GIOCO DI RUOLO

LA SESTA ERA

Un gioco di uomini, fede e superstizioni

MANUALE BASE



Michele (mapperr) Perrotta

VERSIONE 0.85.4

Indice del volume

Manuale base · La Sesta Era · 0.85.4

Introduzione 3
Regole essenziali 8
Regole base 12
Combattimento 47
Ferite e Guarigione 96
Viaggio e imprevisti 107
Arcano 114
Ambientazione 143
Il Game Master 156
Appendice 161
Ispirazioni e ringraziamenti 173

CAPITOLO I

Introduzione

Il nome del gioco

La Sesta Era richiama le sei età del mondo descritte da sant'Agostino: la sesta comincia con la nascita di Cristo e si estende fino alla fine dei tempi. È l'ultima età della storia terrena, ma nessuno può conoscerne la durata. Il titolo riprende questa visione cristiana del tempo come orizzonte culturale dei personaggi, senza stabilire che la fine sia imminente.

Si vive nell'ultima età del mondo, eppure bisogna ancora seminare, pagare il censo e trovare riparo prima della notte. Un raccolto annerito, un sogno ricorrente o un morto inquieto possono essere letti come disgrazia, maleficio o presagio: scoprire che cosa accade davvero resta parte del gioco.

> *Storia: il riferimento è Agostino, (La città di Dio, XXII, 30). Alle sei età segue il riposo del settimo giorno; la durata della sesta non è calcolabile contando le generazioni. «Era» è la scelta del titolo; «età» è il termine usato per spiegare la periodizzazione.*

Percorsi di lettura

- **Prima partita, giocatore:** leggi le Regole essenziali, crea un giovane adulto con la procedura in sette passi e consulta soltanto le Competenze che hai scelto.
- **Prima partita, GM:** aggiungi i Principi di conduzione, la Preparazione minima e i profili dei PNG. Per il primo scontro usa il riferimento rapido, senza introdurre Tecniche non conosciute dai personaggi o regole opzionali.
- **Dopo la prima partita:** approfondisci Regole base, Combattimento, Ferite e Guarigione, Viaggio e imprevisti, Arcano e Ambientazione quando entrano in gioco.
- **Riferimento:** l'Appendice raccoglie criteri storici, esempi, Pesi del Passato e probabilità.

Il tono

Un dark fantasy low magic, ambientato in un medioevo europeo plausibile, non da cartolina. Niente eroi che spaccano il mondo: contadini, guerrieri di seguito, guaritrici, banditi — gente che rischia la pelle per un pasto, un debito, un segreto. La magia esiste, è rara, temuta, e ha sempre un prezzo che non si contratta.

L'innaturale affiora nelle cose familiari: lo stesso sogno turba persone che non si conoscono, una voce chiama da una casa vuota, gli animali rifiutano di attraversare un tratto di bosco. Questi segni alimentano dubbi e superstizioni in un mondo scandito dal lavoro, dalla fede e dal bisogno. Il soprannaturale è raro, ma quando si manifesta lascia conseguenze concrete nelle vite di chi lo incontra.

Il combattimento è rapido, letale, e capace di chiudersi in un solo colpo ben piazzato: per questo è quasi sempre l'ultima opzione, non la prima.

Accordi al tavolo

Prima della prima sessione il gruppo decide insieme quanto mostrare direttamente e quanto lasciare fuori scena. Violenza realistica, malattia, coercizione, fede, pregiudizio, mutilazione e minacce ai legami familiari possono essere centrali nel mondo senza dover diventare contenuto imposto ai giocatori.

Ognuno può indicare contenuti da escludere e contenuti che possono esistere soltanto fuori scena. Stabilite inoltre un segnale semplice per fermare, attenuare o riscrivere una scena senza dover giustificare la richiesta. Questi accordi non rendono il mondo meno duro: permettono di affrontarlo sapendo dove si trova il limite condiviso.

Decidete infine tre coordinate della campagna:

1. la regione storica dominante a cui ispirarsi;
2. quanto sarà visibile l'innaturale all'inizio;
3. quanto dettaglio usare per Ferite, convalescenza e pratiche religiose.

Per una prima partita sono consigliati innaturale raro ma certo, Decorso essenziale delle Ferite e personaggi giovani adulti.

Il dado: la meccanica base

Ogni prova si tira con un **Pool di d6** (Attributo + Abilità coinvolti), tenendo il risultato più alto. La regola è volutamente semplice:

- Si tiene **il risultato più alto** del lancio.
- Se quel risultato è **6**, ogni altro 6 dello stesso lancio aggiunge **+1 al risultato**. Chiamiamo questo effetto **Eco**.
- Eventuali modificatori fissi previsti da una regola specifica si applicano per ultimi, dopo l'Eco.
- **3** — Ordinaria sotto pressione
- **4** — Sfidante
- **5** — Difficile
- **6** — Estrema

Le circostanze favorevoli o sfavorevoli aggiungono o sottraggono normalmente 1d. I modificatori fissi al risultato non vengono usati nelle prove generiche. Le Difficoltà 7+ sono riservate a poche regole eccezionali.

Chi si trova a **0 dadi** non è escluso dal tiro: si tirano 2d6 e si tiene il risultato minore, senza Eco — un tentativo disperato, ma sempre possibile.

Nei **tiri contrapposti** vince il risultato più alto; la parità favorisce sempre chi difende, resiste o mantiene lo status quo.

Il personaggio: tre livelli

Attributi — capacità innate. Quattro *Esteriori* (Forza, Destrezza, Costituzione, Percezione) e quattro *Interiori* (Memoria, Concentrazione, Empatia, Tenacia). Ogni Attributo ha un punteggio in dadi (1d è la media umana), con un margine limitato per differenziarsi in creazione.

Abilità — addestramenti generali accumulati nella vita: Mischia, Distanza, Furtività, Manualità, Sopravvivenza, Conoscenze, Ascendente, Arcano. Sono espresse direttamente in dadi, da 0d a 4d. Ogni Abilità è legata a uno o due Attributi e il Pool si forma con **dadi di Attributo + dadi di Abilità**. Un'Abilità a 0d non esclude dal tentativo: si tira coi soli dadi dell'Attributo — con l'eccezione dell'**Arcano**, che senza almeno 1d e una ragione narrativa non è tentabile.

Competenze — capacità specifiche che distinguono ciò che il personaggio sa fare particolarmente bene. **Discipline**, **Tecniche**, **Pratiche** e **Doti** sono tutte Competenze: cambiano il loro contenuto e i loro requisiti, non il modo in cui vengono acquisite. Le **Tradizioni d'Arme** raggruppano le Tecniche di Mischia e Distanza; le **Vie** raggruppano le Pratiche dell'Arcano. Tradizioni e Vie non sono acquisti separati. Le Competenze non aumentano semplicemente il Pool generale: permettono azioni particolari, concedono vantaggi situazionali o approfondiscono un campo già conosciuto. Dove rilevante portano con sé una nota storica.

Le tre Condizioni: cosa consuma il personaggio

Non c'è una barra "punti ferita" astratta che assorbe tutto. Ci sono tre tracce da 0 a 10, ciascuna con soglie (Leggera, Grave, Critica) che portano conseguenze progressive man mano che il personaggio si consuma:

- **Fatica** — lo sforzo fisico: fame, marce forzate, notti insonni, sforzi estremi. Alla Soglia Critica si sviene; si recupera con riposo vero.
- **Stress** — la pressione psicologica: terrore, dilemmi morali, eventi traumatici. Alla Soglia Critica il personaggio cede per la scena a una reazione coerente scelta dal giocatore insieme al GM; il GM ne prende il controllo soltanto se non è più capace di scegliere consapevolmente. Si recupera con conforto, distrazione e ascolto.
- **Corruzione** — il logoramento prodotto dall'Arcano e dal contatto con ciò che oltrepassa la natura. Non misura peccato o malvagità: anche una Via Benedetta lascia Corruzione. Crescendo, permette di avvertire più facilmente le impronte, rende più vulnerabili agli effetti soprannaturali, aumenta il rischio di acquisire altra Corruzione e attira l'innaturale. Alla Soglia Critica il personaggio attraversa un episodio legato all'origine del fenomeno. **Non si recupera come le altre**: lascia un segno. Ogni volta che si tocca la Soglia Critica, una parte di quella Corruzione diventa **permanente** — e dopo il quarto episodio il personaggio non è più capace di una vita umana ordinaria e non è più giocabile.

Le Condizioni descrivono il logoramento che precede e segue la violenza: stanchezza, paura e contatto con ciò che oltrepassa la natura rendono ogni rischio successivo più grave. Le ferite vere e proprie sono un discorso a parte (vedi Combattimento): **un solo colpo può mettere fuori gioco o uccidere**, mentre le Condizioni decidono quanto a lungo il personaggio riesce a restare lucido, mobile e umano.

