

ALL'ULTIMO TIRO



DECISIONE, SORTE, CONSEGUENZE

INDICE

- I.** Il Dado
- II.** Creare un Protagonista
- III.** Caratteristiche e Abilità
- IV.** Classi
- V.** Razze
- VI.** Combattimento
- VII.** Armi e Protezione
- VIII.** Ferite e Recupero
- IX.** Magia e Grimori
- X.** Avanzamento
- XI.** Nemici
- XII.** Lo Sforzo
- XIII.** Guida per il Narratore

I • IL DADO

Ogni volta che un Protagonista tenta un'azione il cui esito è incerto, tira dadi a sei facce (d6). Quanti dadi si tirano e come si leggono dipende dal livello del personaggio nella Caratteristica utilizzata.

Livelli e Tiri

Livello	Tiro	Significato
Inesperto	2d6, tieni il più basso	Sei negato, fuori dal tuo elemento
Competente	1d6	Capacità funzionale
Esperto	2d6, tieni il più alto	Addestrato, dotato, padrone della materia

Le **Abilità** pertinenti migliorano il tiro di un gradino. Le **penalità situazionali** (ferite, buio, stanchezza) lo peggiorano di uno. Si annullano a vicenda.

Situazione	Tiro effettivo
Inesperto + penalità	Scarso: 3d6, tieni il più basso
Inesperto	2d6, tieni il più basso
Inesperto + abilità / Competente	1d6
Competente + abilità / Esperto	2d6, tieni il più alto
Esperto + abilità	Eccezionale: 3d6, tieni il più alto

Valore di Riferimento

Il risultato del dado si confronta con un **Valore di Riferimento (VR)**: il numero minimo da eguagliare o superare per riuscire. Il Narratore stabilisce il VR in base alla difficoltà dell'azione.

VR	Difficoltà
3	Semplice
4	Standard
5	Difficile
6	Estrema
Critico	Miracolosa — richiede doppio 6

Il Narratore interpreta liberamente il grado di successo o fallimento: un 6 su un VR 4 è un successo brillante, un 4 su un VR 4 è riuscire per il rotto della cuffia.

Il Critico

Se nel tiro escono **due o più 6**, è un **Critico**: un risultato straordinario, oltre il semplice successo. Per ottenere un Critico servono almeno due dadi, il che significa che è possibile solo a livello Esperto o superiore.

Alcune azioni — sfondare un portone di ferro, spezzare un incantesimo antico, compiere un miracolo — **richiedono espressamente un Critico** per riuscire. Le azioni che richiedono Critico possono essere tentate solo da chi possiede un'Abilità pertinente.

Regola del Logoramento: un'azione che richiede Critico e viene fallita non può essere ritentata finché non cambiano le circostanze in modo significativo — riposo adeguato, nuovo approccio, aiuto esterno, mutamento della situazione. Il Narratore è giudice di cosa costituisce un cambiamento sufficiente.

Probabilità a Colpo d'Occhio

Livello	Prob. ≥4	Prob. 6	Critico
Scarso (3d6↓)	~12%	~0.5%	—
Inesperto (2d6↓)	~25%	~3%	—
Competente (1d6)	~50%	~17%	—
Esperto (2d6↑)	~75%	~31%	~2.8%
Eccezionale (3d6↑)	~87%	~42%	~7%

II • CREARE UN PROTAGONISTA

Ogni Protagonista è definito da una **Razza**, una **Classe**, quattro **Caratteristiche**, un insieme di **Abilità**, un **Tratto**, un **Fardello**, e i suoi **Punti Vita**.

Il giocatore ha **10 punti** da distribuire tra Punti Vita, Caratteristiche e Abilità. La Classe determina i costi, i limiti e le opzioni disponibili.

Costi delle Caratteristiche

Livello	Attr. Primario	Attr. Non Primario
Inesperto → Competente	1 punto	2 punti
Competente → Esperto	2 punti	4 punti
Esperto → Eccezionale	4 punti	8 punti

Ogni Punto Vita costa **1 punto**. Ogni Abilità o Grimorio costa **1 punto**.

