nascondersi d8, Veloce. Al primo turno, il personaggio guadagna l'equivalente del Vantaggio Nervi Saldi, e +1 a tutti i tiri di Trattati.

Occhio del Mattatore. Requisiti: Combattere d8, Sopravvivenza d8. Una volta al giorno, il personaggio può scegliere una creatura in vista e ha +1 a Parata, tiri di Combattimento e Danno contro di essa.



REGOLE DI AMBIENTAZIONE

Le regole specifiche di questo capitolo vengono utilizzate a meno delle seguenti modifiche e aggiunte:

BENNY E BRANCALONIETÀ

Non c'è bisogno di dire che Brancalonia si presta particolarmente alla cessione di Benny in caso di parlata a tema, scherzi, storielle, giocate divertenti o grottesche, così come all'utilizzo di questi Benny per favorire giocate mirabolanti e spettacolari per quanto inutili o dagli obiettivi assurdi. Si incoraggia i Condottieri a restituire, magari con gli interessi, i Benny spesi al solo scopo di divertire o portare vantaggi balordi e vanesi.

EROI DI BASSA LEGA

Come per D&D, i personaggi di Brancalonia per natura dovrebbero essere di esperienza limitata. Per questo l'avanzamento oltre il Rango di Veterano dovrebbe rallentare fino quasi a fermarsi. Non è indicato che i personaggi raggiungano l'Eroico, men che meno il Leggendaro. Si consiglia quindi di cominciare da Veterano a rallentare gli avanzamenti, e pianificare una conclusione della campagna (vedi pag. 80 del manuale di Brancalonia).

IL RIPOSO DELLA CANAGLIA

Le canaglie del Regno in genere affrontano lavoretti di breve durata, come le avventure di esempio in questo manuale, che una volta iniziate vengono portate a termine. Solo dopo, le canaglie si riposano e si dedicano allo Sbraco (vedi sotto), così come all'Avanzamento. Infatti per avventure come quelle d'esempio, è indicato un Avanzamento dopo ogni avventura (a meno che il Condottiero non decida per un diverso ritmo di crescita).

SBRACO

Ignorare la parte relativa al riposo lungo e breve. Aggiungere che lo Sbraco è un ottimo momento per giocare un Interludio. Si consiglia quindi di giocarlo affiancandolo o integrandoci le regole di Imbosco, Riposo o Bagordi, e Rischi del Mestiere.

MALEFATTE

Le Malefatte alla creazione del personaggio saranno 3, più due per ogni eventuale Rango aggiuntivo.

RISSA

Le risse sono risolte come una forma particolare di Scene Veloci con elementi di Combattimento. L'obiettivo delle risse è risolvere diatribe con combattimenti non letali, ma anche creare scene divertenti e caciaroni, con cui guadagnare qualche Benny.

POSIZIONE

Durante una rissa, in genere, tutto avviene in un ambiente limitato e in un groviglio di corpi, dove ognuno può raggiungere ciascuno solo facendo un passo, quindi non c'è bisogno di tenere conto di posizioni e movimenti. Se però, per un qualche motivo, la rissa fosse divisa in due o più gruppi separati, magari divisi da una porta (aperta o chiusa), un dislivello o altro, e se per spostarsi da un gruppo all'altro ci volesse più di qualche secondo, bisognerebbe tenere traccia della composizione di ogni gruppo. Se un personaggio volesse spostarsi da un gruppo a un altro dovrebbe sacrificare la sua azione di un turno (o più, in casi estremi). I due gruppi andrebbero gestiti come risse separate (ma contemporanee).

SVOLGIMENTO DELLA RISSA

Durante una rissa si pescano le Carte Azione come in un Combattimento, ma si consiglia di cumulare le carte pescate da ogni fazione (in genere personaggi e antagonisti, a meno che non ci siano tre o più fazioni distinte per un qualche motivo) e sceglierne una che poi sarà la carta a cui agiranno tutti i componenti del gruppo. La carta poi rimarrà fissa nei turni successivi e non cambierà più.

Ognuno poi tirerà per accumulare successi come al solito. Ma, ogni personaggio deve scegliere un bersaglio, che può essere un Protagonista o un gruppo di Compare omogenee. Potrà poi eseguire una mossa di rissa, che dovrà essere descritta al Condottiero, il quale deciderà che Abilità usare e quale sarà la difficoltà ed eventuali bonus o malus, per accumulare Successi e Incrementi. Un fallimento significherà che non accumula alcun successo, mentre un fallimento critico significherà che subisce Contusioni e Lividi (il personaggio è caduto, ha sbattuto contro qualcosa o si infilato maldestramente tra lo zigomo di un amico e le nocche di un avversario). Ogni successo assegnerà una Ferita non letale al bersaglio (nel caso di Compare quindi ne metterà fuori gioco una per successo).

MOSSE DI RISSA

Si incoraggiano i giocatori a ideare mosse divertenti e a narrarle in maniera brancalonesca. Come base si parte da un "Gli tiro una Saccagnata", che sarà un tiro di Combattimento contro la Parata del bersaglio. Ma così detta una Saccagnata riceverà un malus di -2, per non averlo sarà necessario condire la narrazione con un minimo di descrizione ("Gli afferro la testa con la sinistra e gli saccagno il grugno con il mio destro!")

Un elemento importante per le mosse sono gli oggetti

presenti nella scena. Raccogliere un oggetto comune (boccale, sedia, attizzatoio) imporrà un -2 al tiro ma consentirà di aggiungere un successo nel caso di attacco riuscito, oppure permetterà di aumentare di 2 la propria Parata per una volta (poi l'oggetto si sfascia o piega o sposta o cade). Raccogliere un oggetto epico (tavolo, botte, cassa) invece costerà tutta l'azione, ma permetterà di aggiungere un successo nel caso di un attacco riuscito o di sommare +4 alla Parata successiva.

Altro elemento importante sarà il nome da dare alla mossa. Infatti creare un nome per la mossa darà di certo un +2 al tiro ("Grido: "Fracassateste!" mentre gli afferro la capoccia con la sinistra e gli saccagno il grugno con il mio destro.") Più in generale, si consiglia di inventare mosse ricorrenti per il proprio personaggio e di dargli un nome evocativo. Tali mosse se usate in ogni combattimento concederanno un ulteriore +2, soprattutto se diventeranno conosciute nell'ambiente delle bettole. Ciò che invece è da evitare è ripetere la stessa mossa più volte (a meno della semplice Saccagnata): infatti ogni mossa ripetuta durante una rissa incorrerà in un -1 progressivo (dato che gli avversari già la conoscono).

Nel caso di mosse particolari, comunque, il Condottiero potrà giudicare che uno o più successi di risultato vengano utilizzati per qualcosa di diverso di una Ferita. Infatti una mossa potrebbe non essere pensata per ferire, del tutto o parzialmente. Una mossa potrebbe voler stordire o bloccare il bersaglio per un turno (quindi impedirgli l'attacco successivo), o infliggergli malus e stati, o magari sfondare una porta (il numero di successi potrebbe essere maggiore di uno), o raccogliere un tizzone per dar fuoco a una tenda o altro.

Come estrema risorsa, il personaggio può dichiarare l'utilizzo di un Asso nella Manica spendendo un Benny. In questo caso, la mossa dovrà essere particolarmente rocambolesca e colorata, dato che i bonus assegnati dal Condottiero verranno raddoppiati. Tale mossa potrà come detto essere particolarmente colorata, e il personaggio avrà più margine di movimento, sempre nei limiti della decenza, per fare salti mortali, ribaltare carri, abbassare calzoni, rivoltare teste nelle latrine, eccetera.

Per quanto riguarda personaggi con un Background Arcano, se la mossa implicherà l'utilizzo di una componente soprannaturale, la spesa di 1 Punto Potere darà un +2 al tiro (o altro effetto aggiuntivo). La mossa comunque dovrà rimanere brancalonesca e rissaiola (e non letale), quindi niente palle di fuoco o possessioni demoniache, si sollevare il paiolo e farlo finire in testa o far sparire i pantaloni.