Il combattimento

Uno **Scambio** dura circa **2–3 secondi**. Per ogni gesto scegli quanti dadi spendere dal tuo unico Pool. Quelli dedicati a un colpo lasciano meno risorse per difenderti. L'**Iniziativa** indica chi incalza nella coppia. La **Misura** dice a chi giova la lunghezza della propria arma. Puoi tenere una porta con la punta della lancia e perdere quel vantaggio appena un avversario ti arriva al corpo.

Una sola Offensiva può ferire oppure imporre una Manovra. Anche una Difesa può aprire la strada a una risposta, se l'hai preparata. Una Ferita ha una parte colpita, una Gravità e conseguenze che possono durare settimane. Al primo scontro bastano il riferimento rapido e il duello in due Scambi.

Storia. Le fonti occidentali dell'XI secolo conservano armi, immagini e racconti. Le Tecniche ricostruiscono principi di appoggio, leva e controllo della linea. I trattati marziali posteriori servono da confronto.

L'Arcano: perché la magia fa paura

Chi tocca l'Arcano lo fa attraverso un'origine, una vocazione, un patto, uno studio proibito o un evento che gli ha lasciato qualcosa addosso. Le **Vie** raccolgono le Pratiche apprese. Ognuna ha materiali, tempo e un prezzo in **Corruzione**, anche quando fallisce.

La Corruzione rende più sensibili alle impronte e più vulnerabili agli effetti soprannaturali. Una Pratica può dare una direzione, un indizio o una tregua. Nome, Vincolo e cause concrete si scoprono nel mondo. Anche le Vie Benedette toccano l'innaturale. Le preghiere e benedizioni ordinarie appartengono alla vita comune.

Per un primo uso consulta Arcano in breve e la Pratica appresa.

L'ambientazione: il mondo com'è

Il riferimento predefinito è l'**Occidente latino della fine dell'XI secolo, circa 1075-1090**, con una regione di gioco ispirata soprattutto all'Italia centro-settentrionale. Non è un mondo senza autorità: re e imperatori, conti, vescovi, abbazie, città e famiglie aristocratiche emanano ordini, tengono corti, convocano uomini e custodiscono carte. La loro forza, però, cambia da valle a valle e si sovrappone a fedeltà personali, consuetudini comunitarie, diritti ecclesiastici e poteri castellani in rapida crescita.

La maggioranza vive di terra, allevamento e lavoro domestico. Una comunità può dipendere da una grande proprietà, da una pieve, da un monastero, da una città vescovile o da un castello che pretende protezione, giustizia e nuove consuetudini. Mercati e denaro sono più accessibili che nei secoli precedenti, ma convivono ancora con credito, doni, rendite in natura, ospitalità e giornate di lavoro. La scrittura è concentrata in mani specializzate, non assente: una carta, un sigillo o una serie di testimoni possono decidere chi possiede un campo e chi deve obbedienza.

La Chiesa è presente attraverso vescovi, pievi, chiese locali, monasteri, canonici, cappelle e santuari. È anche attraversata dalla riforma: simonia, investiture laiche, continenza del clero e controllo aristocratico delle chiese diventano materia di conflitto. Il cristianesimo struttura calendario, giuramenti, sepolture e identità, ma salmi, amuleti, erbe, presagi, reliquie e formule continuano a convivere in una zona incerta tra devozione, medicina, consuetudine e maleficio.

È in questo tessuto plausibile che si insinua l'innaturale: raro, concreto e mai spiegato con leggerezza. I PG non sono eroi sopra la società, ma persone che devono sapere chi li protegge, quale signore controlla la strada e quale vescovo, abate, conte o comunità avrà il diritto — o la forza — di giudicarli.

> **Nota di lettura:** questa Introduzione riassume il gioco. Quando una formulazione sintetica sembra differire da una regola successiva, prevale sempre il capitolo specifico.

CAPITOLO II

Regole essenziali

Queste pagine costituiscono l'avvio rapido. Permettono di creare giovani adulti, risolvere le prove e condurre una prima sessione. I capitoli successivi prevalgono quando introducono una procedura più specifica.

La conversazione di gioco

Ogni azione segue lo stesso ordine:

1. il giocatore dice **che cosa vuole ottenere** e **come agisce**;
2. il GM chiarisce ciò che è evidente, possibile e impossibile;
3. se esistono incertezza e conseguenze, il GM dichiara **Difficoltà, rischio e conseguenza prevedibile**;
4. si forma il Pool, si tira e si applica l'esito alla situazione.

Se l'esito è inevitabile oppure il metodo non può funzionare, non si tira. Un buon risultato non rende possibile l'impossibile; un'azione sicura con tempo e strumenti non deve fallire per caso.

La prova in breve

- **l'esito è ovvio e senza rischio** — descrivilo, non tirare
- **l'azione è incerta e ha conseguenze** — Attributo + Abilità, tieni il d6 più alto
- **escono più 6** — risultato 6, +1 per ogni altro 6
- **il risultato raggiunge la Difficoltà** — l'azione riesce; la differenza è il Margine
- **due personaggi si oppongono** — tirano entrambi; la parità favorisce chi resiste
- **il tiro è ridotto a 0d o meno** — tira 2d6 e tieni il minore, senza Eco; ignora le penalità eccedenti
- **una circostanza domina** — +1d se favorevole oppure -1d se sfavorevole

Difficoltà ordinarie

- **3**
  - **Significato:** Ordinaria sotto pressione
  - **Esempio:** saltare un fosso mentre si è inseguiti
- **4**
  - **Significato:** Sfidante
  - **Esempio:** forzare in fretta una porta robusta
- **5**
  - **Significato:** Difficile
  - **Esempio:** seguire tracce deboli sotto la pioggia

- **6**
  - **Significato:** Estrema
  - **Esempio:** superare in fretta un appoggio precario sotto forte pressione

Il GM usa normalmente al massimo un vantaggio e uno svantaggio circostanziali. Bonus espliciti di equipaggiamento, Competenze e regole specifiche si applicano come indicato, senza contare due volte la stessa causa.

Quando una **prova generica** manca di 1, il GM può offrire la riuscita a un costo concreto. Il giocatore accetta il costo oppure subisce il normale fallimento. Questa opzione non si applica automaticamente a Combattimento, Resistenze, Ferite, Decorsi e Pratiche Arcane.

Personaggio rapido

Per la prima partita create tutti i personaggi come **Giovani adulti**. Ciascuno:

1. descrive in due frasi provenienza, mestiere e motivo per agire;
2. parte con **1d in tutti gli otto Attributi**;
3. distribuisce **4 Incrementi**, massimo 3d e un solo Attributo a 3d;
4. può abbassare un solo Attributo a 0d per ottenere un quinto Incremento; i gruppi Esteriori e Interiori devono conservare almeno 4d ciascuno;
5. spende **4 scelte di Formazione**. Ogni scelta concede 1d in una nuova Abilità, una Competenza collegata a un'Abilità posseduta oppure una Dote acquistabile. Inizia con al massimo una Dote scelta e una Pratica;
6. annota un **intento**, un **appoggio**, ciò che l'appoggio pretende e perché il gruppo può agire insieme;
7. riceve abiti, arnesi del mestiere e **3d6 denari**; armi e protezioni devono provenire dal vissuto.

Ogni Giovane adulto annota anche la Dote automatica Vigore giovanile. Non consuma scelte di Formazione e non conta nel limite delle Doti iniziali.

Le Competenze comprendono **Discipline, Tecniche, Pratiche e Doti**. Non occorre leggerle tutte: scegli prima un mestiere o un'esperienza, poi consulta soltanto le voci pertinenti. La procedura completa e gli esempi si trovano in Creazione.

Condizioni in breve

Le Condizioni vanno da 0 a 10. La fascia più alta modifica i tiri pertinenti dopo la scelta dei dadi. Tracce diverse possono influire sullo stesso tiro.

Fascia	Fatica	Stress	Corruzione
0–3	—	—	—
4–6	−1d agli Esteriori	−1d agli Interiori	−1d per resistere all'Arcano
7–9	−2d agli Esteriori	−2d agli Interiori	−2d per resistere all'Arcano
10	Crollo	Crisi per la scena	Episodio soprannaturale

Un evento da 2 o più Fatica o Stress può essere ridotto di 1 con la Resistenza appropriata. Per percezione delle impronte, attrazione, costo e recuperi usa Condizioni.

Combattimento in breve

Al primo scontro usa Attacco, Difesa, Passo, Corsa e una Manovra evidente. Segui Lo Scambio e tieni a portata il duello in due Scambi.