Il **bonus razza** concede uno sconto di 1 punto sull'acquisto del livello Competente nell'attributo della famiglia razziale (gratuito se coincide con l'attributo primario della classe). Lo sconto si applica solo a quel passaggio.

Tratto

Una frase che descrive la natura profonda del personaggio. Non ha effetto meccanico — è carburante narrativo per il Narratore e guida per il giocatore.

"Non lascio indietro nessuno" · "Il potere va preso, non chiesto" · "Preferisco la verità scomoda alla menzogna gentile"

Fardello

Un peso che il personaggio porta con sé: un rimpianto, un debito, un segreto, una maledizione. Il Narratore lo usa per creare dilemmi e complicazioni personali.

"Ho ucciso un innocente durante la guerra" · "Devo la mia vita a qualcuno che odio" · "Qualcuno indossa il mio volto"

III · CARATTERISTICHE E ABILITÀ

Ogni personaggio ha quattro Caratteristiche. Tutte partono a livello Inesperto. Il giocatore le migliora spendendo punti durante la creazione.

Caratteristica	Governa
Forza	Potenza fisica, resistenza, combattimento corpo a corpo
Destrezza	Agilità, riflessi, furtività, mira, schivata
Sapienza	Ragionamento, cultura, conoscenza, influenza sociale
Prodigio	Connessione al soprannaturale, capacità di compiere miracoli

Un'Abilità pertinente migliora il tiro di un gradino. Si può acquistare qualsiasi abilità purché si abbia almeno il livello Competente nella Caratteristica associata. Il costo della Caratteristica fa da filtro naturale.

Abilità di Forza

Armi Pesanti — armi a due mani, asce, martelli da guerra.

Scudi — difesa attiva con scudo, anche come arma.

Lotta — combattimento a mani nude, prese, immobilizzare.

Demolire — distruggere oggetti, porte, muri, barricate.

Resistenza — sopportare dolore, fatica, veleni, condizioni estreme.

Abilità di Destrezza

Furtività — muoversi senza essere rilevati.

Acrobazia — equilibrio, salti, movimenti complessi.

Scassinare — apertura di serrature e meccanismi.

Trappole — individuare e neutralizzare trappole e meccanismi pericolosi.

Mira — colpire bersagli a distanza con accuratezza.

Borseggio — sottrarre oggetti senza farsi notare.

Cavalcare — controllo di una cavalcatura in movimento e in combattimento.

Sopravvivenza — orientarsi per istinto, cacciare, seguire tracce, accamparsi.

Abilità di Sapienza

Diplomazia — negoziazione, compromesso, trattativa tra parti.

Retorica — convincere, ispirare, arringare, parlare a una folla.

Inganno — manipolazione e bugie.

Intimidire — pressione sociale e psicologica.

Commercio — negoziazione economica, valutazione.

Medicina — diagnosi, cura, stabilizzazione.

Lingue — conoscenza linguistica, testi antichi, comunicazione.

Storia — eventi passati, simboli, contesti.

Diritto — leggi, contratti, burocrazia.

Etichetta — muoversi a corte, conoscere usanze.

Artigianato — creare, riparare, valutare oggetti.

Orientamento — mappe, stelle, pianificare percorsi.

Erboristeria — rimedi naturali, pozioni da piante, unguenti.

Tattiche — strategia militare, coordinamento, pianificazione.

Abilità di Prodigio

Canalizzazione — incanalare e rilasciare energia elementale.

Rituali — magia cerimoniale, evocazioni, consacrazioni, patti.

Alchimia — trasmutare sostanze, creare elisir, fuoco alchemico.

Occultismo — necromanzia, demoni, maledizioni, sapere proibito.

Percezione Arcana — sentire la magia, divinazione, vedere oltre il velo.