Alcune mosse tipiche da cui prendere spunto possono essere:

Colpo sporco: il personaggio colpisce un punto sensibile dell'avversario usando il primo successo per renderlo Vulnerabile (il Calcio ai Gioielli);

Attacco selvaggio: il personaggio prende un -2 alla propria Parata fino al suo prossimo turno per ottenere un +4 al suo attacco (la Furia Furiosa);

Colpo difensivo: il personaggio attacca con un colpo rapido rimanendo in guardia, ogni successo oltre il primo gli darà +1 alla Parata fino al prossimo turno (il Pungolo Moscio);

Stordire: il personaggio colpisce l'avversario con un pugno dall'alto sulla testa così da stordirlo temporaneamente, usando i primi due successi per negargli l'azione successiva (il Colpo del Piccione);

Testata: il personaggio usa la testa per colpire quella dell'avversario, infliggendosi una ferita ma infliggendone una in più all'avversario e negandogli l'azione successiva (la Grande Craniata);

Finta: il personaggio fa una finta elaborata a un avversario, infliggendogli un -1 alla Parata per ogni successo in un tiro di Atletica fino al suo turno successivo (il Qui, Là, Su e Giù!);

Manrovescio: il personaggio colpisce dal lato facendo roteare l'avversario, così da usare il primo successo per rendere l'avversario Distratto (lo Schiaffone di Lato);

Nascondersi: il personaggio si infila sotto un tavolo, dietro una tenda, o si accuccia in un angolo per essere meno vulnerabile, perdendo la possibilità di attaccare ma prendendo un +4 alla Parata (il Colpo del Codardo);

Incitare: il personaggio supporta gli alleati, distribuendo tanti +2 quanti i successi ottenuti in un tiro di Esibirsi (la Cantica Gagliarda);

Demoralizzare: il personaggio insulta gli avversari, rendendone Vulnerabili tanti quanti successi ottenuti in un tiro di Provocare (il Grande Sfottò);

Distrarre: il personaggio insulta gli avversari, rendendone Distratti tanti quanti i successi ottenuti in un tiro di Intimidire o Esibirsi (la Strizza o la Cantica Sguaiata);

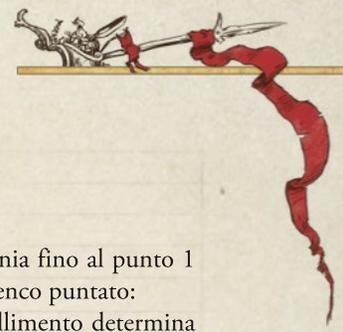
Protezione (mossa magica): il personaggio lancia un incantesimo (al costo di 1 PP per un +2 al tiro) che rende confuse le immagini dei suoi compagni, così da distribuire una serie di +1 alla Parata quanti i successi nel tiro dell'abilità arcana (la Visione dell'Umbriago);

Impaurire (mossa magica): il personaggio lancia un anatema (al costo di 1 PP per un +2 al tiro) a un avversario Protagonista o a un gruppo di Comparsa che non potranno attaccarlo per un numero di turni uguale al numero di successi nel tiro dell'abilità arcana (la Braca Bagnata);

Affascinare (mossa magica): il personaggio lancia una malia (al costo di 1 PP per un +2 al tiro) a un avversario che al suo turno attaccherà un bersaglio a scelta del personaggio, se riuscirà nel tiro di abilità arcana a -6 (la Zizzania);

Paralizzare (mossa magica): il personaggio pietrifica un avversario (al costo di 1 PP per un +2 al tiro) tanto che questo non può agire fino alla fine del suo prossimo turno, ma nemmeno subire ferite, se riuscirà nel tiro di abilità arcana a -4 (la Fare il Duro);

Sediata Arcana (mossa magica) il personaggio usa la telecinesi (al costo di 1 PP per un +2 al tiro) per sollevare una sedia e romperla sul groppone dell'avversario (la Accomodati!).



Altri nomi tipici di mosse potrebbero essere: Fracassateste, Alla pugna! Giù le braghe, Pugnone in testa, Testata di mattone, Protezione dal menare (mossa magica), Schiaffoveggenza (mossa magica), Ku Fu? Schiaffo Animale, Raffica di Schiaffoni, Punizione di Vino, Saccagnata Arcana. Nomi per Assi nella Manica invece sono: Viuulenza! Urlo Straziaugola, Donna Lama, il tuo Servo ti Chiama! (azione magica), Pugno Vorpale, Puff... Sparito! Palla di Cuoco (azione magica), Rosario di San Cagnate, Sfiga Suprema (mossa magica).

PERICOLI VAGANTI

Opzionalmente, il Condottiero può decidere di far accadere un Pericolo Vagante all'inizio di un turno, fino a un massimo di tre volte per rissa. Tirare su 1d8 questa tabella:

[Usare la tabella pag 55 "Pericoli Vaganti" con le seguenti modifiche alla fine dei punti:]

1. ...tiro di Vigore o perderà l'azione successiva.
2. ...tiro di Forza o subisce Contusioni e Lividi.
3. ...tiro di Agilità o verrà Distratto.
4. ...tiro di Agilità o diventerà Vulnerabile.
5. ...tiro di Forza o sarà Avviluppato, ma all'inizio del suo turno si libererà automaticamente.
6. ...tirare 1d6 e nel caso ottenga un 1, subisce Contusioni e Lividi.
7. [rimane uguale]
8. ... Se ottiene un 1, si ferma a mangiare e perde un turno ma recupera un livello di Fatica.

AVVERSARI E COME CREARLI

Avversari tipici di una rissa possono essere:

Marmaglia

Attributi: Agilità d4, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d4.

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Percezione d4.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 4.

Vantaggi: Privilegio da Rissa: Versatilità. Un umano somma +1 a tutti i bonus che riceve quando fa una mossa in rissa, se ne ottiene.

Capoccia (Protagonista)

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Percezione d6.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 5

Vantaggi: Privilegio da Rissa: Versatilità. Un umano somma +1 a tutti i bonus che riceve quando fa una mossa in rissa, se ne ottiene.

GIOCHI DI BETTOLA

LE MINCHIATE

Usare le regole del manuale di Brancalonia fino al punto 1 poi procedere continuare da qui con l'elenco puntato:

Arte del Furto: tentare di barare; un fallimento determina l'incremento del piatto di una quota aggiuntiva a spese del personaggio o il suo ritiro dal gioco.

Esibirsi: fare una sceneggiata per confondere qualche balordo.

Intimidire: far capire chi è meglio che vinca.

Persuasione: bluffare alla grande.

Provocare: la rabbia non è mai una buona consigliera.

Ricerca: fare un conto obiettivo delle probabilità, monitorando il risultato dei dadi.

Gioco d'Azzardo: non si direbbe, ma c'è anche una strategia in questo gioco. Un successo in questa abilità da un +4.

2. Ogni successo nei due tiri accumula un +2 per il tiro finale.

3. I bonus delle abilità vanno sommati a 1d10, perché il successo passa sempre per lo volere de' Santi.

4. Il giocatore che ottiene il risultato più alto porta a casa il malloppo.

BOTTA ALLA BOTTE

Prima di cominciare, il Condottiero decide la Durezza della Botte, e quanti successi devono accumulare i personaggi per distruggerlo, partendo da una base di Robustezza 10 e tre successi per la classica botte.

I punti 1 e 2 rimangono uguali.

Il punto 3 diventa: Ogni giocatore deve tirare di Vigore per ogni boccale consumato, altrimenti è ubriaco ed ha un -1 per ogni tiro fallito.

Procedere come da manuale di Brancalonia, ignorando la Nota.

GARA DI MANGIATE

Come da manuale di Brancalonia, cambiando il punto 2 in: A ogni Mancina, tutti i partecipanti alla gara effettuato contemporaneamente un tiro di Vigore a +2 - il valore del Dado Mangiata, altrimenti subiscono un livello di danno non letale.

Ignorare la Nota.

Piatti di Cibanza Epica:

Sagra della pizza o della pasta. I partecipanti tirano a +2 - la metà del valore del Dado Mangiata.

Vino buono. Il tiro di Vigore è a un ulteriore +2.

Carnazza o Caponata. Il tiro di Vigore ha un ulteriore -2.

GIOSTRA DEI POVERI

Lo svolgimento è il seguente (non si usa il Dado Giostra):

1. Le due coppie si dispongono l'una di fronte all'altra, e il cavaliere monta a cavallo effettuando un tiro di Atletica.
2. Il cavallo parte alla carica effettuando un tiro di Forza a -1.

3. A questo punto il cavaliere tenta di disarcionare l'avversario con la sua scopa. Entrambi i cavalieri effettuano un tiro per colpire l'avversario con un bonus di +1 per ognuna delle due prove riuscite. Chi viene colpito cade a terra disarcionato e perde la gara. Se nessuno viene colpito si ricomincia dal punto 2. Se invece entrambi cadono a terra, la giostra finisce in pareggio.

Equipaggiamento da Giostra dei Poveri:

Armatura di Pentole. Ogni cavaliere deve equipaggiarsi con un'armatura di pentole e padelle che gli evita qualunque danno, ma che gli dà -2 a colpire a causa della pentola usata come elmo, che rende quasi impossibile la visuale.

Scopa da Cavaliere. Ignorare il fatto che sia un'arma semplice.

Bardatura a Quadri. Quando effettua il tiro di Forza durante la Giostra, se il risultato è un fallimento critico, il cavallo inciampa nella bardatura e dà un -1 al tiro finale.