Al primo scontro	Cosa serve
Dichiara	Il GM dice chi minaccia chi e in quale Misura. Dichiara Azione e arma, poi rinnova il Pool.
Spendi	L'Aggressore assegna i dadi al colpo. Il Difensore assegna quelli alla Difesa. Un'Offensiva con tiro richiede un dado se il Pool rinnovato ne conteneva. Una Difesa credibile può partire anche da 0d.
Tira	Misura, scudo, Ferite e altre circostanze modificano il tiro. I dadi assegnati rimangono spesi.
Applica	Se vince l'Attacco infligge il Danno o applica la Manovra. In parità la Difesa respinge il colpo. Se la Difesa supera l'Attacco prende l'Iniziativa per il prossimo Scambio.

Per un colpo riuscito stabilisci la parte colpita e leggi la Gravità della Ferita. Un arto Grave è inutilizzabile. Una Mortale normalmente fa cadere il personaggio e richiede soccorso urgente. Nello scontro tieni distinti i dadi spesi e gli impedimenti reali.

Quando servono, introduci Reazione, Contrattacco, Lotta, tiro a Distanza e soccorso. I loro requisiti si dichiarano prima del tiro.

Arcano in breve

Servono un'origine adatta, almeno 1d in Arcano e una Pratica appresa. Dichiara l'inizio, tira e risolvi l'effetto. Poi acquisisci il costo di Corruzione. Il fallimento paga il costo base. Una riuscita può aggiungere un punto secondo il dado del costo.

Di norma tira **Arcano + Concentrazione a Difficoltà 4**. Per agire direttamente su una volontà che si oppone usa **Arcano + Tenacia contro Tenacia**. Una Corale richiede sempre 6+ e risolve le opposizioni per ciascun bersaglio. Vedi Risolvere una Pratica.

Una Pratica Breve in combattimento usa un'Azione Lunga. Tira i dadi dell'Arcano separatamente dal Pool dello Scambio. Puoi anche aprirti al tuo legame senza una Pratica. Per l'episodio che segue la Critica usa Condizioni.

Prima sessione del GM

Prepara soltanto:

Un fatto già accaduto
2-3 attori e ciò che vogliono
Una causa che continuerà ad agire
Due segnali visibili
Una conseguenza se nessuno interviene
Un legame con almeno un PG

Se c'è un mistero, prepara tre tracce indipendenti verso la prima verità importante. Non nascondere quella verità dietro un unico tiro: quando il metodo è plausibile, la traccia viene trovata e il tiro decide costo, tempo, completezza o pericolo.

Per la prima sessione ignora i moduli dichiarati **opzionali**, le Tecniche non possedute, le Vie che nessun PG conosce, i Percorsi di evoluzione e le appendici. Introduci una regola di dettaglio soltanto quando la situazione la rende necessaria.

CAPITOLO III

Regole base

Tiri di dado

Risultato base
Forma il Pool sommando i dadi dell'Attributo pertinente e quelli dell'Abilità pertinente. Tira tutti i dadi e usa il valore più alto.

Se una regola chiede soltanto una prova di un'Abilità, usa **Attributo pertinente + Abilità**, come di consueto. Una combinazione espressamente indicata prevale. I valori indicati come Pool completi nelle schede rapide si usano direttamente.

Eco
Se il dado più alto mostra 6, ogni altro 6 dello stesso tiro gli fa eco e aggiunge **+1 al risultato**. Con 6, 6, 6 e 2 ottieni **8**.

Notazione dei riferimenti
I Pool delle prove usano sempre il risultato più alto e l'Eco. Quando una regola richiede invece **2d6** o **3d6** per un totale — come gli Incontri o il denaro iniziale — somma i dadi, senza Eco. Per **1d3**, tira 1d6: 1-2 vale 1, 3-4 vale 2, 5-6 vale 3. Le regole dello **0d** restano un caso distinto: due dadi, risultato minore.

Penalità ai tiri
Le penalità in dadi modificano i **singoli tiri**, senza cambiare Attributi e Abilità sulla scheda o i dadi ancora disponibili nel Pool di Combattimento. Quando una penalità riguarda un Attributo o un gruppo di Attributi, si applica a ogni tiro che usa quell'Attributo, salvo un'eccezione espressa come la Resistenza alla stessa Condizione.

Fuori combattimento forma il Pool di Attributo e Abilità, aggiungi i bonus e sottrai le penalità pertinenti. In Combattimento scegli prima quanti dadi spendere dal Pool, poi applica bonus e penalità al tiro. Anche i dadi cancellati dai malus restano spesi.

> **Esempio:** Destrezza 1d e Mischia 2d danno un Pool di 3d. Con un malus di -2d a Destrezza, spendi tutti i 3d e tiri 1d; se ne spendi 2, senza altri bonus tiri a 0d e nel Pool resta 1d.

Una prova del solo Attributo segue la stessa procedura. Somma tutti i bonus e i malus prima del limite di **0d**. Soltanto una regola che dichiara espressamente di **aumentare o ridurre il valore di un Attributo** modifica il valore sulla scheda e quindi i dadi con cui formi il Pool, come avviene per alcuni effetti dell'età.

Condizioni, Ferite, Infezione e circostanze seguono questo ordine. Ciascuna fonte conserva il proprio ambito, il proprio limite di cumulo e gli eventuali impedimenti: un malus in dadi non rende possibile un gesto impedito dalla lesione o da un episodio critico.

Il GM può applicare un vantaggio (+1d) o uno svantaggio (-1d) quando la situazione è concretamente favorevole o sfavorevole. I modificatori fissi non vengono usati nelle prove generiche: i valori fissi appartengono soltanto a regole specifiche come Danno, Armatura e Difficoltà dei tiri a distanza.

Per uno stesso tiro il GM considera normalmente **una sola circostanza dominante per lato**: al massimo un vantaggio circostanziale e uno svantaggio circostanziale. Bonus espliciti da equipaggiamento, Competenze, Misura o altre regole si applicano come scritto, ma la stessa causa non può essere contata due volte. Un limite di cumulo indicato da una regola specifica prevale sempre.

Altre regole più specifiche possono applicare vantaggi/svantaggi.

Tiri contrapposti: entrambi i contendenti tirano e vince il risultato più alto; la parità favorisce chi difende, resiste o mantiene lo status quo.

0d e limite minimo: dopo aver applicato tutti i bonus e le penalità in dadi, un totale di 0d o meno si risolve sempre a **0d**: tira 2d6 e tieni il risultato minore. Un doppio 6 vale 6, senza Eco. Le penalità eccedenti vengono ignorate e non si trasformano in modificatori numerici al risultato.

Ordine dei modificatori

1. forma il Pool di Attributo e Abilità; in Combattimento scegli quanti dadi spendere dal Pool già disponibile;
2. applica bonus e penalità in dadi, comprese quelle legate all'Attributo usato; per i tiri senza dadi del Pool usa la regola in Pool di Combattimento;
3. se il totale è 0d o meno, usa 0d e ignora le penalità eccedenti;
4. tira e usa il risultato più alto con l'Eco, oppure il minore senza Eco a 0d;
5. applica eventuali modificatori fissi previsti espressamente da una regola specifica.

Somma tutti i modificatori in dadi prima di verificare il limite di 0d. Uno scudo, una posizione favorevole o una Competenza aiutano anche una persona inesperta, senza trasformarla per questo in un combattente competente. Nelle Difese senza dadi del Pool si applicano però soltanto gli aiuti esterni.

Difficoltà

Per le prove generali si utilizzano normalmente quattro Difficoltà:

- **3** — Ordinaria sotto pressione
- **4** — Sfidante
- **5** — Difficile
- **6** — Estrema

Se la Difficoltà sarebbe 2, normalmente il GM non richiede il tiro: con tempo, strumenti e un metodo plausibile l'azione riesce. **Sfidante (4)** è già incerta per una persona poco addestrata; usa **Difficile (5)** quando anche l'addestramento non rende l'esito ordinario ed **Estrema (6)** quando serve una prestazione al limite per una persona comune, ancora incerta per chi è preparato. Difficoltà 7 o superiori compaiono soltanto quando una regola specifica le richiede, come nella Stabilizzazione di alcune Ferite Mortali.

La Difficoltà descrive l'ostacolo intrinseco; vantaggi e svantaggi in dadi descrivono le circostanze del personaggio. Prima di accumulare penalità, chiediti se la fiction non renda invece l'azione impossibile.

Successo parziale

Quando una prova fallisce, il GM evita che la scena resti immobile. Se coerente, il fallimento provoca almeno una conseguenza: perdita di tempo, consumo di una risorsa, peggioramento della posizione, esposizione a un pericolo, reazione di qualcuno oppure scoperta di una verità sgradita.