Le abilità di Prodigio supportano anche il lancio dei Grimori: ogni Grimorio richiede una specifica abilità di Prodigio. Oltre alle abilità, il Mistico accede ai **Grimori**, trattati nel capitolo dedicato.

IV • CLASSI

Ogni Protagonista appartiene a una delle quattro Classi. La Classe determina l'attributo primario (meno costoso da migliorare), il range di Punti Vita, e il tipo di abilità accessibili.

Classe	Attr. Primario	PV Min	PV Max	Abilità Disponibili
Combattente	Forza	4	7	5 (Forza)
Avventuriero	Destrezza	3	5	8 (Destrezza)
Erudito	Sapienza	2	5	14 (Sapienza)
Mistico	Prodigio	2	4	5 (Prodigio) + Grimori

Combattente

Il carro armato del gruppo. Pochi fronzoli, molti Punti Vita, accesso esclusivo ad armatura pesante e armi devastanti. La lista abilità è corta ma non ne ha bisogno: la sua forza è restare in piedi e menare.

Avventuriero

Versatile e adattabile. PV medi, ampia scelta di abilità. È la classe che risolve problemi con ingegno fisico: scassina, si nasconde, colpisce con precisione, sfugge alle trappole.

Erudito

Il sapere è potere. La lista abilità più lunga del gioco gli permette di costruirsi come medico, diplomatico, stratega, commerciante, o imbrogliatore. In combattimento supporta il gruppo con Medicina, Tattiche, Intimidire e Retorica.

Mistico

Fragile ma capace dell'impossibile. Pochi Punti Vita, compensati dall'accesso ai Grimori — incantesimi che nessun'altra classe può utilizzare. Ogni Grimorio è un rischio: la magia fallita colpisce il Mistico e il suo gruppo.

Esempi di Creazione


Combattente Nano — Forza Competente: 0 (bonus razza) → Forza Esperto: +2 punti. 6 PV: 6 punti. 2 abilità: 2 punti. Totale: 10.

Avventuriero Elfo — Destrezza Competente: 0 (bonus razza) → Destrezza Esperto: +2 punti. 4 PV: 4 punti. 4 abilità: 4 punti. Totale: 10.

Erudito Umano — Sapienza Competente: 0 (bonus razza) → Sapienza Esperto: +2 punti. 3 PV: 3 punti. 5 abilità: 5 punti. Totale: 10.

Mistico Fata — Prodigio Competente: 0 (bonus razza) → Prodigio Esperto: +2 punti. 2 PV: 2 punti. 3 abilità: 3 punti. 3 grimori: 3 punti. Totale: 10.

Esempio di creazione — Kael, Avventuriero Elfo



Luca sceglie un Elfo (Razza della Destrezza) Avventuriero. Destrezza parte Competente gratis grazie al bonus razza. Ha 10 punti.

Destrezza Esperto: 2 punti (primario). 4 PV: 4 punti.
Abilità — Furtività, Scassinare, Trappole, Mira: 4 punti. Totale: 10.

Tratto: "Non esiste porta che non possa aprire."
Fardello: "Ho rubato qualcosa che non avrei dovuto toccare."

V • RAZZE

Le razze sono raggruppate in quattro famiglie, ciascuna legata a una Caratteristica. La razza concede uno **sconto di 1 punto** sull'acquisto del livello Competente nell'attributo della famiglia. Gli esempi sono suggerimenti: il Narratore e i giocatori scelgono quali esistono nel loro mondo o ne inventano di nuove.

Famiglia	Caratteristica	Esempi
Razze della Forza	Forza	Nani, Orchi, Minotauri, ecc.
Razze della Destrezza	Destrezza	Elfi, Halfling, Goblin, ecc.
Razze della Sapienza	Sapienza	Umani, Cambiavolto, Sirene, ecc.

Famiglia	Caratteristica	Esempi
Razze del Prodigio	Prodigio	Fate, Leprecauni, Demoni, Angeli, ecc.

L'unica regola meccanica è la famiglia di appartenenza: essa determina quale Caratteristica riceve lo sconto. Un Nano Mistico parte con Forza Competente a costo ridotto, ma pagherà il prezzo pieno per Prodigio.



