

SCHEMA DI ATTRIBUTI E ABILITÀ

CARATTERISTICHE

Queste sono le descrizioni delle dieci Caratteristiche che vengono utilizzate in **WFRP**. Di solito, hanno valori compresi tra 20 e 90 e vengono adoperate nelle Prove (vedere la **Scheda delle Prove**).

Abilità di Combattimento (AC): la maestria nel combattere in mischia.

Abilità Balistica (AB): la bravura nell'usare armi a distanza, come archi e pistole.

Forza (F): quanto il Personaggio è forzuto e, di conseguenza, quanto danno infligge in combattimento, quanto peso può sollevare o quanto è capace di nuotare o arrampicarsi.

Resistenza (R): la tenacia del Personaggio. Aiuta a sopportare i danni in combattimento, le intemperie e i veleni.

Iniziativa (I): è la rapidità di reazione e pensiero, specie nel cuore di uno scontro o sotto pressione. Aiuta a reagire con prontezza al pericolo e determina tanto l'ordine d'azione in combattimento quanto la capacità di percezione e intuizione di un PG.

Agilità (Agi): la coordinazione fisica è la base di azioni quali correre, cavalcare e nascondersi, oltre che a schivare i colpi.

Destrezza (Des): questa è l'abilità del Personaggio nel compiere fini manipolazioni, quali suonare uno strumento musicale o realizzare un'opera di artigianato. Torna utile anche per borseggiare.

Intelligenza (Int): è la capacità di pensiero, analisi e comprensione. Utile per prestare cure mediche, valutare e ricordare, ma vitale per lanciare incantesimi.

Volontà (Vol): si tratta della forza mentale e della capacità di ignorare le distrazioni per concentrarsi sul lavoro. Aiuta a resistere a ogni sorta di influenza e coercizione, oltre che alla paura e al terrore.

Socialità (Soc): questa è la capacità d'andare d'accordo con gli altri e dimostrarsi affabile. Serve a conversare con gli abitanti di una città, a dare ordini in battaglia, a persuadere o a corrompere certune guardie. Per i Personaggi devoti, è la chiave per comunicare con la propria divinità.

Bonus di Caratteristica

La "decina" di ciascuna Caratteristica è il suo bonus. Forza 35 corrisponderà a un bonus di +3 e Resistenza 45 corrisponderà a un +4. Tali valori vengono adoperati in svariati modi, specie in combattimento.

MOVIMENTO E FERITE

Movimento (M): definisce quanto rapidamente si sposta il Personaggio.

Ferite (Fe): le Ferite indicano quanto Danno un Personaggio può sopportare grazie alla propria forza fisica e di volontà. Vedere la **Scheda delle Ferite** per maggiori dettagli.

ABILITÀ

I Personaggi addestrati possiedono delle Abilità che rappresentano la loro competenza con esse. Vengono impiegate nelle Prove al posto delle Caratteristiche.

Affascinare: attrarre le persone

Arrampicarsi: scalare pareti

Atletica: correre, saltare e sollevare

Cavalcare: saper andare a cavallo

Comandare: impartire ordini

Conoscenza (Vario): padroneggiare un argomento

Corrompere: comprare il prossimo

Domare Animali: addomesticare gli animali

Freddezza: autocontrollo

Guarire: curare le ferite

Incanalare: manipolare la magia

Intimidire: intimorire il prossimo

Intuire: comprendere il prossimo

Linguaggio (Magico): lanciare incantesimi

Mercanteggiare: fare affari

Mestiere (Vario): realizzare oggetti

Nascondersi: muoversi furtivamente

Orientarsi: non perdersi

Percepire: cogliere i dettagli

Reggere Alcolici: non ubriacarsi

Scassinare: forzare serrature

Schivare: scampare i pericoli

Seguire Tracce: pedinare una pista

Sopravvivenza: cavarsela nelle selve

Tempra: sopportare le avversità



SCHEDA DELLE PROVE

PROVE SEMPLICI

La maggior parte delle Prove si definisce **Prove Semplici** e indicano se si ha successo o meno. Se il risultato di 1d100 è uguale o inferiore all'Abilità o alla Caratteristica, si ottiene un successo! Altrimenti, è un fallimento. Fallire non significa che il tentativo sia infruttuoso, forse richiede soltanto più tempo, a discrezione del GM.