Quando una prova generica manca la Difficoltà di 1, il GM può offrire un successo a un costo concreto. Prima di applicarlo dichiara chiaramente il prezzo o la conseguenza: il giocatore può accettare e ottenere il successo, oppure rifiutare e risolvere il normale fallimento.

Per le prove governate da regole specifiche — come Combattimento, Resistenze, Ferite, Decorso e Pratiche Arcane — non si applica il Successo parziale, salvo indicazione espressa.

Prove ripetute

Un tiro non rappresenta necessariamente un singolo gesto isolato: quando nulla cambierebbe tra un tentativo e il successivo, il suo esito descrive ciò che quel **metodo** riesce a ottenere nelle condizioni attuali.

Dopo un fallimento non si ripete semplicemente la stessa prova. Si tira di nuovo soltanto quando accade almeno una di queste cose:

- la situazione cambia concretamente — arrivano strumenti, aiuto, informazioni, accesso o una posizione migliore;
- cambia il metodo in modo sostanziale e nasce una nuova incertezza;
- il personaggio accetta un **nuovo costo concreto**, dichiarato prima del tiro: tempo che conta, rumore, esposizione, consumo di materiale, perdita di una risorsa o un altro rischio realmente presente nella fiction;
- una regola specifica prevede espressamente prove successive, come nel Combattimento, nei Decorsi o in altre procedure strutturate.

Cambiare soltanto personaggio non basta a ottenere un nuovo tiro se il secondo PG sta ripetendo la stessa azione nelle stesse condizioni: deve portare un metodo, una competenza o un costo realmente diverso.

Se un personaggio può continuare a provare senza consumare tempo significativo, senza esporsi e senza poter peggiorare la situazione, il GM **non chiede il tiro**: se l'azione è plausibile e dispone di tempo e strumenti sufficienti, riesce; se non è plausibile, ripeterla non la rende possibile.

Aiutare

Quando più persone affrontano la stessa prova generica, una conduce e le altre descrivono un aiuto concreto. Strumenti, competenza, spazio e tempo devono permettere di collaborare davvero. Un aiuto efficace concede **+1d** al tiro di chi conduce; più aiutanti non aumentano questo bonus.

L'aiuto conta come vantaggio circostanziale e segue il limite della circostanza dominante. Non concede una Competenza mancante e non rende possibile un compito che nessuno dei presenti sa svolgere. Chi aiuta impiega il tempo necessario e condivide le conseguenze che possono realmente raggiungerlo: caduta, rumore, esposizione, materiali consumati o sospetto. Il GM le chiarisce prima del tiro.

Questa regola non aggiunge dadi ad Attacchi, Difese o Pratiche Arcane: per quelli valgono le regole specifiche, come Muro e Pratiche Corali.

Prove sociali

Ascendente non è controllo mentale. Prima del tiro il GM risponde a quattro domande:

1. **Che cosa vuole l'interlocutore?** Desiderio, dovere o paura dominante.
2. **Che cosa rifiuta?** Un limite che una singola prova non può cancellare.
3. **Che cosa offre il personaggio?** Argomento, leva, prezzo, menzogna o minaccia.

4. **Che cosa cambia?** Un successo ottiene una concessione concreta; un fallimento produce rifiuto, sospetto, costo o richiesta diversa.

Usa una Difficoltà quando la resistenza dipende soprattutto dalla situazione. Usa una prova contrapposta quando una persona si oppone attivamente:

- **Tenacia** contro minaccia, intimidazione, pressione, comando o tentativi di farla agire contro una decisione già presa;
- **Empatia** contro menzogna, falsa confidenza, seduzione, sviamento o tentativi di nascondere intenzioni e contraddizioni.

Il difensore tira **Tenacia + Ascendente** oppure **Empatia + Ascendente**, secondo l'approccio: aggiunge tutti i dadi dell'Abilità. Se Ascendente è a 0d, tira soltanto l'Attributo. Una **Disciplina pertinente** concede **+1d** quando il suo addestramento permette concretamente di riconoscere o affrontare quello specifico approccio: Mercatura contro una frode nello scambio, Etichetta contro una falsa pretesa di rango, Cura d'Anime contro una manipolazione emotiva in un colloquio adatto. Il bonus viene dichiarato prima del tiro; più Discipline non lo moltiplicano e la stessa causa non si conta due volte. Nei profili rapidi dei PNG, Ascendente indica già il Pool completo: non aggiungere di nuovo l'Attributo. Morale e resistenza alle Pratiche seguono invece le proprie regole.

Quando entrambi gli Attributi sembrano plausibili, conta il metodo dichiarato dall'attaccante, non il valore migliore del difensore.

Una richiesta plausibile e senza posta riesce senza tiro; una richiesta incompatibile con il limite dell'interlocutore fallisce finché la fiction non cambia. Successi ripetuti non trasformano un nemico in servo e una minaccia riuscita non elimina le conseguenze future della paura o dell'umiliazione.

Scene e durata

Una **scena** è una situazione continua, con luogo, pressione e obiettivo ancora riconoscibili. Termina quando cambia in modo netto il luogo, trascorre abbastanza tempo da spezzare l'azione oppure la minaccia immediata viene risolta o abbandonata. Una breve pausa, una porta attraversata o pochi minuti di inseguimento non terminano automaticamente la scena.

Quando un effetto dura «per la scena», il GM ne dichiara la fine quando avviene uno di questi cambiamenti, non nel momento più conveniente per annullare o prolungare l'effetto.

Probabilità

Il riferimento completo è riportato in Appendice. Al tavolo è sufficiente ricordare che un dado in più migliora l'affidabilità. I rari modificatori fissi appartengono a procedure specifiche e possono rendere accessibili risultati superiori a 6: non vanno improvvisati nelle prove generiche.

Attributi

Lista

Esteriori

- Forza
- Destrezza
- Costituzione

- Percezione

Interiori

- Memoria
- Concentrazione
- Empatia
- Tenacia

Descrizioni

Forza

La potenza fisica. Determina la forza dei colpi e la capacità di affrontare prove atletiche, sollevare o trascinare pesi e sopraffare ostacoli o avversari.

Destrezza

La coordinazione, l'agilità e la precisione dei movimenti. Governa la rapidità di azione, l'equilibrio, la furtività e l'uso accurato del corpo e delle armi.

Costituzione

La robustezza e la resistenza fisica. Misura la capacità di sopportare sforzo, privazioni, malattie, dolore e condizioni avverse.

Percezione

L'attenzione verso il mondo circostante e la capacità di cogliere dettagli, anomalie e pericoli. Permette di notare ciò che altri ignorano e di interpretare correttamente i segnali dell'ambiente.

Memoria

La capacità di apprendere, ricordare e richiamare informazioni, esperienze e conoscenze nel tempo. Governa il sapere accumulato e la facoltà di collegare fatti e ricordi.

Concentrazione

La disciplina mentale e il controllo dell'attenzione. Misura la capacità di resistere alle distrazioni esterne e perseguire un compito complesso mantenendo la lucidità operativa.

Empatia

La capacità di comprendere gli altri e di entrare in sintonia con le loro emozioni, intenzioni e sofferenze. Misura il legame del personaggio con la propria e altrui umanità.

Tenacia

La forza interiore, il sangue freddo e la determinazione di perseverare nonostante paura, dolore, disperazione o tentazione. Rappresenta la volontà di resistere a pressioni interiori quando ogni altra risorsa è venuta meno.

Valori degli Attributi

Gli Attributi sono espressi direttamente in dadi.

- **0d** — Limitato

- **1d** — Comune
- **2d** — Notevole
- **3d** — Eccezionale
- **4d** — Straordinario

0d — Limitato Il personaggio possiede una difficoltà evidente e ricorrente. Può comunque tentare le prove usando le normali regole dello 0d, ma la limitazione deve avere conseguenze concrete nella vita quotidiana.

1d — Comune La normale capacità di un adulto sano, privo di particolari talenti o limitazioni.

2d — Notevole Una capacità chiaramente superiore alla media, riconoscibile da chi vive o lavora con il personaggio.

3d — Eccezionale Una capacità rara anche tra persone esperte. Deve essere coerente con il corpo, il temperamento e il vissuto del personaggio.

4d — Straordinario Un valore normalmente riservato ad animali, creature, esseri alterati dall'innaturale o personaggi trasformati da eventi eccezionali.

Gli Attributi descrivono capacità innate oppure stabilmente incorporate nel personaggio prima dell'inizio del gioco. Una vita di lavoro fisico, privazioni, esercizio o disciplina può averne formato il corpo e il temperamento, ma il normale addestramento durante il gioco è rappresentato soprattutto dalle Abilità.