EQUIPAGGIAMENTO SCADENTE

Invece che tutti i tipi specifici di oggetti, utilizzare la seguente parte [la prima parte di pag 62 prima di STRUMENTI rimane valida]

Quando viene usato un equipaggiamento scadente gli effetti dell'azione incorreranno in una qualche forma di inconveniente, che potrà andare da un effetto buffo e senza conseguenze (soprattutto nel caso di reagenti magici, che daranno solo un effetto strano alla magia ma senza cambiarne l'effetto) ad un malus al tiro, passando per un malfunzionamento temporaneo, una ridotta funzionalità (un animale da soma potrebbe essere più lento o debole), un danneggiamento dopo l'utilizzo o un inconveniente più antipatico (una faretra potrebbe perdere 1d4 frecce, in un viaggio in barca tutte le razioni potrebbero venire inzuppate e andare perdute o un animale potrebbe ferirsi e non essere più utilizzabile per 24 ore). Questi effetti andranno attivati in particolare quando si usa un oggetto e si fa 2 nel tiro. In questo caso l'oggetto si danneggerà e darà

NUOVE ARMI

OGGETTO	DANNI	FOR MIN	PESO	COSTO	NOTE
Forcone d'Arme	For+d8	d8	3	75 mo	due mani
Lingua del Mattatore	For+d4	d4	1,5	100 mo	portata 1, speciale
Schiavona	For+d8	d8	1,5	300 mo	
Zappa d'Arme	For+d6	d6	1,5	50 mo	

NUOVE ARMATURE

OGGETTO	PARATA	COPERTURA	FOR MIN	PESO	COSTO
Scudetto	+1	-	d4	1	25 mo

EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

OGGETTO	COSTO	PESO
Sella della donzella in pericolo	400 mo	10

un -1 (cumulativo) a tutti i tiri successivi, fino a che non viene riparato o sostituito. Altro caso è quando si subisce un attacco che fa un Incremento. Se si possiede uno scudo scadente, questi sarà il primo a slegarsi e cadere e terra. Se invece si indossa un'armatura, un pezzo vola via e la sua Protezione cala di 1. In combattimento, sarà possibile ovviare temporaneamente a questi problemi spendendo un'azione per raccogliere lo scudo, riagganciare il pezzo di armatura smontata, o rappezzare l'arma alla bell'e meglio in attesa di poterli sistemare più stabilmente (ma mai del tutto) con calma.

EQUIPAGGIAMENTO SCADENTE E REAZIONI SOCIALI

I malus applicabili dal Condottiero sono -1 o -2 ai tiri di Persuasione o sociali.

EQUIPAGGIAMENTO E CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Qualunque Vantaggio o altra acquisizione di denaro alla creazione va considerato in monete d'argento (ma).

NUOVO EQUIPAGGIAMENTO

LINGUA DEL MATTATORE

Può essere utilizzata durante un test di Atletica per avere +1 al tiro. Permette inoltre di usare Sopravvivenza come Intimidire nei confronti delle bestie.

SCUDETTO

Araldica del Calcio Draconiano: da +1 ai tiri di Persuasione nei confronti degli abitanti della città alla quale lo scudetto è consacrato.

SELLA DELLA DONZELLA IN PERICOLO

Effetto: Quando un personaggio monta su questa sella ed effettua un tiro di Persuasione per fingersi in difficoltà, ottiene un +2.



INTRUGLI

ACQUAMORTE

Effetto: Quando un personaggio beve questo distillato, riceve gli effetti di un incantesimo di Guarigione (guarisce di una Ferita), lanciato con una abilità di 1d6 (più il Dado Selvaggio). Deve però riuscire in un tiro di Vigore o rimanere Distratto per un minuto.

AFRORE DI SELVATICO

Effetto: Quando un personaggio si cosparge di questa tintura prodigiosa, ottiene un +2 ai tiri di Sopravvivenza per addestrare animali. A causa delle componenti disgustose, il personaggio subisce tuttavia un -2 nei tiri di Persuasione. Gli effetti dell'intruglio terminano dopo 1 ora.

CORDIALE BIONDINO

Effetto: Quando un personaggio beve questo intruglio riceve gli effetti di un incantesimo di Guarigione (guarisce di una Ferita, due con un Incremento), lanciato con una abilità di 1d8 (più il Dado Selvaggio). Inoltre può tirare su Vigore per rimuovere un livello di Fatica, e non subisce il malus di Fatica e Ferite per 8 ore, e guadagna un punto di Ispirazione.

ESTRATTO DI FANDONIA

Effetto: In caso di tiro su un Tratto, se un dado fa un Asso il tiro accumula un Incremento in più. Se il tiro fa 2 o meno, il tiro è considerato un fallimento critico. La durata dell'effetto è solitamente casuale (1d4 ore). Sotto gli effetti dell'estratto, tutti i colori divengono cangianti e tutti i suoni più dolci e melodici. Per questo motivo chi la assume subisce un -2 ai tiri di Percezione.

FUOCO D'ASPRONTE

Effetto: Se viene fatto bere a una creatura morta entro l'ultimo minuto, quella creatura torna in vita con 3 Ferite ed Incapacitato. Questo distillato non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

GRATTACHECCA DEL COCITO

Effetto: oltre a proteggere dal caldo, il personaggio guadagna un +2 nei tiri di Persuasione per fingersi malato.

INFERNET MALEBRANCA

Effetto: oltre a proteggere dal freddo, qualunque tiro per appurare l'identità del personaggio viene effettuato con un -2.

INTRUGLIO DELLA FORZA

Effetto: Quando un personaggio assume questo intruglio, considera la sua Forza come più alta di un tipo di dado, e

la sua capacità di trasporto raddoppia. L'effetto dell'intruglio termina dopo 1 ora, o se il personaggio fallisce un tiro di Forza.

PANACEA DI FIERONZI

Effetto: Quando un personaggio assume questo intruglio può rimuovere una malattia o recuperare la vista o l'udito, o guarire da un veleno. L'effetto del tonico può affaticare il fisico di chi lo beve: il personaggio deve riuscire in un tiro di Vigore o subire un punto di Fatica.

PRESENZIO

Effetto: il personaggio che beve il distillato deve fare un tiro di Intelligenza a -1. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni psichici e diventa pazzo finché non riposa per una notte. Finché è pazzo, non può effettuare azioni, non capisce ciò che dicono le altre creature, non sa leggere e dice solo parole senza senso. Se riesce nel tiro l'effetto è quello descritto.

RICHIAMINO

Effetto: Quando un personaggio beve questo distillato, può ripetere un tiro di Vigore contro malattia o veleno.

INTRUGLI SCADENTI

Pesantezza. L'intruglio ha effetto, ma durante il prossimo riposo il personaggio non riesce a riposare per le prime due ore.

Miracolo di San Crosta. Tutte le vecchie ferite del personaggio cominciano nuovamente a cicatrizzarsi creando uno spiacevole effetto di prurito. Il personaggio è Bloccato e per liberarsi dovrà grattarsi senza sosta per 1 minuto.

Coma intruglio. Dopo 1 minuto dall'ingestione dell'intruglio, il personaggio deve tirare su Vigore a -2, altrimenti cade privo di sensi per 1d4 minuti.

Avvelenamento. Il personaggio subisce gli effetti di un veleno Lieve.

Visioni mistiche. Il personaggio è Incapacitato per 2d4 minuti; nello stesso periodo di tempo è in grado di comprendere la Lingua Ignota e sembra conversare con esseri invisibili.

CIARPAME MAGICO

Anello del desiderio estinto: Quando il personaggio fallisce un tiro per resistere a un effetto che lo affascina o ammalia, può invece scegliere di superarlo.

Arma lunatica: Quando il personaggio attacca, se ottiene 1 nel Dado del Tratto, l'arma cambia come da manuale di Brancalonia.

Bacchetta del due su tre: Esistono vari tipi di bacchette del due su tre, ognuna capace di un diverso tipo di Potere, il cui massimo effetto non può superare 1 Punto Potere. Il personaggio che la impugna può usare la bacchetta per

lanciare il Potere infuso in essa. Dopo che il personaggio ha usato la bacchetta, deve tirare 1d6: con un risultato di 1 o 2 la Bacchetta non funziona più per un'ora.

Briglie di San Sirio il Draconiano: Qualunque cavalcatura equipaggiata con queste briglie perde la qualità scadente e ottiene +2 al Passo. Chiunque cavalchi la creatura ha un +2 nei tiri di per rimanere in sella. Se un personaggio usa queste briglie durante una Giostra dei Poveri effettuerà i tiri con un +2.

Cannocchiale del belvedere: il cannocchiale lancia il potere Crescita/Rimpicciolimento. Una volta usato il potere non può più essere usato per 24 ore.

Giranello magico: Con le cariche è possibile attivare alcuni poteri:

1 carica: comandare le azioni di un animale (non più grande di un cavallo) per 10 minuti.

2 cariche: creare una cupola di forza impervia dall'esterno in grado di contenere 9 persone, illuminata e dalla temperatura ed aria confortevole. La cupola dura 10 minuti.

2 cariche: evocare una cavalcatura a scelta della canaglia (al Condottiero decidere cosa è una cavalcatura) ma di natura soprannaturale, che rimane 10 minuti (o finché non viene uccisa).

3 cariche: evocare un sontuoso banchetto per 12 persone, che dura un'ora e impiega altrettanto ad essere consumato. Chi ne beneficia guarisce da qualunque malattia o veleno, e diventa immune ai veleni e non può subire effetti di Paura. Inoltre ignorerà la prima Ferita che gli verrà inferta. L'effetto dura 24 ore.

Il pelo perduto del lupo: Questa pelle di lupo magica permette al personaggio di usare il Potere Cambiare Forma per trasformarsi in un lupo feroce, una volta al giorno.

La Zappa di Scippo: Nonostante sia magica, questa zappa con un +1 al danno è comunque di qualità scadente.

La Spada di Scippo: Nonostante sia magico, questo stocco con un +1 a colpire è comunque di qualità scadente.