Esempio: *Salundra sta cercando una nuova giubba di cuoio al mercato. Il GM richiede una **Prova Semplice di Percepire**. Il Giocatore di Salundra lancia 1d100 e ottiene 43. La sua Abilità Percepire è 32. Dato che 43 è superiore a 32, Salundra fallisce la prova e il GM decide che impiega un po' più di tempo per trovare l'abito nel mercato affollato. Quindi, chiede agli altri Giocatori che cosa stiano facendo e se anche loro sono alla ricerca di un particolare oggetto. Se il Giocatore di Salundra avesse ottenuto 32 o meno, il tentativo sarebbe andato a buon fine e il GM gli avrebbe detto che la soldatessa scova praticamente subito una bancarella di vestiario!*

DIFFICOLTÀ

Alcune Prove sono più difficili di altre: scalare una parete liscia è molto più complicato che arrampicarsi su un albero. Per questo, il GM è libero di assegnare una **Difficoltà** diversa a ogni Prova. Vi aggiungerà un bonus o una penalità, rendendo l'azione più facile o più difficile.

Il GM può applicare a suo piacimento i seguenti livelli di Difficoltà: **Molto Facile (+60)**, **Facile (+40)**, **Media (+20)**, **Impegnativa (+0)**, **Difficile (-10)**, **Ardua (-20)**, o **Molto Ardua (-30)**. Il modificatore viene applicato direttamente al valore dell'Abilità o Caratteristica, modificando il risultato necessario per riuscirci. Se una Prova non include un modificatore specifico, si presume che sia **Impegnativa (+0)**.

Esempio: *Molli decide di chiacchierare con degli Ubersreiker di passaggio per sapere dove si trova il fornaio più vicino. Il GM richiede una **Prova Media (+20) di Pettegolezzi**. L'Abilità di Molli è 50, ma con il +20 derivante dalla Difficoltà passa a 70. Il Giocatore ottiene 59. Normalmente, questo sarebbe sopra la sua Abilità, ossia un fallimento, ma grazie al bonus la Prova diventa un successo e Molli viene indirizzata verso la bancarella di cibo più vicina. Per fallire sarebbe stato necessario un risultato superiore al valore 70 dell'Abilità già modificata.*

TABELLA DEI RISULTATI

LS	Risultato	Successo?
+6 o più	Successo Incredibile	Sì, perfetto! Il risultato è impeccabile.
Da +4 a +5	Successo Impressionante	Sì e... l'obiettivo è raggiunto con stile, oltre tutte le aspettative.
Da +2 a +3	Successo	Sì. Un solido successo.
Da +0 a +1	Successo Marginale	Sì, ma... si è raggiunto più o meno lo scopo, anche se con un effetto collaterale.
Da -0 a -1	Fallimento Marginale	No, ma... è un fallimento marginale, che forse ha raggiunto in parte l'obiettivo.
Da -2 a -3	Fallimento	No: semplicemente, no.
Da -4 a -5	Fallimento Impressionante	No e... non solo, le cose peggiorano un po' la situazione.
-6 o meno	Fallimento Incredibile	Proprio no! Non si poteva fare di peggio e le cose prendono proprio una brutta piega.

PROVE DRAMMATICHE E CONTRAPPOSTE

Le **Prove Drammatiche** indicano quanto bene sia stata eseguita un'azione. Come per quelle Semplici, si lancia 1d100 per determinare successo o fallimento. Dopo di che, però, bisogna sottrarre il numero delle 'decine' del d100 dal valore delle decine dell'Abilità o della Caratteristica. Il risultato è il Livello di Successo (o LS). Un successo equivale a un LS positivo: maggiore è il numero, migliore è la riuscita della Prova. Si ottiene un LS negativo, invece, in caso di fallimento: più basso è il numero, più grave sarà il fallimento. Le descrizioni nella **Tabella dei Risultati** sono suggerimenti su come narrare gli effetti del LS di ciascuna Prova.