Abilità

- Arcano
- Ascendente
- Conoscenze
- Distanza
- Furtività
- Manualità
- Mischia
- Sopravvivenza

Descrizioni e attributi associati

Arcano
Concentrazione / Tenacia
La sensibilità al soprannaturale e la capacità, appresa o autodidatta, di entrare in relazione con ciò che oltrepassa l'ordine naturale delle cose. Praticabile solo in presenza di un'adeguata ragione narrativa — origine, sangue, patto, vocazione, evento o altro legame — che renda il personaggio permeabile all'Arcano.

Ascendente
Empatia
La capacità di agire sulla mente e il cuore altrui: persuadere, mentire, recitare, sedurre, intimidire, negoziare.

Conoscenze
Memoria
Il sapere accademico e teorico appreso tramite studio: storia, medicina, leggi, religione, culture, natura.

Distanza
Destrezza / Percezione
Il combattimento a distanza con armi da lancio o da tiro: archi, fionde, giavellotti, asce e coltelli.

Furtività
Destrezza
La capacità di muoversi non visti, nascondersi, borseggiare e agire senza lasciare traccia.

Manualità
Destrezza / Concentrazione
L'abilità pratica nel costruire, riparare, fabbricare e lavorare con le mani: artigianato, scassinare serrature, uso di attrezzi o strumenti musicali.

Mischia
Forza / Destrezza
Il combattimento corpo a corpo, con armi bianche o a mani nude.

Sopravvivenza
Percezione / Costituzione
La capacità di leggere e affrontare l'ambiente naturale: orientamento, tracce, caccia, gestione di animali, procacciarsi risorse.

Valori delle Abilità

Le Abilità sono espresse direttamente nei dadi che aggiungono al Pool:

- **0d** — Nessun addestramento
- **1d** — Pratica ordinaria
- **2d** — Esperto
- **3d** — Veterano o maestro
- **4d** — Eccellenza rara

Un'Abilità non può superare **4d**. I dadi rappresentano esperienza, sicurezza e capacità di affrontare anche situazioni non familiari; le Competenze descrivono invece ciò che il personaggio sa fare in modo particolare.

Un'Abilità a 0d non aggiunge dadi: si tira con i soli dadi dell'Attributo pertinente. Fa eccezione l'**Arcano**: senza almeno 1d nell'Abilità e una ragione narrativa adeguata non può essere tentato.

Dove un'Abilità indica due Attributi, si usa quello pertinente all'azione specifica, a giudizio del GM; per il combattimento, vedi Pool di Combattimento.

Competenze

Le **Competenze** rappresentano conoscenze, addestramenti, capacità e pratiche specifiche. È il termine generale usato dalle regole quando non è necessario distinguerne la forma particolare.

Una Competenza può essere:

- una **Disciplina**, cioè un campo specifico di sapere o addestramento;
- una **Tecnica**, cioè una capacità specifica di combattimento;
- una **Pratica**, cioè una capacità specifica dell'Arcano;
- una **Dote**, cioè una capacità, peculiarità, fortuna o esperienza indipendente da una singola Abilità.

Le **Tradizioni d'Arme** e le **Vie** non sono Competenze da scegliere o acquistare: sono raggruppamenti che organizzano rispettivamente Tecniche e Pratiche. Conoscere almeno una Tecnica di una Tradizione significa conoscere quella Tradizione; conoscere almeno una Pratica di una Via significa conoscere quella Via.

Discipline

Le Discipline sono campi specifici di conoscenza, arte o addestramento appresi dal personaggio. Possono migliorare Azioni e Manovre o concedere capacità speciali e vantaggi situazionali, ma non aumentano mai in modo permanente il Pool generale di un'Abilità. Possono avere prerequisiti di Attributo o Abilità e requisiti narrativi.

Le Discipline sono usate soprattutto dalle Abilità che rappresentano mestieri, saperi e addestramenti non combattivi. **Mischia** e **Distanza** usano invece **Tecniche**, organizzate in **Tradizioni d'Arme**; **Arcano** usa **Pratiche**, organizzate in **Vie**. Tradizioni e Vie descrivono quindi una scuola, un insieme o un filone coerente, non un acquisto separato nella progressione.

Acquisire Competenze

Una Competenza si acquisisce in creazione mediante una scelta di Formazione oppure durante il gioco spendendo PE. Discipline, Tecniche e Pratiche richiedono almeno 1d nell'Abilità associata; le Doti applicano gli eventuali requisiti indicati nel loro testo.

Fa eccezione Vigore giovanile, una Dote assegnata automaticamente in base all'età, senza spendere scelte di Formazione o PE.

Una Tecnica appartiene sempre a una **Tradizione d'Arme**; una Pratica appartiene sempre a una **Via**. Tradizione e Via non vengono acquistate separatamente: scegliere la prima Tecnica o Pratica significa anche che il personaggio ha appreso i fondamenti di quella Tradizione o Via. La prima non costa più delle successive.

Ogni Competenza richiede una fonte plausibile di apprendimento quando la fiction lo rende necessario: pratica, maestro, testo, bottega, servizio, esperienza sul campo o, per l'Arcano, una fonte coerente con le regole delle Vie. Eventuali prerequisiti e condizioni narrative continuano ad applicarsi.

Lista

In questa lista non sono presenti le **Tecniche** relative alle Abilità di Mischia e Distanza, descritte nel capitolo Combattimento, né le **Pratiche** dell'Arcano, descritte nel capitolo Arcano.

Ascendente *(Empatia)*

- **Oratoria** — +1d quando ti rivolgi a una folla o a un'assemblea — sermone, arringa, richiesta pubblica, richiamo alla difesa — non a un singolo. Inefficace nel tu-per-tu.
  Storia: vescovi, abati, ambasciatori e capi militari parlavano davanti a corti, placiti e comunità. La parola pubblica doveva rendere visibili autorità, consenso e obblighi, non soltanto convincere individui isolati.
- **Mercatura** — Valuti merci e persone nello scambio. Ricevi +1d nel contrattare prezzi e nell'opporti a una frode nello scambio. Un esame di merce, argento, monete o pesi riesce direttamente quando il difetto è riconoscibile. Se resta un dubbio importante, usa una Difficoltà o il risultato già annotato di chi ha preparato il falso. Usa una prova contrapposta quando qualcuno cerca attivamente di ingannarti.
  Storia: nell'XI secolo mercati, pedaggi e traffici regionali crescono, soprattutto presso città, castelli, porti e santuari. Moneta, argento a peso, credito e pagamenti in natura continuano a convivere; fino, peso, misura e reputazione della controparte restano parte essenziale del mestiere.

- **Etichetta** — Conosci forme, precedenze e riguardi: +1d nelle corti regie, episcopali, monastiche o aristocratiche; non commetti mai l'errore di protocollo che chiude immediatamente una porta.
  Storia: dono, posto a tavola, ordine di parola, abito e modo di rivolgersi a un potente dichiaravano rango e rapporto. Una sala signorile o un monastero avevano regole proprie, anche senza i cerimoniali codificati dei secoli successivi.
- **Cura d'Anime** — In un colloquio privato e calmo puoi leggere con particolare attenzione ciò che pesa, spaventa o imbarazza l'interlocutore e porre una domanda diretta su quel tema. Con un successo il GM indica la pressione emotiva principale che emerge dal colloquio e, se l'interlocutore risponde con una menzogna deliberata o un'evasione importante, descrive un segno concreto di reticenza o contraddizione. La Disciplina non costringe a parlare, non garantisce la verità e non rivela quale sia la risposta nascosta. Se l'interlocutore cerca attivamente di celare ciò che prova, il tiro è contrapposto. Inoltre conti come "esperto che ascolta" ai fini del recupero dello Stress altrui.
  Storia: confessione, penitenza, ammonizione e riconciliazione sono pratiche centrali, ma non esiste ancora l'obbligo universale della confessione annuale. Raccolte come il Corrector di Burcardo di Worms mostrano confessori chiamati a interrogare colpe, credenze e pratiche quotidiane senza disporre di una disciplina uniforme ovunque.
- **Voce di Comando** — Una volta per scena, fino a tre alleati che possono sentirti ricevono +1d ciascuno alla propria prova di Tenacia contro lo stesso evento di paura o Stress. Devi spendere una frase breve e concreta: un ordine, un richiamo o una promessa credibile nella situazione.
  Storia: seguiti armati e contingenti locali dipendevano dalla presenza visibile di capi, insegne e compagni conosciuti. La voce non cancellava il terrore, ma poteva impedire che una fila diventasse una fuga.