Le Armi di Scippo: Se il personaggio impugna entrambe le armi, queste diventano entrambe +1 al danno e +1 a colpire e perdono la qualità scadente.

Posate di San Mangio: il bonus al tiro in una Gara di Mangiate è +2.

Randellone di San Cagnate: l'arma è un Maglio con +2 al danno. Ignorare la parte relativa alla resistenza al danno. Fa cadere Prono il bersaglio quando il personaggio ottiene un Incremento nel tiro per colpire.

Scudo biscottato: le Razioni prodotte sono singoli pasti.

Trattato noiosissimo del Regno di Fandonia: Il primo personaggio con Background Arcano (Magia) che entri in possesso di questo libro può usarlo come libro degli incantesimi, mentre chiunque altro provi a leggerlo, lo vedrà invece come un trattato noiosissimo e di nessuna utilità.

CREARE AVVENTURE

ALCUNI AVVERSARI NON SI POSSONO BATTERE

Ignorare la parte relativa ai punti esperienza.

PIANIFICATE IL COLPO GROSSO FIN DA SUBITO

Sostituire la parte finale con: "diventa qualcosa da portare a compimento verso il rango di Veterano."

STRADE CHE NON VANNO DA NESSUNA PARTE

Tabella PER POTERLA PERCORRERE

Punto 1: la prova è di Percezione a -4.

Punto 2: la prova è di Atletica a -2.

Punto 4: la prova è di Sopravvivenza a -3.

Punto 5: la prova è di Agilità a -1.

Punto 6: la prova è di Intelligenza o Conoscenze Accademiche a -4.

ATTRAVERSARE LA FUMAREA (pagina 104)

La prova per attraversarla è di Sopravvivenza a -5. In caso di fallimento il tiro è di Vigore, altrimenti subire un livello di Fatica. Riprovando si dovrà ripetere tutto il processo.

IL PICCOLO POPOLO DEL MONTE GRANDE

Il lavoretto è per personaggi di rango Principiante.

UN LAVORETTO PER CANAGLIE IN ERBA (colonna laterale)

Il prossimo lavoretto si può cominciare al rango di Principiante.

SCENA 1 - DICERIE E FRITTOLE

La prova è un tiro di Persuadere o Intimidire.

SCENA 2 - UNA PASSEGGIATA SU MONTE GRANDE!

Secondo punto: la prova è un tiro di Sopravvivenza a -1.

Terzo punto: il tiro per l'arrampicata è di Atletica, fallendolo si subisce una Ferita. Il tiro per non affaticarsi è di Vigore, o si subisce un livello di Fatica."

Testo successivo: il tiro per procurarsi cibo è di Sopravvivenza. L'influenza dei folletti da un -2 ai turisti Sopravvivenza. Chi non trova cibo subisce gli effetti della Fame.

SCENA 3 - IL SOMARO DAGLI ZOCCOLI DORATI

Ritentando, si avrà un -1 cumulativo a tutti i tiri sui Trattati per ogni tre giorni successivi al primo.



SCENA 4 - IN VISTA DEL RIFUGIO

Per notare la botola d'erba ci vuole un tiro di Percezione a -1. Chi cade deve riuscire in un tiro di Atletica per aggrapparsi. Ritentando, si avrà un -1 cumulativo a tutti i tiri sui Trattati per ogni tre giorni successivi al primo.

Tabella POSSIBILITÀ

Quarto punto: lo svantaggio alle Minchiate è un -2 ai tiri.
Quinto punto: il tiro per convincere è di Persuasione a -1.

Colonna BUFFARDELLI

Il tiro per capire è di Percezione a -1

Manesco (Protagonista):

Attributi: Agilità d8, Forza d12, Intelligenza d8, Spirito d8, Vigore d10

Abilità: Arte del Furto d8, Atletica d10, Cavalcare d6, Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Gioco d'Azzardo d6, Intimidire d8, Percezione d8, Persuasione d6, Sopravvivenza d6.

Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 11 (4).

Svantaggi: Avido, Implacabile.

Vantaggi: Coraggioso (+2 contro Paura, -2 tiri tabella Paura), Bloccare (bonus Parata già contato), Disimpegno, Soldato (+1 dado Forza per For Min armi e equipaggiamento, ritirare tiri Vigore per condizioni Ambientali), Minaccioso, Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Pettorale di piastre (+4), Braccia e gambe di maglia (+3), Spaccacrape +1 al danno (For +d8+1), Mannaia +1 al danno (For +d6+1, 3/6/12).

RUGANTINO

Il lavoretto è per personaggi di rango Principiante.

SCENA 1 - DAL GALLETTO

Quarto punto: la prova è un tiro su Percezione.

BOTTE DA ORBI

Fiodenà (Protagonista):

Attributi: Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Arte del Furto d6, Atletica d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d6, Intimidire d6, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d6.

Parata: 8; Passo: 6; Robustezza: 8 (2).

Svantaggi: Spaccone, Antipatico.

Vantaggi: Bloccare (+1 Parata già contato), Comando (Comparsa in 5" +1 riprendersi Scosso), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio pesante (+2), Scimitarra (For +d6), Pugnale (For +d4, 3/6/12).

Bandito: sono 8, vedi sezione PNG PER LE AVVENTURE.

Lella (Protagonista):

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d10.

Abilità: Atletica d6, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Gioco d'Azzardo d6, Intimidire d8, Percezione d6, Persuasione d4.

Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 9 (1).

Svantaggi: Impulsivo (prima agisce poi pensa).

Vantaggi: Bruto (Atletica associata a Forza, resistere Test di Atletica con Forza, +1 Gittata Corta), Massiccio (+1 Taglia, bonus Robustezza già contato, For +1 tipo dado per For min e Ingombro), Colpo poderoso (doppi danni Combattimento su Joker), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Grembiule di pelle (+1), Sedia, secchio o scopettone (For +d4, 6/12/24).

SCENA 2 - IL MULINO DEL MERETRICIANO

La prova è un tiro su Conoscenze Accademiche (i personaggi nativi della regione d'Alazia possono usare Conoscenze Comuni).

SCENA 3 - BRANCOLAIA

Per abbandonare il bosco il tiro è su Sopravvivenza ma a causa della maledizione ogni tiro di Spirito o sue Abilità avrà un -2.

In caso di tiro ripetuto la prova è un tiro di Vigore o subire un livello di Fatica.

SCENA 4 - I MANGIAFRANCO

Sacripante (Protagonista):

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Gioco d'Azzardo d4, Intimidire d6, Percezione d4, Persuasione d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 8 (2).

Vantaggi: Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio pesante (+2), Randello pesante (For +d6).

Bandito: sono 6, vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Popolano: vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Rugantino (Protagonista marionetta):

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d4, Percezione d6, Persuasione d4, Riparare d6.

Parata: 6; Passo: 5+d4; Robustezza: 6 (2).

Svantaggi: Curioso (mette naso dappertutto), Magico ma sempre legno (-4 resistere e +4 danni da fuoco), Piccolo (Taglia -1, malus di Robustezza già contato), Gambe corte (Passo Ridotto, già contato nel passo), Il più buffo del reame (tiri di Intimidazione -2).

Vantaggi: Costrutto di fanfaluco (Immune a Veleni o Malattie, Non Respira, Non mangia e beve), Aggiustarsi

(guarisce una volta giorno su Riparare), Braccio Smontabile (Se "raccoglie" il braccio non si distrugge).
Equipaggiamento: Giacca pesante (+1), Spada corta (For +d6).

Ninetto (Protagonista):

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Arte del Furto d8, Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d4, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (2).

Svantaggi: Vendicativo (minore, cerca la vendetta nei limiti di legge), Meschino (scorbutico, -1 tiri Persuasione).

Vantaggi: Veloce (ripesca carta cinque o meno), Assassino (+2 danno vittima Vulnerabile o Inerme), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio pesante (+2), Spada corta (For +d6), Balestra (10/20/40, 2d6, PA 2).

LA FORESTA DEI CINGHIALI ULULANTI

Il lavoretto è per personaggi di rango Principiante.

SCENA 1 - DONNA CAMILLA E IL COMPAGNO CERVONE

Popolano: vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Cuoco (morgante):

Attributi: Agilità d4, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4.

Svantaggi: Grande (-2 tiri con equipaggiamento non adatto, equipaggiamento cibo e abbigliamento costano doppio), Leggiadro come un toro (-1 tiri Atletica e Furtività).

Vantaggi: Massiccio (+1 Taglia, bonus Robustezza già contato, For +1 tipo dado per For min e Ingombro), Torreggiante (può raccogliere oggetti epici come fossero normali).

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 7.

Il **Nero** (cinghiale mannaro):

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d8.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 7.

Capacità Speciali:

Mutaforma: con una azione può trasformarsi da cinghiale mannaro in umano (Popolano).

Zanne: For +d8.

Infezione: Chi viene ucciso da un licantropo ha il 50% di probabilità di ritornare come licantropo.

Infravisione.

Paura (-2).

Rigenerazione Rapida: tiro di guarigione naturale ogni round, a meno di Ferite da argento.

Taglia 1.

Donna Camilla:

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Incanalare Incantesimi d6, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Guarigione d8, Percezione d4, Persuasione d4.