Esempio: *al mercato, Gunnar si sta stufando e decide di farsi largo a spintoni per raggiungere gli intrattenitori che, in lontananza, stanno suonando. Visto che usa modi burberi, il GM richiede una **Prova Drammatica Media (+20) d'Intimidire**. Il Giocatore ottiene 26, contro il proprio Intimidire 63 (43 per l'abilità, più 20 per la Difficoltà). La decina di Intimidire è 6 e quella del dado 2. Gunnar ottiene quindi LS +4 (6-2=4). In base alla **Tabella dei Risultati** in fondo a questo volume, questo è un **Successo Impressionante!** Chiaramente, nessuno vuole mettersi sulla strada di un Nano Sventratore e la folla si apre non appena s'accorge dei caratteristici capelli arancioni di Gunnar.*

PROVE CONTRAPPOSTE

Due Personaggi possono direttamente confrontare i loro risultati per verificare chi ha la meglio. Questa è una Prova Contrapposta, ossia una Prova Drammatica in cui si confrontano gli LS di tutti i Personaggi coinvolti. Chi ottiene il LS

più alto sulla Tabella dei Risultati viene dichiarato vincitore e la differenza tra i diversi LS sarà il Livello di Successo finale della Prova Contrapposta. In caso di pareggio, sarà necessario ripetere la Prova, finché non si trova un vincitore.

Esempio: *Amris decide di acquistare un cappello nuovo. Il GM richiede una **Prova Contrapposta di Mercanteggiare** contro il venditore. Il Giocatore ottiene un 51, contro la sua Abilità di Mercanteggiare di 48, un fallimento di LS -1. Il venditore, però, fa 69 contro Mercanteggiare 40, fallisce anche lui con un LS -2. Poiché Amris ha un LS più alto (il suo fallimento è minore di quello del venditore), ne esce vincitore con un LS finale di +1 (la differenza tra i due risultati). È stata una contrattazione maldestra e nessuno dei due si era spiegato bene; ma Amris si è comportato, i fin dei conti, in modo migliore e ha ottenuto il cappello a prezzo scontato.*

Spesso, le Prove Contrapposte confrontano Abilità differenti.

Esempio: *una borghese furiosa e ostile ai maghi affronta Ferdinand. Il Giocatore chiede se può usare l'Abilità Affascinare per calmarla; il GM richiede una **Prova Contrapposta di Affascinare/Freddezza**. Ferdinand ottiene 12 sulla propria Abilità Affascinare di 23, ottenendo un successo di LS +1. Il GM lancia 34 sulla Freddezza 35 della donna, ottenendo un successo con LS +0. Così, anche se la borghese ha ottenuto un successo, Ferdinand ha avuto un successo migliore. Pertanto, è il vincitore con LS +1. Il GM gli fa sapere che è stato sufficiente a calmarla, anche se non per molto...*

SCHEDA DEL COMBATTIMENTO

Quando inizia il combattimento, ci si concentra sull'azione pura e, nel corso di un Round, ogni Personaggio avrà un Turno per agire. I dadi determineranno chi viene ferito e chi no. Vedere la **Scheda delle Prove** per maggiori dettagli.

INIZIATIVA

Per determinare l'ordine d'azione, i combattenti confrontano le loro caratteristiche di **Iniziativa** e agiscono partendo dalla più alta alla più bassa. In caso di pareggio occorrerà confrontare la caratteristica di **Agilità**.

Esempio: i Personaggi si ritrovano nel mezzo di una sommossa. È il momento di determinare chi agirà per primo. L'ordine, dal più alto al più basso, è: Amris (I 56), Molrella (I 43), Gunnar (I 34), Salundra (I 32, Agi 33), Ferdinand (I 32, Agi 31), i rivoltosi (I 30) e, infine, Else (I 29). **Nota:** un Personaggio con la Condizione Sorpreso non può agire nel primo round.

TURNI E ROUND

Nel proprio Turno, un Personaggio dispone di una Manovra e un'Azione. Queste possono essere eseguite in qualunque ordine, ma ci si immagina che vengano eseguite più o meno insieme, pertanto andrebbero descritte come una manovra combinata. Quando tutti hanno svolto il proprio Turno, inizia un nuovo Round, in cui ognuno dovrà agire di nuovo nell'ordine stabilito dall'Iniziativa.

Manovra

Una Manovra concerne Camminare, Caricare o Correre. Il GM decide la distanza massima che un PG può coprire. Come linea guida, un Personaggio può muoversi fino al proprio $M \times 2$ in metri Camminando, $M \times 4$ metri in Carica oppure se Corre.