VI • COMBATTIMENTO

Niente turni rigidi, niente iniziativa, niente griglia. Il combattimento è una conversazione strutturata.

Il Flusso

1. Il Narratore descrive la situazione e chiede: "Cosa fai?"
2. Ogni Protagonista dichiara la propria azione.
3. Si tira la Caratteristica pertinente contro il VR stabilito dal Narratore.
4. Il Narratore descrive le conseguenze e il mondo reagisce.
5. Si ripete finché il conflitto si risolve — con la vittoria, la fuga, la resa, o la morte.

Non c'è iniziativa né ordine rigido. Il Narratore dà la parola in base alla logica della scena: chi è più vicino, chi è in pericolo immediato, chi ha dichiarato l'azione più urgente. In situazioni caotiche, tutti dichiarano insieme e si risolve nel caos.

Fuggire

Fuggire è un'azione come le altre. Tira Destrezza contro un VR stabilito dal Narratore in base alla situazione: fuggire da un goblin lento è VR 3, sfuggire a un cavaliere a cavallo è VR 5 o più.

Tiri Contrapposti

Quando due personaggi si oppongono direttamente, entrambi tirano. Vince il risultato più alto. In caso di parità: stallo narrativo.

Aiuto tra Protagonisti

Un Protagonista può aiutare un compagno in un'azione. L'effetto dipende dalla competenza dell'aiutante nella prova in questione.

Aiuto competente (l'aiutante ha almeno 2d6 sulla stessa prova): aggiunge **+1d6** al pool del compagno.

Aiuto incompetente (l'aiutante ha meno di 2d6): aggiunge **+1d6** al pool, ma il **VR sale di 1**. Se il VR era 6, diventa Critico (doppio 6). Se già serviva Critico (doppio 6), servono triplo 6. E così via.

L'incompetente che "aiuta" con un grimorio antico potrebbe rendere la situazione impossibile. Il giocatore deve decidere: vale la pena?

Distanze

Il gioco non usa griglie né misure esatte. Le distanze sono espresse con quattro termini narrativi che Narratore e giocatori usano come vocabolario condiviso:

Distanza	Significato	Esempi
Addosso	A contatto fisico, mischia	Lotta, pugnale, presa
Vicino	A pochi passi, raggiungibile in un istante	Spada, carica, conversazione
A portata	Distanza da tiro, troppo lontano per la mischia	Arco, grimori a distanza
Lontano	Fuori portata, serve tempo per avvicinarsi	Oltre la gittata, in fuga

Avvicinarsi di una fascia è un'azione: da Lontano ad A portata, da A portata a Vicino, da Vicino ad Addosso. Il Narratore può richiedere un tiro per avvicinarsi sotto pressione.

Esempio di Combattimento

Il gruppo — Kara (Combattente), Syl (Avventuriero) e Venn (Mistico) — viene sorpreso da due Orchi Razziatori (Esperti, VR 5 per colpirli).

Narratore: "Due orchi sbucano dagli alberi. Sono Vicini. Hanno martelli. Cosa fate?"

Kara: "Carico il primo col martello." → Tira Forza Esperto (2d6↑). Esce 3 e 5. Tiene il 5. VR per colpire un Esperto è 5: successo! Martello con Forza = 3 Ferite. L'orco ne ha 4, scende a 1.

Syl: "Mi allontano ad A portata e tiro con l'arco." → Tira Destrezza Esperto + Mira (Eccezionale, 3d6↑). Esce 2, 4, 6. Tiene il 6. Successo! Arco = 2 Ferite. Il primo orco cade.

Venn: "Lancio Muro di Fiamme per bloccare il secondo!" → Costa 2 Ferite di Stanchezza (Venn scende da 3 a 1 PV, stato Grave). Tira Prodigio Esperto + Canalizzazione (Eccezionale, 3d6↑) ma con

penalità Grave (-2 gradini, torna a 1d6). Esce 4. VR 5: fallimento. Contraccolpo: le fiamme esplodono ovunque, tutti subiscono 2 Ferite. Venn crolla a -1: fuori scena.