Vantaggi: Background Arcano (Fandonia): 13 PP. Adattamento Magico (I dotati possono fare mosse magiche anche senza spendere Punti Potere).

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 5.

Poteri: Guarigione, Empatia, Amicizia Animale.

Marasca (marionetta):

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Incanalare Incantesimi d6, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Percezione d4, Persuasione d4.

Svantaggi: Magico ma sempre legno (-4 resistere e +4 danni da fuoco), Piccolo (Taglia -1, malus di Robustezza già contato), Gambe corte (Passo Ridotto, già contato nel passo), Il più buffo del reame (tiri di Intimidazione -2).

Vantaggi: Background Arcano (Fandonia): 13 PP. Costrutto di fanfaluco (Immune a Veleni o Malattie, Non Respira, Non mangia e beve), Aggiustarsi (guarisce una volta giorno su Riparare), Braccio Smontabile (Se "raccoglie" il braccio non si distrugge).

Poteri: Protezione, Confusione, Crescita/Rimpicciolimento.

Parata: 4; Passo: 5+d4; Robustezza: 4.

SCENA 2 - L'ULULATO DEL CINGHIALE

Punto 1: la prova è un tiro su Percezione a -1.

Punto 2: la prova è un tiro di gruppo su Sopravvivenza, a -1, in caso di frana i personaggi subiscono Contusioni e Lividi.

Punto 3: saltare sulle rocce la prova è un tiro di Atletica a -1. Entrare nell'acqua gelida comporta un tiro di Vigore o la perdita di 1 livello di Fatica.

Punto 4: la Mannaia del Porchettaro è un'Ascia +1 al danno.

SCENA 3 - SUINOTOPIA

Cinghiali: sono 3d6, vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Tabella **AREE**

Esterno: la prova è un tiro di Sopravvivenza o Percezione a -4.

La piscina: la prova è un tiro di Atletica.

Tana di Grugnazza: Grugnazza è una **Cinghiale** enorme, vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Tana di Brunella:

Brunella:

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d8.

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Furtività d6, Intimidire d6, Percezione d6, Persuasione d8.

Parata: 5; Passo: 8+d8; Robustezza: 6.



Capacità Speciali:

Zanne: For +d6.

Sala del Trogolo:

Verrettone (protagonista):

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Intimidire d6, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d6.

Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 9 (3).

Vantaggi: Berserk (se ferito o Scosso, attacchi solo Attacchi Selvaggi, +2 Robustezza, For +1 tipo dado, ignora 1 malus ferite, con Fallimento Critico colpisce bersaglio casuale, ogni 5 round livello Fatica, interrompere con Int -2), Massiccio (+1 Taglia, bonus Robustezza già contato, For +1 tipo dado per For min e Ingombro).

Equipaggiamento: Corazza di scaglie (+3), Lancia (For +d6, Portata 1, Parata +1 a due mani).

Capacità Speciali:

Infravisione.

Zanne: For +d6.

Il **Nero**: vedi qui sopra.

Cotenna e Zampone (selvatico):

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Furtività d4, Intimidire d4, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d6.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (2).

Svantaggi: Estraneo (minore, -2 Persuasione), Scarsa Manualità (-2 usare oggetti meccanici), Illetterato (non sa leggere e scrivere).

Vantaggi: Soldato (+1 dado Forza per For Min armi e equipaggiamento, ritirare tiri Vigore per condizioni Ambientali), Cresciuto nella selva (può nascondersi se oscurato da vegetazione, pioggia, neve, nebbia, ecc), Tosto (Un selvatico durante una rissa ignora un punto di malus di Ferite).

Equipaggiamento: Giacco di cuoio pesante (+2), Scimitarra (For +d6).

IL BUONO, IL BRUTTO E LA MARIONETTA

Il lavoretto è per personaggi di rango Principiante.

SCENA 2 - ALLA RICERCA DELL'UGELLO PADULO, MADRE DEI CINGHIALI

La cinghialessa enorme è una **Cinghialessa enorme**: vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Cinghiali: vedi PNG PER LE AVVENTURE.

SCENA 3 - AMMAZZA LA VECCHIA COL GIN

La prova è un tiro di Scienze a -1.

Cannella (marionetta):

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Arte del Furto d8, Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d4, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 5+d4; Robustezza: 6.

Svantaggi: Magico ma sempre legno (-4 resistere e +4 danni da fuoco), Piccolo (Taglia -1, malus di Robustezza già contato), Gambe corte (Passo Ridotto, già contato nel Passo), Il più buffo del reame (tiri di Intimidazione -2).

Vantaggi: Costrutto di fanfaluco (Immune a Veleni o Malattie, Non Respira, Non mangia e beve), Aggiustarsi (guarisce una volta giorno su Riparare), Braccio Smontabile (Se "raccoglie" il braccio non si distrugge).

Equipaggiamento: Coltello (For +d4).

Tabella MEMBRI DEI BUTTERATI

Ghino di Fosco (Protagonista):

Attributi: Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Arte del Furto d6, Atletica d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d6, Percezione d8, Persuasione d8, Sopravvivenza d6.

Parata: 8; Passo: 6; Robustezza: 8 (2).

Svantaggi: Brutto (maggiore, -2 dai tiri di Persuasione), Obiettivo (maggiore, innamorato).

Vantaggi: Bloccare (+1 Parata già contato), Schivare (attacchi a distanza -2), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio borchiato (+2), Scimitarra (For +d8).

Arganta (protagonista):

Attributi: Agilità d10, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d10, Conoscenze Accademiche d4, Conoscenze Comuni d6, Esibirsi d6, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d4, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d4.

Parata: 7+2; Passo: 6; Robustezza: 7 (2).

Vantaggi: Combattente a Due Mani (attacco con altra mano no malus Azioni Multiple), Bloccare (+1 Parata già contato), Duellista (+1 danno se solo un avversario), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio pesante (+2), Stocco (For +d4, Parata +1 già contata), Pugnale (For +d4, 3/6/12).

Budello:

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Persuasione d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 8 (1).

Vantaggi: Massiccio (+1 Taglia, bonus Robustezza già contato, For +1 tipo dado per For min e Ingombro), Arma Personale (Mannaia), Senza Pietà, Versatile (+1 ai bonus

mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Mannaia (For +d6).

Secco:

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Svantaggi: Sensibile al gentil sesso (-2 a resistere alla Persuasione di donne).

Vantaggi: Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Spada corta (For +d6).

Bonifacio il Monco:

Attributi: Agilità d10, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Esibirsi d6, Furtività d6, Percezione d6, Persuasione d6, Sopravvivenza d4.

Parata: 7+2; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Vantaggi: Ambidestro (ignora -2 con mano secondaria), Bloccare (+1 Parata già contato), Combattente a Due Mani (attacco con altra mano no malus Azioni Multiple), Duellista (+1 danno se solo un avversario), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Stocco (For +d4, Parata +1 già contato), Pugnale (For +d4, 3/6/12).

Apollonia:

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Arte del Furto d6, Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d8, Sparare d6.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Vantaggi: Assassino (+2 danni contro Vulnerabili o Inermi), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Spada corta (For +d6), Balestra leggera (2d6, 10/20/40, PA 2).

Cinghio (morgante):

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 9 (1).

Svantaggi: Grande (-2 tiri con equipaggiamento non adatto, equipaggiamento cibo e abbigliamento costano doppio), Leggiadro come un toro (-1 tiri Atletica e Furtività), Pacifista (Combatte solo per difendersi).

Vantaggi: Lottatore (pugni For +d4, bonus Robustezza già contato), Massiccio (+1 Taglia, bonus Robustezza già contato, For +1 tipo dado per For min e Ingombro), Torreggiante (può raccogliere oggetti epici come fossero normali).

Equipaggiamento: Giacca di cuoio (+1).

Nibbio (selvatico):

Attributi: Agilità d10, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 6+1; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Svantaggi: Vista Difettosa (-1 ai tiri sui Trattati per azioni dipendenti dalla vista).

Vantaggi: Assassino (+2 danno su Vulnerabile o Inerme), Cresciuto nella selva (può nascondersi se oscurato da vegetazione, pioggia, neve, nebbia, ecc), Tosto (Un selvatico durante una rissa ignora un punto di malus di Ferite).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Stocco (For +d4, Parata +1 già contato), Pugnale (For +d4, 3/6/12).

Fedora:

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Persuasione d4, Sopravvivenza d4, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (1).

Svantaggi: Vista difettosa (maggior).

Vantaggi: Schivare (attacchi a distanza -2), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Spada corta (For +d6), Balestra leggera (2d6, 10/20/40, PA 2).

Liborio e Zeffiro:

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Persuasione d4.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (1).

Vantaggi: Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

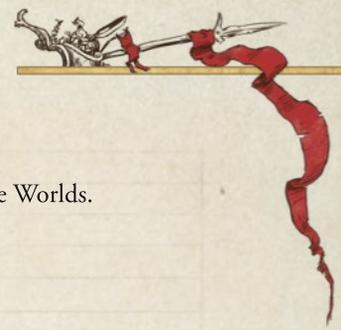
Equipaggiamento: Giacco di cuoio (+1), Spada corta (For +d4).