Azione

Un'Azione richiede che il Giocatore stabilisca cosa vuol fare e compia una Prova di Abilità per vedere se ha successo. L'Azione più comune in Combattimento è cercare di colpire un avversario, usando l'AC per gli attacchi in mischia o l'AB per quelli a distanza. Tuttavia è possibile utilizzare anche altre Abilità.

Esempio: Else tenta di sfuggire alla sommossa il prima possibile. Il GM chiede al Giocatore di effettuare una **Prova Semplice di Schivare**.

COMBATTERE

Quando un Personaggio vuole usare la propria Azione per attaccare un avversario in mischia, egli eseguirà una **Prova di Abilità di Combattimento (AC)**, mentre a distanza una **Prova di Abilità Balistica (AB)**. Gli attacchi in Mischia sono sempre Prove Contrapposte, a meno che l'avversario non sia *Sorpreso* o *Privo di Sensi*. Il difensore utilizzerà la propria AC o l'Abilità Schivare per evitare il colpo. Se l'attaccante ottiene più LS del difensore, avrà successo. Gli attacchi a distanza sono Prove Drammatiche, ma non Contrapposte, e vanno a segno se il Personaggio supera la Prova della sua AB.

Se l'attaccante colpisce, dovrà invertire il risultato del tiro (es: un 25 diventa 52) per determinare dove ha colpito: 01-09 Testa, 10-24 Braccio Sinistro, 25-44 Braccio Destro, 45-79 Torso, 80-89 Gamba Sinistra o 90-00 Gamba Destra. La Locazione serve a determinare se la parte interessata è protetta da un'armatura.

L'attacco infligge danni pari al LS della Prova + il Danno dell'Arma + il Bonus Forza dell'attaccante (per gli attacchi in mischia). Questo totale viene ridotto dal Bonus Resistenza del difensore + i Punti Armatura della Locazione. La differenza in punti che supera questa protezione viene sottratta dalle Ferite del bersaglio. Vedere la **Scheda delle Ferite** per ulteriori informazioni su come gestirle e che cosa succede quando scendono a 0!

Esempio: nella sua Azione, Molrella tira con la frombola contro un Intrattenitore. Effettua una **Prova Drammatica d'Abilità Balistica** e ottiene 13 a confronto con la sua AB di 39. Essendo un attacco a distanza, l'Intrattenitore non può difendersi; quindi effettua una Prova Contrapposta. Molrella ha ottenuto +2 LS e la sua Frombola infligge un danno di +6, per un totale di 8. Invertendo il risultato della Prova per determinare la Locazione, si ottiene un 31: il braccio destro! L'Intrattenitore non ha armature sul braccio destro e possiede un Bonus Resistenza di 3, quindi perde 5 ferite (8-3=5). Aveva iniziato con 12 ferite, ma ora gliene rimangono solo 7!

VANTAGGI

L'impeto del combattimento può portare a grandi e gloriose prodezze. In WFRP questo si chiama Vantaggio. Ogni segnalino Vantaggio conferisce un +10 a tutte le Azioni di combattimento. Se ne ottiene uno in ciascuna delle seguenti situazioni:

- Attaccare un avversario *Sorpreso*.
- Usare la propria Manovra per Caricare a testa bassa.
- Sconfiggere un PNG importante.
- Vincere una Prova Contrapposta durante il combattimento.
- Causare danni a un avversario senza eseguire una Prova Contrapposta.

Chi perde una Prova Contrapposta o viene Ferito perderà tutto il Vantaggio accumulato.

Esempio: essendosi liberata dalla calca, Salundra usa la sua Manovra per Caricare un Agitatore degli Jungfreud che sta molestando Mollis, ottenendo così 1 Vantaggio. Quindi, sfrutta la propria Azione per attaccare con la spada. Esegue una **Prova Contrapposta di AC**. Salundra ottiene 30 contro la sua AC 59 (49 + 10 dal Vantaggio = 59), quindi +2 LS. L'Agitatore si difende con un 91 sulla sua AC 30, quindi -6 LS! Salundra vince la Prova Contrapposta con +8 LS. La spada causa 4 danni e Salundra ha un Bonus Forza di 3, quindi provoca un totale di 15 (8+4+3=15)! Invertendo il tiro per colpire (30), si determina la Locazione: 03 è un colpo alla Testa. L'Agitatore ha 0 Armatura, quindi il colpo provoca 15-0 Armatura-3 Bonus Resistenza=12 Ferite. Il poveretto rimane con sole 12 Ferite e viene sconfitto. Il Giocatore di Salundra tratteggia come la lama stacchi la testa dell'Agitatore con un singolo fendente. Trionfante, Salundra guadagna un altro Vantaggio per aver vinto una Prova Contrapposta. Dato che ora ha ben 2 Vantaggi, nel prossimo Round otterrà un bonus di +20 alla sua Azione.