VII • ARMI E PROTEZIONE

Il danno dipende dall'abbinamento tra arma e Caratteristica usata per colpire. Ogni arma ha una Caratteristica naturale — usarla con quella sbagliata riduce il danno.

Tabella Armi

Arma	Con Forza	Con Destrezza	Tipo
Pugnale	1F	2F	Ferita
Spada	2F	2F	Ferita
Martello da guerra	3F	1F	Ferita
Arco	—	2F	Ferita
Lancia	2F	2F	Ferita
Ascia da battaglia	2F	1F	Ferita
Mazza	2S	1S	Stanchezza
Bastone	1S	1S	Stanchezza
Pugni (Lotta)	1S	1S	Stanchezza

F = Ferita (danno letale). **S** = Stanchezza (danno non letale, stordimento). Chi va a zero per sole Ferite di Stanchezza sviene ma non è in pericolo di vita.

Un **Critico** in combattimento infligge **+1 Ferita** rispetto al danno normale dell'arma.

Protezione

Protezione	Effetto	Accesso
Armatura leggera	-1 Ferita subita	Tutte le classi
Armatura pesante	-2 Ferite subite	Solo Combattente
Scudo	+1 gradino per difendersi	Richiede abilità Scudi

Restrizione: solo il Combattente ha l'addestramento necessario per indossare armatura pesante. Avventurieri, Eruditi e Mistici non possono equipaggiarla, indipendentemente dalle loro Caratteristiche.

Scudo: quando un nemico ti colpisce, puoi dichiarare una difesa con scudo. Tira Forza con +1 gradino. Se eguagli o superi il VR del nemico (basato sul suo Livello), annulli il colpo. Richiede l'abilità Scudi e una mano libera.

Oggetti Notevoli

Alcuni oggetti hanno un nome e un effetto specifico: concedono un miglioramento di un gradino in una situazione specifica, oppure rendono possibile qualcosa di altrimenti impossibile.

Lama del Sale — +1 gradino contro creature innaturali.

Chiave dell'Altrove — apre qualsiasi serratura, ma ogni uso attira attenzione indesiderata.

Questi sono solo esempi. Il Narratore crea oggetti notevoli seguendo lo stesso schema: un nome evocativo, un effetto specifico (+1 gradino in una situazione, o qualcosa di altrimenti impossibile), e possibilmente un costo o una conseguenza per il loro uso.



VIII • FERITE E RECUPERO

I Punti Vita formano un **unico pool** che assorbe sia il danno da combattimento che le **Ferite di Stanchezza** — il costo di ogni sforzo straordinario, che sia lanciare un Grimorio, sollevare un macigno, o correre per ore.

Due Tipi di Ferite, Un Solo Pool

Ferite da combattimento: a zero Punti Vita, il personaggio è fuori scena — svenuto, catturato, potenzialmente morente. La morte avviene solo per scelta narrativa condivisa.

Ferite di Stanchezza: a zero Punti Vita per sola stanchezza, il personaggio sviene ma non è in pericolo di vita. Si risveglia dopo un riposo breve. Le Ferite di Stanchezza si sommano a quelle da combattimento: un Mistico che ha speso 2 PV in incantesimi e prende 1 Ferita da combattimento è in pericolo reale.

Stato del Personaggio

Ferite Rimaste	Stato	Effetto
Tutte	In forma	Nessuno
≤ 2	Malmesso	Penalità di un gradino a ogni tiro
≤ 1	Grave	Penalità di due gradini
0	Fuori scena	Svenuto o morente

Morte

Un personaggio **muore solo se le Ferite da combattimento (F) da sole eguagliano o superano i suoi PV massimi**. Se anche una sola parte del danno è Stanchezza (S), il personaggio è incosciente ma vivo.