Tabella AREE

Nel malloppo ci sono: una fionda +1 al danno lunatica, dei guanti del butterato (aumentano la Forza di un tipo di dado, fino a un massimo di d12) e una scopa volante (salendoci a cavalcioni permette di volare ad un singolo essere, a Passo 12”).

CONCLUSIONE

Le canaglie dovrebbero aver raggiunto il Rango di Navigato.



VEDI ACQUAVIVA E POI MUORI!

Il lavoretto è per personaggi di rango Navigato.

SCENA 1 - CASTEL DEL GATTO

Bassotto l'Erborista:

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Combattere d4, Conoscenze Comuni d6, Fede d8, Furtività d4, Guarigione d8, Percezione d4, Persuasione d4, Scienze d6, Sopravvivenza d4.

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 5.

Svantaggi: Fissazioni (manie di persecuzione).

Vantaggi: Background Arcano (Miracoloso): 10 PP. Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Poteri: Guarigione, Luce/Oscurità, Confusione.

Equipaggiamento: Randello (For +d4).

SCENA 2 - FOSSO DEI SERPI, MANTO DEI SERPI

I benefici I dati dal mantello sono:

+4 nei tiri per resistere ai veleni o -4 ai danni subiti da veleno;

Dimezza i malus per l'oscurità;

Armatura 2 (non cumulabile);

Può usare un'azione per pronunciare la parola d'ordine e richiamare i serpenti velenosi annidati nel mantello per 1 minuto. Usando un'altra azione può pronunciare di nuovo la parola d'ordine, i serpenti ritornano nel mantello. Il personaggio può effettuare un attacco in mischia tramite i serpenti. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 2d6 danni da veleno, che diventano 3d6 se il bersaglio non riesce in un tiro di Vigore a -1. Se i serpenti non sono nascosti nel mantello, possono essere attaccati (vedi Serpente velenoso nel manuale di Savage Worlds, sono 3), se i serpenti vengono uccisi il mantello non concede alcun beneficio per 1 settimana, al termine della quale i serpenti si rigenerano.

SCENA 3 - TRA IL LOSCO E IL BOSCO

Losco (Protagonista):

Attributi: Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d6.

Parata: 7+1; Passo: 6; Robustezza: 8 (2).

Vantaggi: Bloccare (+1 Parata già contato), Comando (Comparsa in 5" +1 riprendersi Scosso), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio borchiato (+2), Scimitarra (For +d6), Pugnale (For +d4, 3/6/12).

Capobirro e **Birro**: vedi PERSONAGGI NON GIOCANTI E AVVERSARI RICORRENTI.

Bandito: vedi PNG PER LE AVVENTURE.

SCENA 4 - LA FORCA DI PIETRA E IL PARLAMENTO DEI CORVI

La prova è un tiro di Persuadere a -2.

SCENA 5 - PORTA PERTUSA

Spettri e **Zombi**: vedi manuale di Savage Worlds.

ATTACCO AL PODERE

Il lavoretto è per personaggi di rango Navigato.

SCENA 1 - GHENGHE DI CRIMINI

Corto (Protagonista):

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d8, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Vantaggi: Allerta (+2 tiro Percezione), Uomo dei Boschi (+2 Sopravvivenza e Furtività il terre selvagge), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Spada corta (For +d6), Arco lungo (2d6, 15/30/60, PA 1).

Birri: sono 6, vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Guardia del corpo del Corto (morgante Protagonista):

Attributi: Agilità d6, Forza d12, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d12.

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Persuasione d4, Sopravvivenza d4, Sparare d6.

Parata: 6+2; Passo: 6; Robustezza: 12 (3).

Svantaggi: Grande (-2 tiri con equipaggiamento non adatto, equipaggiamento cibo e abbigliamento costano doppio), Leggiadro come un toro (-1 tiri Atletica e Furtività).

Vantaggi: Massiccio (+1 Taglia, bonus Robustezza già contato, For +1 tipo dado per For min e Ingombro), Torreggiante (può raccogliere oggetti epici come fossero normali).

Equipaggiamento: Corazza a strisce (+3), Scudo medio (+2 già contato), Schiavona (For +d8), Balestra pesante (2d8, 15/30/60, PA 2).

SCENA 3 - L'ASSEDIO DI MALCONVENTO

Primo punto: i **Popolani** (vedi PNG PER LE AVVENTURE) diventano **Soldati** (vedi manuale Savage Worlds).

Secondo punto: i difensori potranno usufruire di Copertura Media.

Parte dopo: I Randelli di Taglia sono in 30 (24 **Banditi**, vedi PNG PER LE AVVENTURE) e 6 **Dragon**, vedi PERSONAGGI NON GIOCANTI E AVVERSARI RICORRENTI) più Carnamen (un **Cavaliere** Protagonista, vedi PNG PER LE AVVENTURE).

SCENA 4 - IL SENTIERO DEI NIDI DI CORVORAGNO

La prova è un tiro di Sopravvivenza a -4.

Sciame di corvoragni: vedi MOSTRI E AVVERSARI.

SCENA 6 – LE CASCINE HANNO GLI OCCHI

Tarchiato è un **Dragone** Protagonista, vedi PERSONAGGI NON GIOCANTI E AVVERSARI RICORRENTI.

Abbaino (Protagonista):

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Vantaggi: Uomo dei Boschi (+2 Sopravvivenza e Furtività il terre selvagge), Parkour (ignora Terreno Difficile, +2 Atletica in inseguimento a piedi), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio (+1), Spada (For +d8), Arco lungo (2d6, 15/30/60, PA 1).

Banditi: vedi PNG PER LE AVVENTURE.

Vilupera: vedi MOSTRI E AVVERSARI.

PERSONAGGI PER LE AVVENTURE

Bandito:

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Furtività d4, Intimidire d4, Percezione d6, Persuasione d4.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (2).

Vantaggi: Soldato (+1 dado Forza per For Min armi e equipaggiamento, ritirare tiri Vigore per condizioni Ambientali), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Giacco di cuoio pesante (+2), Scimitarra (For +d6).

Cinghiali:

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d4(A), Spirito d8, Vigore d8.

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Furtività d6, Intimidire d8, Percezione d6.

Parata: 5; Passo: 8+d8; Robustezza: 6.

Capacità Speciali:

Zanne: For +d6.

Cinghialessa enorme:

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d4(A), Spirito d8, Vigore d8.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Furtività d6, Intimidire d8, Percezione d6.

Parata: 6; Passo: 8+d8; Robustezza: 8 (1).

Capacità Speciali:

Zanne: For +d8.

Taglia 1.

Armatura (pelle) +1.

Popolano:

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Sparare d4.

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 5.

Vantaggi: Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Randello (For +d4).

Cavaliere:

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Cavalcare d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d6, Persuasione d4, Sparare d10.

Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 10 (4).

Vantaggi: Coraggioso (+2 contro Paura, -2 tiri tabella Paura), Comando (Compare in 5^o +1 riprendersi Scosso), Versatile (+1 ai bonus mosse di rissa se ne ottiene).

Equipaggiamento: Corazza di piastre (+4), Spadone (For +d10, due mani), Balestra pesante (2d8, 15/30/60, PA 2).

MOSTRI E AVVERSARI

Anguana statistiche:

Attributi: Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d10, Spirito d10, Vigore d8.

Abilità: Atletica d6, Combattere d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Navigare d6, Percezione d8, Persuasione d10, Sopravvivenza d8.

Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 8 (2).

Capacità Speciali:

Acquatico: Passo 6.

Resistenza ambientale: freddo.

Pelle dura: armatura +2.

Infravisione.

Fascino: può utilizzare l'incantesimo Marionetta (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito su un bersaglio alla volta, mantenendolo quanto vuole.

Segreti Infidi/Maliziosi: può usare il potere Stordimento a volontà.

Stritolare: +4 ai tiri di Atletica e Forza per effettuare Prese in Lotta.

Bavalischio statistiche:

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d4 (A), Spirito d4, Vigore d10.

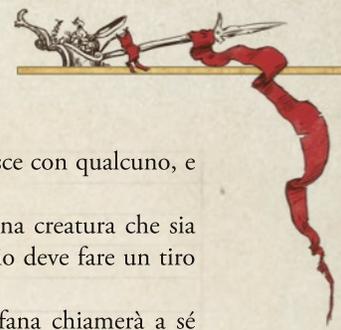
Abilità: Atletica d6, Combattere d10, Furtività d8, Percezione d6, Sopravvivenza d6.

Parata: ; Passo: 6; Robustezza:

Capacità Speciali:

Infravisione.

Morso: For + d6 + Paralisi finché non viene guarito da un



Potere di Guarigione.

Fiatella Pietrificante: è un soffio che infligge Paralisi finché non viene curato da un potere di Guarigione.

BEFANA

Ignorare la **MALEVOLENZA** e le **AZIONI DI TANA**.

Befana (Protagonista) statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d8, Spirito d10, Vigore d10.

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d6.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 11 (4).

Capacità Speciali:

Infravisione.

Armatura naturale: armatura +4.

Immunità: veleno.

Imitare: La befana può imitare i versi degli animali e le voci degli umanoidi. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione con un tiro di Percezione.

Aspetto Orripilante: Paura -2.

Artigli: For +d6.