SCHEDA DELLE FERITE

Nelle partite di **WFRP** è probabile farsi del male. Queste regole spiegano come si incassano i Danni.

FERITE

Ogni Personaggio ha un valore di Ferite e ridurlo è rappresentato da tagli, lividi e abrasioni.

Ogni volta che si subisce Danno si perdono Ferite. Di solito, ciò avviene in combattimento (vedere la **Scheda del Combattimento**) e per ogni punto di Danno viene persa 1 Ferita. Per esempio, 5 Danni subiti equivalgono a 5 Ferite perse. Spesso, soprattutto in combattimento, il Bonus Resistenza e i Punti Armatura possono ridurre i Danni subiti.

Che viene ridotto a 0 Ferite cade *Prono* (vedere la **Scheda delle Condizioni**) e non potrà rimuovere tale Condizione finché non recupererà almeno 1 Ferita. Attenzione: se il Personaggio rimane in questo stato per un numero di Round superiore al proprio Bonus Resistenza, egli sverrà, passando da *Prono* a *Privo di Sensi*. Un effetto che porta un Personaggio a valori negativi di Ferite, causa invece una **Ferita Critica**.

Recuperare Ferite

Per guarire dalle Ferite occorrono riposo e cure mediche. Una volta al giorno, dopo una bella dormita, un Personaggio può effettuare una **Prova Media (+20) di Tempra** per recuperare un Numero di ferite pari al LS + il proprio Bonus Resistenza. Inoltre, può tentare anche una **Prova Impegnativa (+0)**

di **Guarire** per curare LS + Bonus Intelligenza Ferite, ma ogni perdita può venire trattata in questo modo una sola volta al giorno. Non si possono mai avere più Ferite del proprio valore massimo.

FERITE CRITICHE

Alcuni colpi sono talmente potenti da provocare Ferite Critiche. Queste sono le circostanze più comuni:

- Un colpo che riduce un Personaggio a valori di Ferite negativi, lo porta a 0 e provoca una Ferita Critica.
- Essere vittime di un Colpo Critico (ossia di un colpo a segno con un doppio; come 11, 22 o 33 per un attaccante con **AC 35**). Oltre a provocare i normali Danni, l'attacco causerà le Ferite aggiuntive indicate nella **Tabella delle Ferite Critiche**.

Quando si subisce una Ferita Critica, occorre lanciare 1d100 sulla **Tabella delle Ferite Critiche** per determinarne gli Effetti. Inoltre, si subiranno le Ferite aggiuntive indicate senza le riduzioni del Bonus Resistenza o dei Punti Armatura. Questa perdita aggiuntiva non può portare un Personaggio a meno di 0 e, di conseguenza, non può causare un'ulteriore Ferita Critica.

Se, mentre è *Privo di Sensi*, un Personaggio accumula più Ferite Critiche del proprio Bonus Resistenza, egli morirà. I Personaggi secondari, se ridotti a 0 Ferite, vengono uccisi sul colpo oppure cadono svenuti (a discrezione del GM).