Un personaggio a terra con un misto di F e S può essere finito: se subisce ulteriori Ferite da combattimento che portano le sue F totali a eguagliare i PV massimi, muore. Il gruppo ha tempo per intervenire, ma il colpo di grazia esiste.

Condizioni


Veleno, fuoco, cecità, paura e altre condizioni non hanno regole dedicate. Il Narratore le gestisce come **penalità situazionali** (–1 gradino) finché la condizione non viene risolta. La stessa meccanica copre tutto.

Recupero

Riposo breve (qualche ora al sicuro): recupera 1 Ferita.

Riposo lungo (una notte intera al sicuro): recupera tutte le Ferite. Resetta il Logoramento sulle azioni da Critico fallite.

Cure in scena: con Abilità Medicina + successo, recupera 1 Ferita (2 con Critico).



La spirale della caduta

Kara ha 6 PV. Prende 2F da un orco. Poi solleva un portone — 1S. È a 3 PV: malmessa, –1 gradino a tutto. L'orco la colpisce di nuovo: 2F. Scende a 1 PV: grave, –2 gradini. Deve scegliere: fuggire, o dichiarare Sforzo e tentare un ultimo colpo disperato. All'ultimo tiro.

IX • MAGIA E GRIMORI

I Grimori sono incantesimi specifici che il Mistico acquista in creazione. Ogni Grimorio funziona come una carta con proprietà definite. La magia non è gratuita: ogni lancio costa Ferite di Stanchezza, e un lancio fallito provoca un Contraccolpo che può colpire il Mistico, i suoi alleati, o l'ambiente circostante.

Struttura di un Grimorio

Ogni Grimorio ha sei proprietà:

Nome — il nome dell'incantesimo.

Abilità richiesta — Canalizzazione, Rituali, Alchimia, Occultismo, o Percezione Arcana.

VR — la difficoltà del lancio (3–6 o Critico).

Costo — Ferite di Stanchezza da pagare al momento del lancio.

Effetto — cosa succede se il lancio riesce.

Contraccolpo — cosa succede specificamente se il lancio fallisce.

Esempi di Grimori

Muro di Fiamme — Canalizzazione, VR 5, Costo 2

Effetto: un muro di fuoco blocca un passaggio o circonda i nemici.

Contraccolpo: le fiamme si espandono senza controllo. Tutti i presenti subiscono 2 Ferite.

Tocco Guaritore — Canalizzazione, VR 3, Costo 1

Effetto: cura 2 Ferite a un alleato.

Contraccolpo: le ferite passano al Mistico invece di scomparire.

Cerchio di Protezione — Rituali, VR 4, Costo 1

Effetto: un'area circoscritta diventa impenetrabile ai nemici per una scena.

Contraccolpo: il cerchio intrappola anche gli alleati. Nessuno può uscire.

Fuoco Alchemico — Alchimia, VR 4, Costo 1

Effetto: crei una fiala di fuoco che esplode all'impatto, infliggendo 2 Ferite in un'area.

Contraccolpo: la fiala esplode tra le tue mani. Tu e chi ti è Vicino subite 1 Ferita.

Voce dei Morti — Occultismo, VR 5, Costo 2

Effetto: interroghi lo spirito di un defunto. Risponde a tre domande con sincerità.

Contraccolpo: lo spirito è ostile. Possiede temporaneamente un membro del gruppo.


Occhio del Vuoto — Percezione Arcana, VR 4, Costo 1

Effetto: vedi attraverso muri e illusioni per una scena.

Contraccolpo: qualcosa dall'altra parte vede te. Vi ha trovati.

Creare Nuovi Grimori

Il Narratore e i giocatori possono creare nuovi Grimori seguendo la struttura a sei campi. L'unica regola: il Contraccolpo deve essere specifico, concreto, e proporzionato alla potenza dell'Effetto. Più il Grimorio è potente, più il fallimento è pericoloso — e non solo per il Mistico.