Conoscenze *(Memoria)*

- **Fisica** — Diagnosi di malattie e veleni, regimi di cura, alimentazione, riposo e antidoti. Dopo almeno una giornata sotto un regime adeguato, il paziente recupera +1 Fatica dalla successiva notte di riposo. La Disciplina conta come pertinente per le **cure competenti** e per il Decorso delle Infezioni quando diagnosi, alimentazione, riposo o regime possono realmente aiutare. Non stabilizza da sola una ferita aperta: per quello serve **Cerusia**.
  Storia: nel Medioevo physica poteva indicare lo studio della natura e, in particolare, la medicina dotta. Nell'XI secolo circolano testi antichi, ricettari, erbari e sapere monastico o di corte; nell'Italia meridionale, dalla seconda metà del secolo, le traduzioni di Costantino l'Africano ampliano l'accesso alla medicina araba e greca. «Fisica» è qui usato come termine convenzionale per questo sapere: Fisica e Cerusia potevano appartenere alla stessa persona oppure a figure diverse.
- **Lingue e Lettere** — Leggi e scrivi, conosci il latino e uno o più volgari; +1d per riconoscere documenti falsi e redigere lettere o atti credibili. La Disciplina non rende automaticamente comprensibile ogni grafia, abbreviazione o lingua locale.
  Storia: la scrittura era concentrata in clero, notai, giudici e ambienti di corte, ma era decisiva per diplomi, donazioni, privilegi e memoria dei diritti. In Italia la tradizione notarile restò particolarmente importante.
- **Legge e Consuetudine** — Conosci procedure, diritti, giurisdizioni e formule di garanzia: sai se cercare un conte, un vescovo, un abate, un giudice o un'assemblea; +1d nelle dispute formali dove la legge conta davvero.
  Storia: placiti, corti, giuramenti, testimoni, carte e consuetudini convivono con poteri signorili sempre più forti. Scegliere tra conte, vescovo, abate, giudice, comunità e signore del castello — e presentare garanti o privilegi credibili — può decidere una causa prima ancora del merito.
- **Arte della Guerra** — Stimi numero, disciplina e condizione di una forza a colpo d'occhio, riconosci insegne e rapporti di comando, conosci assedi e logistica. Una volta per scontro puoi chiedere al GM un'informazione tattica concreta **ricavabile da ciò che il personaggio può osservare**: chi sembra co-

mandare, quale gruppo sta cedendo, quale accesso è vulnerabile o dove passa un rifornimento visibile. Non rivela piani nascosti, uomini fuori vista o fatti che nessun segno permette di dedurre.
Storia: Vegezio continuò a essere letto e riassunto; esperienza di campagne, fortificazioni e approvvigionamento valeva però più di qualunque teoria. Vessilli, equipaggiamento e disposizione degli uomini identificavano un seguito prima della piena araldica.

- **Filosofia Naturale** — Riconosci astri, computi, pietre, bestie, piante e fenomeni familiari. Davanti a un segno insolito individui spiegazioni naturali plausibili, particolari che restano da spiegare e racconti pertinenti. Per identificare con certezza una presenza occorrono indizi sufficienti nel caso concreto.
Storia: Isidoro di Siviglia, il Physiologus, computi e raccolte enciclopediche mescolavano osservazione, autorità antiche, allegoria e prodigio. Le categorie del sapere non coincidevano con quelle moderne.

Furtività ***(Destrezza)***

- **Scalata** — Muri, tetti e palizzate: quando una scalata richiede un tiro, ricevi +1d se esistono appigli plausibili. Ti muovi inoltre sui tetti a Passo in condizioni adatte senza penalità aggiuntive dovute soltanto all'altezza. Superfici lisce, ghiacciate, marce o battute dal vento possono aumentare la Difficoltà o rendere il passaggio impossibile.
Storia: incursioni, assedi e furti sfruttavano fossati poco sorvegliati, tetti, recinti lignei e murature antiche. Il pericolo maggiore era spesso il cedimento dell'appoggio, non una guardia spettacolare.
- **Giochi di Mano** — Far sparire e ricomparire piccoli oggetti, barare al gioco (+1d), piazzare qualcosa addosso a qualcuno senza che se ne accorga.
Storia: dadi, pedine e giochi sono documentati archeologicamente in case, forti e insediamenti. Dadi alterati e trucchi semplici non richiedono una cultura urbana tardomedievale.
- **Appostamento** — Restare immobile in un riparo adatto non ti assegna Fatica soltanto per l'attesa; freddo, fame, sonno e postura sfavorevole restano rilevanti. Quando l'agguato preparato scatta, il tuo gruppo ha +1d alla prova contrapposta di Sorpresa.
Storia: caccia, sorveglianza di confini e razzia richiedevano ore immobili presso sentieri, guadi e passaggi obbligati. Il terreno scelto contava quanto l'arma.
- **Pedinare** — Segui qualcuno senza farti notare: tiro contrapposto contro Percezione, +1d in una folla, in un mercato o durante una processione. Se perdi di 1 puoi rinunciare all'inseguimento e allontanarti prima di essere identificato con certezza; con un fallimento maggiore vieni riconosciuto oppure costretto a esporti.
Storia: messi, uomini di una faida, guardie e razziatori avevano bisogno di sapere dove dormisse o quale strada prendesse una persona. Nelle comunità piccole era però difficile restare a lungo un volto senza nome.
- **Colpo Silenzioso** — Contro un bersaglio fermo o distratto che non ti percepisce come minaccia, in fascia Mischia e con un'arma Leggera, ricevi **+1d** al primo Attacco. Il bersaglio è Esposto secondo le normali regole della Sorpresa. Resta incapace di dare l'allarme fino alla fine dello Scambio se il colpo gli toglie concretamente voce, respiro o coscienza, oppure se una **Presa già in corso** gli chiude la bocca. Prima del tiro il GM dichiara il rischio di allarme. Una Seria alla guancia o al cuoio capelluto può ancora lasciare il tempo di gridare. Stabilire la Presa e portare l'Attacco richiedono due Offensive distinte e non possono essere combinati nello stesso Scambio salvo una regola che lo dichiari espressamente. Si applica a un solo attacco per Scambio.
Storia: esploratori, predoni e congiurati potevano tentare di eliminare una sentinella prima dell'allarme. La difficoltà reale era impedire il grido: una piccola ferita non rende silenzioso nessuno.

Manualità ***(Destrezza / Concentrazione)***

- **Cerusia** — Il mestiere del ferro, dell'acqua e del filo: pulisci, cuci, cauterizzi, estrai corpi estranei, immobilizzi fratture e amputi. Con strumenti, materiali e accesso adeguati Stabilizzi automaticamente una Ferita Seria o più lieve dopo il tempo richiesto; una Ferita Grave richiede invece una prova a Difficoltà 4 e

una Ferita Mortale il normale tiro a Difficoltà 6 o 7. Puoi inoltre trattare corpi estranei e Infezioni, fino all'amputazione. Chi pratica questa Disciplina è detto nel manuale **cerusico**.
Storia: nell'XI secolo guaritori pratici, medici di corte, monaci, levatrici e veterani potevano possedere competenze sovrapposte. I testi altomedievali prescrivono lavaggi, suture, impacchi e cauterio, ma l'esito dipendeva soprattutto da pulizia, sede della ferita e fortuna. «Cerusia» e «cerusico» sono qui termini convenzionali, utili a distinguere la pratica manuale sulle ferite dalla Fisica: le forme italiane sono documentate soprattutto nei secoli successivi.

- **Congegni** — Serrature, chiavistelli, meccanismi e trappole: li apri, li disinneschi o li costruisci in piccolo. Chiunque può tentare con attrezzi a -1d; tu senza malus, e sei l'unico a poter affrontare i congegni realmente complessi.
Storia: casse, porte, ceppi e serrature proteggevano documenti, reliquie e metallo prezioso. I meccanismi non erano moderni, ma potevano essere robusti e difficili da manipolare senza comprenderne chiavi e scrocchi.

- **Falsificazione** — Sigilli, carte e monete: produci falsi credibili con Destrezza + Manualità. Registra il risultato: chi esamina confronta **Percezione + Manualità** per il manufatto, oppure **Memoria + Conoscenze** per formule e contenuto di una carta. Leggere e valutare la scrittura richiede Lingue e Lettere, che concede il proprio +1d quando si cerca di riconoscere il falso. Se il risultato di chi ha fatto il falso è ignoto, il GM fissa una Difficoltà secondo la qualità del falso oppure descrive i segni evidenti. Farsi prendere può significare perdita della mano, mutilazione, confisca o morte, secondo l'oggetto e l'autorità lesa.
Storia: diplomi e donazioni falsificati sono ben documentati anche in ambienti ecclesiastici. Un falso efficace non imitava soltanto la scrittura: doveva offrire formule, segni di convalida e una storia plausibile. Le forme cambiano secondo il documento. Vedi Carte e riconoscimento.