Aspetto Illusorio: la Befana può lanciare su sé stessa l'effetto del Potere Illusione (senza Modificatori) tirando su Spirito per cambiare il suo aspetto, e può mantenerlo a volontà senza bisogno di concentrazione.

Una Befana possiederà solo uno, due o tre di questi poteri, in base alla sua malevolenza:

Creare Effigie: Se la befana riesce a procurarsi una ciocca di capelli (o qualcosa di analogo), di una creatura, può creare una figurina di cera che ne rappresenti le sembianze. Tramite un rituale di 1 ora la befana crea un legame tra la creatura e l'effigie, e da questo momento, se si trova a meno di 18" dalla creatura e la vede, può manipolare l'effigie per far muovere a suo piacimento la creatura; stritolare l'effigie per infliggere 2d6 danni; piantare uno spillone nell'effigie per far sì che la creatura cada Stordita a meno che non superi un tiro di Vigore.

Scopa Volante. La befana possiede una scopa volante, che può far volare un singolo essere a Passo 12".

Cambiare Forma: La befana si trasforma magicamente in un umanoide femminile di taglia Media o Piccola, in un corvo, in un gatto o ritorna alla sua vera forma, mantenendo i suoi tratti ad eccezione di Taglia e Passo.

Gomitolo: la befana può usare il Potere Avviluppare (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito.

Infestare Incubi: La befana tocca magicamente un umanoide addormentato, a meno che questo non sia protetto in qualche modo dalla malasorte, come con il potere Protezione Arcana. Finché lo tocca il bersaglio è tormentato da orrende visioni. Se queste visioni durano almeno 1 ora, il bersaglio non può beneficiare di alcun riposo, e dovrà tirare per la privazione del Sonno. Se per questo finisce Incapacitato, muore.

Passaggio Invisibile: La befana diventa invisibile e non

lascia alcuna traccia finché non interagisce con qualcuno, e deve rimanere concentrata.

Sguardo Mortale: La befana bersaglia una creatura che sia sotto l'effetto della sua Paura. Il bersaglio deve fare un tiro di Spirito o finire Incapacitato.

Tana: se attaccata nella sua tana, la befana chiamerà a sé magicamente due sciami di insetti e due sciami di topi (Modello di Esplosione Medio) che agiscono come suoi Alleati e si disperdono alla sua morte.

Bigatto Antico (Protagonista) statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d12+2, Intelligenza d4 (A), Spirito d6, Vigore d12+1.

Abilità: Atletica d4, Combattere d10, Furtività d6, Percezione d8.

Parata: 7; Passo: 8; Robustezza: 20 (3).

Capacità Speciali:

Taglia: 8 (Enorme): lungo 12 metri e pesante 30 tonnellate. +2 Ferite.

Infravisione.

Pelle squamosa: Armatura +3.

Anfibio: può nuotare a Passo 8" e trattenere il respiro per 1 ora.

Morso / Artiglio: For +d10.

Colpo di coda: può colpire tutti i bersagli adiacenti sul lato destro o sinistro per For +d6 danni.

Urlo Belluino: attacco ad area in un Modello di Esplosione Grande, chi viene colpito deve effettuare un tiro Su Vigore a -2 o subire 2d6 danni per l'onda d'urto e rimanere assordata per 1 minuto.

Bigatto comune statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d12, Intelligenza d4 (A), Spirito d4, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d8.

Parata: 6; Passo: 8; Robustezza: 14 (2).

Capacità Speciali:

Taglia: 6 (Grande): lungo 7 metri e pesante 8 tonnellate. +1 Ferite.

Infravisione.

Pelle Squamosa: Armatura +2.

Anfibio: può nuotare a Passo 8" e trattenere il respiro per 1 ora.

Morso / Artiglio: For +d8.

Colpo di coda: può colpire tutti i bersagli adiacenti sul lato destro o sinistro per For +d6 danni.

Urlo Belluino: attacco ad area in un Modello di Esplosione Medio, chi viene colpito deve effettuare un tiro Su Vigore a -2 o subire 2d6 danni per l'onda d'urto e rimanere assordata per 1 minuto.

CONFINATO

Ignorare **MAGNITUDO**.

Confinato (Protagonista) statistiche:

Attributi: Agilità d8, Forza d4, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d12.

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Conoscenze Accademiche d6, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Percezione d8, Scienze d6.

Parata: 5; Passo: 0; Robustezza: 8

Capacità Speciali:

Infravisione.

Volare: fluttua a Passo 3°.

Immunità: al freddo e al veleno.

Resistenza ambientale: all'acido, al fuoco e all'elettricità. Etereo.

Punto debole (luce del sole): se esposto alla luce del sole ha -2 a tutti i tiri sui Tratti.

Punto debole (vincolo): L'area di influenza del confinato è circoscritta a una zona specifica (la sua tana), come un villaggio, una valle o un bosco. Il confinato non può varcare i confini della sua tana né manifestare alcun potere al di fuori di essa.

Punto debole (resti mortali): Se le vestigia mortali del confinato vengono bruciate o se ottengono una degna sepoltura, questi viene distrutto istantaneamente.

Punto debole (pace agognata): Se viene data pace al confinato, sanando il dissidio che lo tormenta, questi scomparirà per sempre.

Tocco di decomposizione: attacco di Contatto, infligge 2d6 di danno che ignorano l'armatura, poi il bersaglio deve riuscire in un tiro di Vigore o subire di nuovo 2d6 danni che ignorano l'armatura.

Sguardo gelido: come unica azione del turno e rimanendo fermo può costringere ogni creatura entro 2" a fare un tiro di Vigore o subire un livello di Fatica.

Affogamento Spettrale: usando un'azione, ogni creatura entro 2" deve riuscire in un tiro di Vigore o soffocare e subire un livello di Fatica. Finché non riesce nel tiro continua a perdere livelli di Fatica. Se diventa Incapacitato muore in un numero di minuti pari al suo Vigore, a meno che qualcuno non riesca a soccorrerlo con un tiro di Guarigione a -2.

Combustione: può utilizzare il potere Aura distruttiva (di fuoco, senza Modificatori) tirando su Spirito. Una creatura bagnata di Acqua Santa ne è immune.

Controllo Telecinetico: può usare il potere Telecinesi (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito.

Possessione: può usare il potere Marionetta (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito. Se riesce nel controllo, il confinato sparisce, entrando nel corpo del controllato, per riapparire al suo fianco al termine dell'effetto.

Sguardo Terrificante: può usare il potere Paura (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito.

Signore degli Insoliti: può usare il potere Zombi (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito.

Scagliare Maledizione: può usare il potere Incrementa/Riduci Tratto (senza Modificatori) a volontà tirando su Spirito, solo per ridurre tratti agli avversari.

Tana: se attaccato nella sua tana, il Confinato sarà attorniato da 2-6 non morti Alleati, come Zombi, fantasmi o altro.

Ignorare le **AZIONI DI TANA**.

Sciame di Corvoragni statistiche:

Si tratta di uno sciame con le seguenti capacità speciali aggiuntive:

Infravisione.

Volare: a Passo 6°.

Percezione della Ragnatela: sono automaticamente coscienti della posizione di chiunque tocchi la loro ragnatela.

Foionco statistiche:

Attributi: Agilità d8, Forza d4-2, Intelligenza d4 (A), Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d8, Combattere d6, Furtività d8, Percezione d6.

Parata: 5; Passo: 4; Robustezza: 2.

Capacità Speciali:

Taglia -3: intorno ai 40 cm per 6-8 kg.

Infravisione.

Volare: Passo 12°.

Ladro Silenzioso: se il foionco riesce ad avvicinarsi alla sua preda furtivamente, potrà succhiarle il sangue senza che questa se ne accorga (vedi sotto).

Becco Rubasangue: For. Un attacco riuscito permette al Foionco di avvinghiarsi al bersaglio. Finché è avvinghiato può succhiare sangue ogni turno: il bersaglio deve riuscire in un tiro di Vigore o perdere un livello di Fatica. Il bersaglio può liberarsi del Foionco come se fosse in Lotta con lui.

Malacoda statistiche:

Attributi: Agilità d10, Forza d12+2, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d12+1.

Abilità: Atletica d8, Combattere d12, Furtività d8, Percezione d6, Persuasione d12.

Parata: 8+1; Passo: 6; Robustezza: 14 (3).

Capacità Speciali:

Taglia 2: 2,5 m per 500 kg.

Infravisione.

Pelle spessa: Armatura +3.

Volare: Passo 12°.

Immunità: fuoco, veleno.

Telepatia: può comunicare mentalmente con chiunque entro 24°.

Maestà Infernale: Paura -2.

Muro di fuoco: può usare a volontà il potere Barriera (di fuoco, con il Modificatore di Danno), tirando su Spirito.

Tempesta di ghiaccio: può usare a volontà il potere Scarica (di ghiaccio, con il Modificatore Effetto ad Area maggiore),



tirando su Spirito.

Nero Forcone: For +d6 +2 danni da fuoco, Portata 1, Parata +1 (già contata).

Malartigli: For +d6 +2 danni da fuoco.

Scagliare Malefiamme: può usare a volontà il potere Dardo (di fuoco, con il Danno), tirando su Spirito.