	<p>Bilanciare un Grimorio</p> <p><i>VR 3, Costo 1: effetto modesto, contraccolpo personale. Il Mistico rischia solo sé stesso. Buono per grimori di utilità quotidiana.</i></p> <p><i>VR 5, Costo 2: effetto potente, contraccolpo di gruppo. Tutti rischiano. Il gruppo deve decidere insieme se vale la pena.</i></p> <p><i>Critico, Costo 3: miracolo. Se fallisce, catastrofe. Usalo solo quando non c'è altra via.</i></p>
--	--

Magia per le Altre Classi

Qualsiasi personaggio può acquistare Grimori, purché abbia almeno Prodigio Competente e l'abilità richiesta dal Grimorio. Tuttavia, Prodigio costa il doppio per le classi non-Mistico — rendendo l'accesso alla magia possibile ma molto costoso.

X • AVANZAMENTO

Non ci sono punti esperienza. A fine sessione, il gruppo risponde a tre domande:

1. Hai scoperto qualcosa di significativo?
2. Il tuo Tratto o Fardello ti ha creato problemi?
3. Hai fatto qualcosa che ha cambiato il corso della storia?

Ogni risposta positiva vale **1 punto avanzamento**. I punti avanzamento si spendono come i punti di creazione: per migliorare Caratteristiche, acquisire Abilità, o ottenere nuovi Grimori.

Dichiarazione e Crescita in Gioco

Quando guadagni un punto avanzamento, **devi subito dichiarare dove lo investi**. Se il miglioramento costa più di un punto, i punti si impegnano uno alla volta verso quell'obiettivo. Nel frattempo il giocatore deve **giocare attivamente quella crescita**: allenarsi, cercare un maestro, sperimentare, studiare.

Il Narratore può rifiutare un avanzamento se il giocatore non l'ha mai giocato durante le sessioni. Tra avventure separate con mesi di tempo in-game, la crescita può essere giustificata dal tempo trascorso.

Oltre ai miglioramenti meccanici, il giocatore può:

- Riscrivere il **Tratto** (il personaggio è cambiato).
- Risolvere il **Fardello** e sceglierne uno nuovo.



XI • NEMICI

Un nemico non ha una scheda completa. Ha solo quattro cose:

Livello (Inesperto / Competente / Esperto) — determina il suo tiro e il **VR per colpirlo**: Inesperto = VR 3, Competente = VR 4, Esperto = VR 5.

Ferite — quanti colpi regge (1–3 gregari, 4–6 veterani, 7+ boss).

Arma — determina il danno dalla stessa tabella dei giocatori.

Comportamento — una frase che guida le sue azioni.

Esempi

Goblin — Competente, 2 Ferite, pugnale (2 danni Destrezza). "Attacca in branco, fugge se solo."

Orco Razziatore — Esperto, 4 Ferite, martello (3 danni Forza), armatura leggera. "Carica il più debole."

Cavaliere Corrotto — Esperto, 6 Ferite, spada (2 danni), armatura pesante. "Cerca il duello. Ignora i deboli."

Gruppi

Nemici identici agiscono come un blocco unico. Tirano come un singolo, ma infliggono +1 Ferita per ogni membro oltre il primo (massimo +3). Ogni Ferita inflitta al gruppo elimina un membro.

Capacità Speciali

Il Comportamento di un nemico può includere capacità speciali, descritte in una frase senza bisogno di regole dedicate. Il Narratore le applica come condizioni narrative.

Troll di Palude — Esperto, 6 Ferite, artigli (2 danni Forza). "Rigenera 1 Ferita ogni turno. Il fuoco blocca la rigenerazione."

Viverna — Esperto, 5 Ferite, morso (3 danni Forza). "Vola. Il veleno infligge 1 Ferita di Stanchezza aggiuntiva per colpo."

XII • LO SFORZO

"Sanguino pur di riuscirci."

Prima di un tiro, il giocatore può dichiarare uno **Sforzo**: subisce **1 Ferita di Stanchezza** e aggiunge **+1d6** al tiro. Questo dado extra conta sia per il risultato che per il Critico.