TABELLA DELLE FERITE CRITICHE

Tiro	Nome	Ferite	Effetti
01-10	Squarcio	1	Causa 1 <i>Sanguinante</i> .
11-20	Colpo al ventre	1	Causa 1 <i>Stordito</i> .
21-30	Colpo basso!	1	Causa 1 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Ardua (-20) di Tempra per non subire altri 2 <i>Stordito</i> .
31-40	Fiato mozzato	2	Causa 2 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Media (+20) di Tempra per non cadere <i>Prono</i> . Il Movimento del Personaggio è dimezzato per 1d10 Round, finché non riprende fiato.
41-50	Livido	2	Tutte le Prove di Agilità subiscono -10 per 1d10 giorni.
51-60	Lacerazione	2	Causa 2 <i>Sanguinante</i> .
61-65	Osso incrinato	3	Causa 1 <i>Stordito</i> e tutte le Prove subiscono -10 finché non si ricevono cure con una Prova di Guarire.
66-70	Ferita aperta	3	Causa 3 <i>Sanguinante</i> e, per un'ottimiana, ogni ulteriore colpo ricevuto alla Locazione fa riaprire la ferita causando 1 <i>Sanguinante</i> .
71-75	Taglio doloroso	3	Causa 2 <i>Sanguinante</i> , 1 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Semplice Ardua (+20) di Tempra per non finire <i>Privo di Sensi</i> dal dolore.
76-80	Osso fratturato	4	Causa 1 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Semplice di Tempra per non cadere <i>Prono</i> . Inoltre, tutte le Prove subiscono -10 per le quattro ottimane seguenti.
81-85	Muscolo strappato	4	Causa 4 <i>Sanguinante</i> e, per quattro ottimane, ogni ulteriore colpo ricevuto alla Locazione fa riaprire la ferita causando 2 <i>Sanguinante</i> .
86-90	Tendine lesionato	4	Causa <i>Prono</i> che può essere rimosso solo con una Prova Semplice di Guarire . Inoltre, tutte le Prove subiscono -20 finché non si ricevono cure mediche e si passa una ottimiana a letto.
91-95	Osso polverizzato	5	Causa 1 <i>Stordito</i> che può essere rimosso solo con una Prova Semplice di Guarire. Inoltre, tutte le Prove subiscono -20 finché non si ricevono cure mediche e si passa un'intera ottimiana a letto.
96-99	Distrutto	5	Causa <i>Privo di Sensi</i> che può essere rimosso solo con una Prova Semplice di Guarire . La Locazione colpita è inservibile finché non si passa almeno un mese a letto.
00	Smembrato	Morte	Il Personaggio viene tagliato in due. La metà superiore cade a 1d10×30 cm di distanza e tutti i presenti vengono insozzati di sangue.

SCHEDA DELLE CONDIZIONI

WFRP utilizza una serie di Condizioni per rappresentare le penalità più comuni che un Personaggio potrebbe incontrare. Ciascuna ha le proprie regole speciali, spiegate in questa **Scheda**; pertanto è meglio leggerle bene prima di procedere.

Subire Condizioni

La **Scheda delle Ferite** o il GM decidono quando un Personaggio subisce una Condizione. Ciò fa perdere subito tutti i Vantaggi accumulati. I Giocatori dovrebbero appuntare le Condizioni subite su un foglietto di carta.

Rimuovere Condizioni

Ogni Condizione ha le proprie regole per essere rimossa. Un Personaggio può sempre spendere 1 Punto Risolutezza per annullarne una. I Punti Risolutezza sono spiegati sulle **Schede dei Personaggi**.

LISTA DELLE CONDIZIONI

Ecco la lista delle Condizioni utilizzate in questo **Starter Set**.

Affaticato

Il Personaggio è esausto, snervato e bisognoso di riposo. Subisce -10 in tutte le Prove per ogni *Affaticato*, fino a un massimo di -30. Un'ora di buon riposo, preferibilmente in un letto caldo, rimuove un *Affaticato*.

Atterrito

Il Personaggio fugge in preda al panico. Nel proprio Turno deve utilizzare *Manovra* e *Azione* per scappare il più velocemente possibile, finché non trova un rifugio sicuro lontano dalla vista dei nemici; a quel punto, dovrà utilizzare *Azione* e *Abilità* per nascondersi al meglio. Inoltre subisce una penalità di -10 in tutte le Prove eccetto che correre e nascondersi. Alla fine di ogni Round, se non è ingaggiato in combattimento, può tentare una **Prova Drammatica di Freddezza** per rimuovere un *Atterrito*, più un altro per ogni LS. Passare un intero Round nascosto e non in vista del nemico rimuove un *Atterrito*.

In Fiamme

Il Personaggio sta andando a fuoco! Alla fine di ogni Round, subisce 1d10 Ferite, ridotte dal Bonus Resistenza e dai Punti Armatura della Locazione meno protetta (minimo 1). Ogni

Condizione *In Fiamme* aggiuntiva aumenta il Danno di +1 (3 *In Fiamme* causano 1d10+2). Superando una **Prova Drammatica di Atletica** si rimuove un *In Fiamme*, più un altro per ogni LS.