IN MISSIONE PER CONTO DI LUCIFERO

Il tiro per essere fuori dell'Inferno è di Vigore. Il fallimento toglierà permanentemente una Ferita. Se il malacoda perde l'ultima Ferita in questo modo, sprofonda.

Marroca statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d12, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d12.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Furtività d6, Percezione d4, Persuasione d6.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 14 (1).

Capacità Speciali:

Taglia 5: lunga 5 m e pesante 4 tonnellate, +1 Ferita.

Infravisione.

Pelle dura: Armatura +1.

Acquatico: Passo 6".

Bava Corrosiva: chiunque tocchi la marroca o la colpisce con un attacco subisce 1d6 di danni. Qualunque arma non magica lo colpisca si corrode e subisce un -1 cumulativo ai danni, se arriva a -5 si distrugge. La marroca può corrodere uno spessore di 5 centimetri di legno o di metallo per round.

Morso: For +d6 +4 danni da acido.

Stritolare: +2 ai tiri di Atletica e Forza per effettuare Prese in Lotta.

Orco cattivo statistiche:

Attributi: Agilità d10, Forza d12+1, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d12.

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d6, Sopravvivenza d6.

Parata: 6; Passo: 8; Robustezza: 13 (2).

Capacità Speciali:

Taglia 3: altro più di 3 metri e pesante una tonnellata.

Infravisione.

Pelle dura: Armatura +2.

Mannaia: For +d8, Portata 1, PA 1.

Incantesimi innati: può lanciare tirando su Spirito i poteri Devastazione (come terremoto), Luce/oscurità, Sonno e Marionetta, ha 20 Punti Potere.

Puzzo Fetido: un alito disgustoso si propaga dalle fauci dell'orco. Chiunque si fermi entro 2" dall'orco deve riuscire in un tiro di Vigore a -2 o venire Scosso. Un forte vento disperde la fiatella che si riforma dopo 3 round.

Banchetto da Incubo: l'orco divora il cadavere di un nemico che si trovi a 1". Chiunque lo veda subisce gli effetti di Paura a -2. Chi riesce nel tiro diventa immune al Banchetto da Incubo per 24 ore.

Serpegatto statistiche:

Attributi: Agilità d10, Forza d6, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Capacità Speciali:

Infravisione.

Pelle dura: Armatura +1.

Acquatico: Passo 6".

Olfatto e Udito Acuti: il serpegatto ha un +2 nei tiri di Percezione.

Balzo: se il serpegatto riesce in un attacco il bersaglio deve riuscire in un tiro di Atletica o finire Prono.

Morso: For +d6.

Vilupera statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d12+1, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d12.

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d10.

Parata: 6; Passo: 9; Robustezza: 9 (1).

Capacità Speciali:

Taglia 1: 2 metri per 200 kg.

Infravisione.

Pelle dura: Armature +1.

Immunità: veleno.

Due teste: +2 nei tiri di Percezione.

Sempre Sveglia: Quando una delle due teste della vilupera dorme, l'altra testa è sveglia.

Reattiva: grazie alla sua natura bicefala, quando attacca la vilupera lancia due dadi di Combattere (ma un solo Dado del Destino), che possono essere indirizzati anche a due bersagli diversi, e che possono ferire entrambi.

Morso: For +d8, +2 danni da veleno.

PERSONAGGI NON GIOCANTI E AVVERSARI RICORRENTI

Agente di Equitaglia statistiche:

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Vantaggi: Allerta (+2 tiro Percezione).

Equipaggiamento: Armatura di cuoio (+1), Spada corta (For +d6), Coltello (For +d4 3/6/12), Balestra pesante (2d8, 15/30/60, PA 2), Rete (3/6/12, se colpisce, il bersaglio è Avviluppato. La rete ha Durezza 10 ed è vulnerabile solo agli attacchi da taglio).

ANIMALI PARLANTI

Ciò che varia da individuo a individuo sono i tratti di Intelligenza e Spirito.

Franceschello il Mulo Parlante statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d10.

Abilità: Atletica d8, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Percezione d6, Persuasione d4.

Parata: 4; Passo: 10; Robustezza: 8

Capacità speciali:

Calcio: For +d4.

Taglia 1: 150 chili.

Bagatto statistiche:

Attributi: Agilità d8, Forza d4, Intelligenza d10, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Conoscenze Accademiche d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Lanciare Incantesimi d10, Percezione d4, Persuasione d4, Scienze d6, Sopravvivenza d4.

Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 5.

Vantaggi: Background Arcano (Magia): 10 PP.

Poteri: Dardo, Protezione, Illusione.

Equipaggiamento: Pugnale (For +d4, 3/6/12).

Chincaglieria Magica: il bagatto porterà con sé da 2 a 4 oggetti magici a scelta del Condottiero.

Birro statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d6, Persuasione d4.

Parata: 6+1; Passo: 6; Robustezza: 9 (3).

Vantaggi: Soldato (+1 dado Forza per For Min armi e equipaggiamento, ritirare tiri Vigore per condizioni Ambientali).

Equipaggiamento: Corazza a scaglie (+3), Scudetto (+1 già contato), Mazza (For +d6).

Capobirro (Protagonista) statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d8, Cavalcare d4, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Intimidire d6, Percezione d6, Persuasione d6, Sopravvivenza d4, Sparare d8.

Parata: 7+1; Passo: 6; Robustezza: 9 (3).

Vantaggi: Soldato (+1 dado Forza per For Min armi e equipaggiamento, ritirare tiri Vigore per condizioni Ambientali).

Equipaggiamento: Corazza a strisce (+3), Scudetto (+1 già contato), Spada Lunga (For +d8), Balestra pesante (2d8, 15/30/60, PA 2), Rete (3/6/12, se colpisce, il bersaglio è Avviluppato. La rete ha Durezza 10 ed è vulnerabile solo agli attacchi da taglio).

Cacciatore di Equitaglia (Protagonista) statistiche:

Attributi: Agilità d12, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d6, Cavalcare d6, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d6, Sparare d10.

Parata: 7+1; Passo: 6; Robustezza: 8 (2).

Vantaggi: Assassino (+2 danni contro Vulnerabili o Inermi), Allerta (+2 tiro Percezione), Bloccare (+1 Parata già contato).

Equipaggiamento: Cuoio borchiato (+2), Spada Corta (For +d6), Pugnale (For +d4, 3/6/12), Balestra pesante (2d6, 10/20/40, PA 2), Rete (3/6/12, se colpisce, il bersaglio è Avviluppato. La rete ha Durezza 10 ed è vulnerabile solo agli attacchi da taglio).

Comandante statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d8, Spirito d8, Vigore d10.

Abilità: Atletica d8, Cavalcare d6, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Intimidire d8, Percezione d6, Persuasione d10.

Parata: 8+1; Passo: 6; Robustezza: 11 (4).

Vantaggi: Bloccare (+1 Parata già contato), Comando (Compare in 5" +1 riprendersi Scosso).

Equipaggiamento: Corazza di Piastre (+4), Scudo (+1 già contato), Schiavona (For +d8).

Dragone statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d10.

Abilità: Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Persuasione d4, Sopravvivenza d4, Sparare d6.

Parata: 6+2; Passo: 6; Robustezza: 10 (3).

Equipaggiamento: Corazza a strisce (+3), Scudo medio (+2 già contato), Schiavona (For +d8), Balestra pesante (2d8, 15/30/60, PA 2).

Duellante statistiche:

Attributi: Agilità d10, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Esibirsi d6, Furtività d6, Percezione d6, Persuasione d6, Sopravvivenza d4.

Parata: 7+2; Passo: 6; Robustezza: 6 (1).

Vantaggi: Bloccare (+1 Parata già contato), Combattente a Due Mani (attacco con altra mano no malus Azioni Multiple), Duellista (+1 danno se solo un avversario).

Equipaggiamento: Armatura di cuoio (+1), Stocco (For +d4, Parata +1 già contata), Pugnale (For +d4, 3/6/12).

**Folla Inferocita** (Protagonista) statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Percezione d6.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 6.

Equipaggiamento: Forconi, coltellacci e randelli (For +d6).

Capacità speciali:

Moltitudine: la folla è un'unica entità che copre un'area pari a un Modello di Esplosione Grande. Ognuno coperto dal modello viene attaccato da molteplici attacchi rappresentati da un singolo tiro con il Dado del Destino, e la presenza di diversi elementi è rappresentata dalle tre Ferite del modello, dopo le quali la folla si disperde nel panico.

Pagano statistiche:

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

Abilità: Atletica d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Percezione d6, Persuasione d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 7 (1).

Vantaggi: Bruto (Atletica associata a Forza, resistere Test di Atletica con Forza, +1 Gittata Corta).

Equipaggiamento: Corazza di pelle (+1), Randello pesante (For +d6).

Tagliagole statistiche:

Attributi: Agilità d10, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6.

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d4, Sopravvivenza d4.

Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (2).

Vantaggi: Combattente a Due Mani (attacco con altra mano no malus Azioni Multiple), Assassino (+2 danni contro Vulnerabili o Inermi).

Equipaggiamento: Corazza di cuoio borchiato (+2), Spada corta (For +d6), Pugnale (For +d4, 3/6/12).