Lo Sforzo è limitato a **+1d6 per azione** — non è cumulabile. Ogni Sforzo avvicina il personaggio alla caduta: è la decisione più tesa del gioco.

Un Mistico con 3 PV ha già speso 1 in un Grimorio. Gli restano 2 PV. Deve lanciare un incantesimo difficile (VR 5). Dichiarare Sforzo: paga 1 Ferita di Stanchezza (scende a 1 PV, stato Grave) e aggiunge 1d6. Se fallisce e prende un colpo in combattimento, è fuori scena. All'ultimo tiro.



Sforzo fuori dal combattimento

L'Erudito deve tradurre un'iscrizione antica prima che il tempio crolli. Sapienza Esperto, VR 5. Tira 2d6↑: 3 e 4. Fallimento.

Dichiara Sforzo: 1S, aggiunge 1d6. Ora ha tre dadi. Esce 2, 4, 6. Successo! Ma è sceso a 2 PV — malmesso. Quando il pavimento cede, dovrà correre con le gambe che tremano.

XIII • GUIDA PER IL NARRATORE

Il Valore di Riferimento è il tuo strumento principale. Il VR base è 4. Alzalo per le azioni difficili, abbassalo per quelle semplici. Non serve più di questo per calibrare la sfida.

Il Logoramento genera avventura. Se il gruppo fallisce un'azione da Critico, non può riprovare con la forza — deve trovare un'altra via. Questo è il motore del gioco: costringe creatività.

Ogni nemico vuole qualcosa. Un brigante vuole soldi, non la morte. Un demone vuole un patto, non una rissa. Le motivazioni guidano il combattimento meglio di qualsiasi statistica.

Chiedi sempre "Come lo fai?" La risposta del giocatore determina quale Caratteristica si tira e qual è il VR.

Interpreta il grado di successo. Un 6 su VR 3 è diverso da un 4 su VR 4. Entrambi sono successi, ma il primo è brillante, il secondo è per un soffio. Usa questa sfumatura.

Le Ferite di Stanchezza sono uno strumento. Qualsiasi azione estrema può costare Ferite di Stanchezza: sollevare un macigno, correre per ore, resistere a un veleno. Non sono riservate alla magia.

La magia è una decisione di gruppo. Il Contraccolpo di un Grimorio può colpire tutti. Prima di un lancio rischioso, lascia che il gruppo discuta se vale la pena.

Le interazioni sociali usano le stesse regole. Convincere, ingannare, intimidire: si tira Sapienza + Abilità pertinente contro un VR. Non servono regole separate. Il combattimento sociale funziona come quello fisico.

ALL'ULTIMO TIRO

✧ IL TIRO

Inesperto = 2d6, tieni il più basso | Competente = 1d6 | Esperto = 2d6, tieni il più alto

Abilità pertinente = +1 gradino | Penalità situazionale = -1 gradino | Si annullano a vicenda

✧ VALORE DI RIFERIMENTO

3 = Semplice | 4 = Standard | 5 = Difficile | 6 = Estrema | Critico = Miracolosa

✧ CRITICO

Due o più 6 nello stesso tiro. Solo con 2+ dadi (Esperto o superiore).

Richiede Abilità pertinente. Se fallito, non ritenabile senza cambiamento significativo.

✧ SFORZO

1 Ferita di Stanchezza → +1d6 al tiro. Massimo una volta per azione.

✧ DANNO

Dipende dall'arma e dalla Caratteristica usata.

F = letale, S = stordimento. Critico: +1.

Armatura leggera: -1 | Armatura pesante: -2 | Scudo: +1 gradino difesa.

✧ FERITE

Un unico pool per danni e stanchezza.

≤2 PV: malmesso (-1 gradino) | ≤1 PV: grave (-2 gradini) | 0 PV: fuori scena.

✧ RIPOSO

Breve: +1 Ferita | Lungo: tutte le Ferite + reset Logoramento.