Privo di Sensi

Il Personaggio è svenuto, addormentato o è comunque inerme. Non può fare nulla nel proprio Turno ed è ignaro di che cosa gli accade intorno. Chi lo attacca colpisce automaticamente e calcola il LS come se avesse ottenuto 01 sul dado, causando in più una Ferita Critica. Il Personaggio potrà recuperare solo quando sarà trasportato in un luogo sicuro e avrà il tempo di riposare (a discrezione del GM).

Prono

Il Personaggio è caduto a terra. Nel suo Turno può utilizzare la *Manovra* solo per rialzarsi o strisciare di metà del suo Movimento in metri. Subisce una penalità di -20 in tutte le Prove che richiedono di muoversi e gli avversari in mischia hanno +20 per colpirlo. Appena si rialza, perde tutte le Condizioni *Prono* accumulate.

Sanguinante

Il Personaggio sanguina copiosamente. Alla fine di ogni Round perde 1 Ferita per ogni *Sanguinante* subito, ignorando ogni modificatore. Superando una **Prova Drammatica di Guarire** si rimuove un *Sanguinante*, più un altro per ogni LS. Una volta che tutti i *Sanguinante* vengono rimossi, il Personaggio subisce una Condizione *Affaticato*.

Sorpreso

Il Personaggio è stato colto di sorpresa. Non può compiere né *Azione* né *Manovra* nel proprio Turno, né difendersi nelle Prove Contrapposte. Gli avversari che lo attaccano in mischia hanno +20 per colpirlo. Alla fine del Round non è più *Sorpreso*.

Stordito

Il Personaggio è confuso e disorientato. Non può compiere *Azioni* nel proprio Turno, ma può *Manovrare* di metà del suo normale Movimento. Subisce -10 in tutte le Prove per grado di *Stordito* e chi lo attacca in mischia ottiene +1 Vantaggio prima di tirare per colpire. Alla fine di ogni Round può tentare una **Prova Drammatica di Tempra** per rimuovere uno *Stordito*, più un altro per ogni LS.

INTRODUZIONE A UBERSREIK E ALL'IMPERO

IL GLORIOSO IMPERO

L'Impero, la vostra attuale dimora, è il più grande regno del Vecchio Mondo. Sopravvive da oltre duemila anni e, nonostante sia dilaniato da feroci rivalità politiche e assediato da un'infinità di nemici, si erge fiero della lunga storia che porta con sé ed è tutt'uno nella venerazione del primo Imperatore – Sigmar Heldenhammer –, considerato un dio. L'attuale sovrano è l'Imperatore Karl-Franz I.

REIKLAND

Tra le Grandi Province dell'Impero, il Reikland è quella più ricca e cosmopolita. I suoi abitanti sono rinomati per l'amore per le ricorrenze e per la mentalità, sostanzialmente, aperta. Tuttavia, sono considerati invadenti, arroganti e ficcanaso, ebbri della propria superiorità. I Nani – robusti e tradizionalisti – e gli Halfling – tarchiati e gioviali – sono comuni nella provincia e molti di questi si sono integrati a tal punto che pochi vi fanno caso. Invece, gli Elfi – longilinei e intrisi di magia – sono così rari da provocare timore o meraviglia tra il volgo. Il Reikland è governato dal Gran Principe Karl-Franz I, che è anche suo Imperatore.

UBERSREIK

Ubersreik è una delle più grandi città-fortezza del Reikland, con una storia antica e gloriosa quanto l'Impero e vetusti legami con i Nani dei Monti Grigi. È un centro di commerci nella fertile regione del Vorbergland, una provincia collinosa e battuta dal vento, famosa per le vigne e le fattorie. Fino a poco tempo fa, era governata dal Casato Jungfreud, nobile famiglia con un'enorme influenza sull'intera regione. Questo dominio ha avuto fine quando, per ragioni ancora sconosciute, l'Imperatore ha inviato il proprio esercito per prendere il controllo della città. Ubersreik è anche il nome del vasto ducato in cui si trova questa città-fortezza.

DÈI

Nel Reikland, Sigmar – patrono e fondatore dell'Impero – è venerato come un dio. Egli nacque proprio nel Reikland, millenni fa, e questo ha fatto sì che molti suoi conterranei si gonfiassero d'arroganza. I più altezzosi sono quei nobili che sostengono di discendere dal primo imperatore, convinti che il sangue che scorre nelle loro vene sia sacro. In alternativa, le divinità più importanti del Reikland sono: Ulric, Dio dell'Inverno e della Guerra; suo fratello Taal, Dio della Caccia; Rhya, moglie di Taal e Dea dell'Estate e della Fertilità; Shallya, Dea della Pace e della Pietà; suo padre Morr, Dio della Morte; sposato con Verena, Dea della Saggezza e della Giustizia.

VENERAZIONE

Innumerevoli preti, suore, monaci e zeloti si riuniscono in grandi culti per servire i vari dèi, ma è raro che un plebeo ne veneri uno sopra ogni altro: i genitori si rivolgono a Shallya per i figli malati; i soldati fuggiti dalla battaglia chiedono perdono a Ulric; un cacciatore dedica ogni freccia a Taal, prima di scoccarla. I

Reiklander possono credersi colti e progressisti, più predisposti alla razionalità e alla filosofia da taverna che alla superstizione, ma non dimenticano mai gli dèi. In effetti, non fare una sosta per rendere rispetto a templi e santuari non è considerato solo maleducato, ma sciocco e potenzialmente pericoloso.

NEMICI

Oltre le mura delle più grandi città, l'Impero è dominato da profonde foreste, grandi fiumi e montagne spaventose. In questi luoghi selvaggi si nascondono banditi disperati e temuti Mutanti, oltre ai terribili Uominibestia, i selvaggi Pelleverde, i ripugnanti Nonmorti o molto di peggio. Pochi si allontanano dalle porte cittadine senza farsi proteggere. La più grande minaccia, tuttavia, non sono questi nemici all'esterno, ma quelli al suo interno. Dentro le mura della civiltà, cultisti devoti agli Dèi del Caos complottano per smantellare la trama della società e tutto ciò che Sigmar ha creato. Queste anime perdute e dannate si nascondono dietro mere associazioni, circoli segreti e curiose abitudini, ma si prostrano di fronte agli Dei Oscuri e si adoperano nell'ombra per provocare niente di meno che la fine di tutto lo scibile.

MAGIA

Il Caos, la più grande minaccia per l'Impero, è anche la fonte della sua più grande arma. I Collegi di Magia della capitale, Altdorf, addestrano chi ha il "dono" della magia al fine di servire l'Umanità. Questi maghi sono potenti e tremendi, poiché sono capaci di incanalare i Venti della Magia che spirano invisibili per la terra. A causa dell'oscura origine dei Venti, i maghi devono rimanere all'erta per non divenire a loro volta corrotti. Questo è ciò che li distingue da comuni streghe e fattucchieri dei contadi, pur se agli occhi della plebe ignorante o degli zelanti Cacciatori di Streghe non vi è alcuna differenza.

VITA QUOTIDIANA NEL REIKLAND

Nonostante il continuo pericolo di morte e mutilazione a causa delle innumerevoli creature mostruose – e la strisciante minaccia del Caos –, molti Reiklander vivono vite piuttosto normali: lavorano ogni giorno, si innamorano, mettono su famiglia e affrontano una miriade di semplici problemi della quotidianità.

Nell'Impero, l'ottimiana lavorativa è, appunto, di otto giorni e si conclude con Festag: il giorno in cui i devoti si riuniscono per la "folla" al tempio di Sigmar. L'anno dura quattrocento giorni, compresi sei intercalari che non rientrano nelle normali ottimane. Tra questi vi sono Sonnstill, il solstizio d'estate, e Geheimnstag, una temuta giornata densa di misteri e magie. L'economia dell'Impero prevede tre tipi di monete: d'oro, usate solo dai nobili e dai mercanti più ricchi; d'argento, le più comuni tra la crescente classe media; di ottone, le meno rilevanti, utilizzate dalla maggioranza dei cittadini. Due lune rischiarano il cielo notturno: la pacifica Mannslieb, argentea e dal moto regolare, e la sfortunata Morrslieb, verdastra e con un'orbita erratica.