- **Carpenteria** — Ponti di fortuna, barricate, arieti e palizzate: con tempo e materiali costruisci o rinforzi strutture. Una barricata ben fatta conta come copertura scarsa (+1 alla Difficoltà) oppure buona (+2 alla Difficoltà) nella complicazione complessiva dei tiri, secondo altezza, spessore e feritoie.
Storia: case, carri, ponti, recinti e molte fortificazioni dipendevano da legno e mastri d'ascia. Un esercito senza carpentieri perdeva mobilità e capacità d'assedio.

- **Muratura** — Conosci pietra, mattoni, malta, fondazioni, archi e ponteggi. Con tempo, materiali e manodopera puoi costruire o riparare muri; con un'ispezione riconosci crepe, riempimenti, lavori recenti e punti deboli. Durante un assedio ricevi +1d nel scegliere il tratto più adatto a scala, mina, puntello o demolizione. La Disciplina non sostituisce settimane di lavoro né una squadra di operai.
Storia: nell'XI secolo castelli, torri, abbazie, ponti e grandi chiese aumentano il valore di muratori, scalpellini e maestri capaci di leggere una struttura. Molti cantieri mescolano pietra, terra e legno invece di affidarsi a un solo materiale.

- **Nodi e Corde** — Sai preparare legature, ancoraggi, carichi e semplici sistemi di sollevamento. Un nodo ordinario eseguito con calma non richiede un tiro.

  Quando leghi un prigioniero immobilizzato o consenziente, tira **Destrezza + Manualità** e annota il risultato. Chi tenta di liberarsi senza tagliare la corda deve superarlo con una prova pertinente. La legatura limita soltanto le parti del corpo che immobilizza realmente.

  Una corda fissata a un ancoraggio plausibile concede **+1d** a una scalata quando offre concretamente appiglio, sostegno o sicurezza. Con tempo e materiale puoi anche fissare carichi, calare una persona e predisporre carrucole, paranchi o imbragature semplici: quando il sistema aiuta davvero una prova può concedere **+1d**. Corda, ancoraggi e struttura devono comunque sopportare il carico.

  Si tira soltanto quando il risultato è incerto o importante: fretta, corda inadatta, peso elevato, ancoraggio precario oppure qualcuno che cercherà di sciogliere la legatura.

> *Storia: corde e legature erano strumenti quotidiani di marinai, carrettieri, costruttori, allevatori e soldati. La riuscita dipendeva non soltanto dal nodo, ma dalla qualità della corda, dall'attrito, dalla direzione del carico e soprattutto dalla solidità dell'ancoraggio.*

Sopravvivenza ***(Percezione / Costituzione)***

- **Erboristeria** — Riconosci e raccogli ciò che cura, nutre o avvelena. Con specie corretta, tempo e dose adeguata un preparato concede +1d a una singola cura o Resistenza pertinente. Più preparati erboristici non si sommano tra loro; quando una regola specifica stabilisce un limite per l'assistenza, come nell'Infezione, si usa quel limite. Veleni e antidoti da campo producono effetti modesti e concreti stabiliti prima dell'uso; non sostituiscono cure, riposo o Cerusia.
  Storia: erbari, ricettari e testi come il Bald's Leechbook affiancano piante, preghiere, operazioni manuali e formule. Il sapere viveva anche fuori dai libri, presso famiglie, levatrici, pastori e comunità religiose.
- **Leggere il Cielo** — Osservando vento, nubi, sole, stelle e segni del territorio sai stimare l'andamento del tempo nelle ore successive e orientarti quando il cielo e il paesaggio offrono riferimenti utili. Ricevi +1d nelle prove di Sopravvivenza pertinenti. Se la previsione concede davvero il tempo di trovare un riparo adatto, il gruppo può evitare la Fatica che quell'esposizione avrebbe causato. Nebbia, tempesta, bosco chiuso, terreno sconosciuto o un mutamento improvviso possono ancora richiedere un tiro: la Disciplina non è una bussola né una previsione infallibile.
  Storia: pastori, contadini, marinai e viaggiatori osservavano vento, nubi, animali e stelle. Non era previsione infallibile, ma esperienza accumulata su un territorio.
- **Cavalcatura** — Controlli la monta nel caos: un animale adatto non s'imbizzarrisce automaticamente in combattimento o panico e puoi agire da cavallo senza la normale penalità. Questa Disciplina non trasforma un cavallo da viaggio in cavalcatura da guerra.
  Storia: nell'XI secolo il combattimento montato è un elemento centrale dei seguiti aristocratici, ma non ogni uomo a cavallo è un miles né ogni cavallo è adatto alla guerra. Combattere in sella richiede animale, equipaggiamento e pratica specifici; molti uomini continuano a montare per viaggiare e a combattere poi a piedi.
- **Lacci e Trappole** — Lacci per la selvaggina e perimetro d'allarme: chi si avvicina al campo di notte deve battere il tuo tiro o tradirsi. Il gruppo può integrare la dieta senza una caccia attiva se il territorio offre prede e c'è tempo per controllare le trappole.
  Storia: lacci, fosse e reti permettevano di cacciare mentre si svolgevano altri lavori. Erano efficaci ma indiscriminati e potevano violare diritti di caccia o proprietà.
- **Nuotare** — Sai nuotare: attraversi acque calme senza tiro e ricevi +1d nelle acque agitate quando tecnica ed esperienza possono aiutare. Chi non possiede questa Disciplina può comunque tentare con Costituzione, ma nessuna acqua profonda è per lui automaticamente sicura e un fallimento lo mette subito in pericolo di annegare.
  Storia: fiumi, guadi, ponti crollati e naufragi uccidevano viaggiatori e soldati. Saper nuotare esisteva, ma non era una capacità universale né sufficiente contro corrente, armatura e freddo.
- **Segni della Selva** — Leggi il comportamento della fauna: il silenzio improvviso, la fuga senza causa. Ricevi +1d contro imboscate all'aperto; quando animali realmente presenti reagiscono a qualcosa di *sbagliato*, il GM ne descrive il segno prima della manifestazione aperta. Non ne apprendi automaticamente natura, posizione o intenzioni.
  Storia: cacciatori e pastori imparavano a distinguere il normale rumore del bosco da una fuga o un silenzio anomali. Nel gioco questo sapere concreto diventa il primo indizio dell'innaturale.

Scelta delle Doti. Temprato e Sangue Freddo entrano in gioco quando un evento assegna abbastanza punti da permettere una Resistenza. Nato con la Camicia si misura in sessioni e si applica a un ambito più ampio. Prima di scegliere, considera le pressioni che incontrerà il personaggio, per esempio marce, terrore o indagini.

Doti

Le **Doti** non fanno capo a nessuna Abilità: sono capacità particolari, tratti innati, fortune o esperienze di vita. Se ne può scegliere al massimo una in creazione; altre si acquisiscono con 1 PE, quando la fiction ne giustifica l'acquisizione e con il consenso del GM. Il limite delle Doti iniziali riguarda quelle scelte: **Vigore giovanile** viene invece assegnato automaticamente in base all'età. Lista iniziale, che il GM può ampliare:

- **Vigore giovanile** — Una volta al giorno, quando recuperi almeno 1 punto di Fatica o Stress secondo le normali regole di Recupero, puoi recuperare **1 punto aggiuntivo della stessa Condizione**. Hai **un solo punto aggiuntivo complessivo al giorno**, da usare su Fatica oppure Stress; per lo Stress rientra nel limite ordinario di **2 punti al giorno**. La Dote viene assegnata automaticamente ai **Giovani adulti (16–24 anni)**, non è acquistabile e cessa di applicarsi al compimento dei 25 anni.
- **Mancino** — La prima volta che affronti un avversario che non ti ha mai visto combattere, ricevi +1d al primo Attacco o alla prima Difesa in Mischia contro di lui.
  Storia: addestramento, scudo e abitudini quotidiane creano risposte orientate verso il lato più comune. Un mancino non è superiore, ma può imporre per un istante linee e angoli meno familiari.
- **Nato con la Camicia** — Una volta per sessione, dopo il fallimento di una **prova generica**, puoi ripeterla; vale il nuovo risultato. Decidi prima di accettare un eventuale Successo parziale. Non si applica a Combattimento, Arcano, Resistenze, Ferite o Decorsi e non rende possibile un'azione impossibile.
  Storia: la nascita con parte della membrana amniotica ha alimentato credenze sulla fortuna e sulla protezione. Gli esempi di membrane conservate contro l'annegamento sono ben documentati in epoche posteriori; non dimostrano da soli la diffusione di questa usanza nell'Italia dell'XI secolo. La Dote è un'ispirazione folklorica.
- **Temprato** — +1d ai tiri di Resistenza per ridurre la Fatica.
  Storia: anni di lavoro, marcia e privazioni modificavano realmente la capacità di sopportare sforzi, pur senza rendere invulnerabili a fame, freddo o malattia.
- **Sangue Freddo** — +1d ai tiri di Resistenza per ridurre lo Stress.
  Storia: veterani, cacciatori e persone abituate a incidenti o violenza riconoscevano segnali e procedure che riducevano il panico. L'abitudine non cancellava trauma o paura.
- **Buona Complessione** — Ricevi +1d ai tiri di Costituzione contro malattie, veleni e Infezioni, compresi i relativi tiri di Decorso, e al tiro per gli Esiti permanenti di una Ferita Grave. La Dote non riduce la Gravità delle Ferite, non arresta il Sanguinamento, non abbrevia la Guarigione e non si applica alla Fatica.
  Storia: nella medicina medievale la complessione descriveva la costituzione individuale del corpo, interpretata attraverso l'equilibrio delle sue qualità. La Dote usa il termine storico per rappresentare una reale differenza di robustezza davanti a malattia e convalescenza, non per confermare la teoria umorale.
- **Duro al Dolore** — Una volta per scena, quando stai per effettuare un tiro penalizzato da una Ferita, ricevi +1d a quel tiro. Devi essere ancora fisicamente capace di compiere l'azione: la Dote non rende utilizzabile un arto Grave, non permette di restare in piedi su una gamba incapace di reggere il peso e non rende possibile ciò che la lesione impedisce. Su Attacchi, Difese e Manovre il bonus si applica soltanto se spendi almeno 1d del Pool per quel tiro; può aiutare anche un tiro azzerato dai malus.
  Storia: abitudine, eccitazione e differenze individuali permettono talvolta di agire per pochi istanti nonostante il dolore. Non restituiscono però forza a un tendine reciso, stabilità a un osso spezzato o coscienza dopo un trauma grave.
- **Orecchio Fino** — Ricevi +1d alle prove basate su Percezione nelle quali l'udito è il mezzo principale: distinguere passi, cogliere parole soffocate, riconoscere un richiamo, seguire un rumore oppure avvertire un movimento nel buio. La Dote non permette di udire attraverso ostacoli impenetrabili, a distanze impossibili o in mezzo a un rumore che copre completamente il suono.

Storia: nella notte, nei boschi, negli accampamenti e negli edifici scarsamente illuminati, campane, voci, animali, passi e ferri mossi fornivano spesso il primo avvertimento di un pericolo.

- **Buon Nome** — Quando acquisisci questa Dote, indica una comunità, una casa, una pieve, un monastero oppure una rete di mestiere o servizio presso cui la tua reputazione è conosciuta. Quando la tua identità può essere riconosciuta o attestata e fai leva su quella reputazione per ottenere credito, ospitalità, ascolto o fiducia, ricevi +1d alla prima prova pertinente di Ascendente della scena. La Dote non crea automaticamente contatti, risorse o obbedienza e non funziona quando agisci in anonimato. Una condotta pubblica che disonora il tuo nome può sospenderne il beneficio finché la reputazione non viene riparata.
  Storia: in una società fondata su parentela, testimonianza e protezione, essere riconosciuti come persona degna di fede poteva valere più della moneta portata con sé. Il buon nome apriva porte e credito, ma esponeva anche al giudizio della comunità.

Condizioni

Le Condizioni misurano il logoramento fisico, mentale e soprannaturale del personaggio.

Lista

- Fatica
- Stress
- Corruzione

Descrizioni

Fatica L'esaurimento fisico accumulato attraverso sforzo, marce, combattimenti e privazioni. La Fatica riduce gradualmente l'efficienza del corpo e richiede riposo per essere recuperata.

Stress La tensione mentale ed emotiva generata da paura, orrore, pressione e traumi. Lo Stress compromette lucidità e autocontrollo e può portare a crolli psicologici o comportamenti irrazionali.

Corruzione Il logoramento fisico, mentale e spirituale lasciato dal contatto diretto con ciò che oltrepassa la natura e dall'uso dell'Arcano. **Non misura peccato, malvagità o dannazione**: Vie Arcane e Vie Benedette producono la stessa Condizione. Indica una crescente permeabilità all'Arcano: resistere ai suoi effetti diventa più difficile e cresce il rischio di acquisire altra Corruzione. Si avvertono più facilmente le impronte e se ne attira la vicinanza. Questi effetti valgono per qualsiasi origine. Eventuali segni nel corpo o nel comportamento dipendono dalla fonte e dalla situazione, senza imporre sintomi uguali a tutti.

> *Storia: "Fatica", "Stress" e "Corruzione" sono termini di gioco. Le fonti medievali non riuniscono sotto un'unica categoria paura, malinconia, possessione, estasi, visione, miracolo e malattia: gli stessi segni potevano ricevere interpretazioni religiose, mediche o polemiche differenti. La Corruzione modella questo logoramento soprannaturale senza attribuirgli automaticamente un giudizio morale.*

Soglie ed effetti

Ogni Condizione va da 0 a 10. Applica gli effetti della fascia **corrente**. Quando raggiunge 10, risolvi una sola volta il relativo episodio e ignora gli eventuali punti eccedenti dello stesso evento.

Fascia	Fatica	Stress	Corruzione
0–3 · sotto soglia	—	—	—
4–6 · Leggera	−1d agli Esteriori	−1d agli Interiori	−1d per resistere all'Arcano. Avverti impronte Gravi in Mischia. Attrazione debole.
7–9 · Grave	−2d agli Esteriori	−2d agli Interiori	−2d per resistere all'Arcano. Avverti impronte Leggere in Mischia e Gravi in Vicina. Attrazione forte.
10 · Critica	Crollo	Crisi. Per i tiri ancora possibili vale la penalità Grave.	Episodio soprannaturale. Per vulnerabilità e impronte vale la fascia Grave.

Prima scegli i dadi da spendere in Combattimento o forma il Pool fuori combattimento. Applica poi tutti i modificatori pertinenti al tiro. Le penalità non riducono i dadi disponibili nel Pool. Per esempio Stress e Corruzione possono entrambe penalizzare la Tenacia contro una Pratica ostile. Le Resistenze ignorano la penalità della Condizione a cui si oppongono. I tiri ridotti a 0d usano la regola consueta.

La Corruzione modifica la resistenza personale all'Arcano. Per impronte, attrazione e portate usa Corruzione e innaturale. Per l'eventuale punto aggiuntivo usa il dado del costo.

Soglia Critica (10)

Fatica: perdita di conoscenza. Il personaggio crolla. Dopo che Sanguinamento, fame, freddo o altre cause immediate sono state affrontate, dieci minuti di assistenza lo riportano a 9 Fatica e gli permettono di riprendere conoscenza; senza assistenza deve beneficiare di un normale Riposo Breve. Se l'incoscienza deriva invece da una Ferita, un veleno, una malattia o un altro effetto specifico, si applicano prima le regole di quella causa: ridurre la Fatica non basta a farlo rinvenire.

Stress: esaurimento nervoso, attacco di panico o dissociazione. Il giocatore sceglie con il GM una reazione coerente, come fuga, immobilità o aggressione cieca, e la segue per la scena. I tiri basati sugli Interiori ancora possibili subiscono il malus Grave di **−2d**. Il GM decide quando il personaggio non è più in grado di scegliere consapevolmente.

Quando crollo o crisi hanno precedenza, interrompono i gesti che rendono impossibili prima che siano completati. I gesti realmente simultanei già dichiarati si risolvono insieme, secondo Lo Scambio.

Corruzione: l'episodio dipende dall'origine dell'Arcano. Il giocatore sceglie, d'accordo col GM, un impulso o una trasformazione coerente e la interpreta per la scena; il GM prende il controllo soltanto quando il personaggio non è più capace di scelte consapevoli. L'episodio non concede gratuitamente nuove capacità da combattimento.

L'episodio inizia nei pochi secondi successivi all'acquisizione della Corruzione, dopo aver risolto l'eventuale effetto della Pratica o della fonte, **prima di un'altra azione volontaria**. Da quando raggiungi 10 e per tutta la durata dell'episodio non puoi iniziare Pratiche né aprirti volontariamente all'Arcano. Un effetto già prodotto non viene annullato automaticamente; se richiede un mantenimento, può cessare quando il personaggio non riesce più a sostenerlo.

- **Sangue o stirpe** — emergono tratti ereditati e un impulso predatorio, territoriale o estraneo all'empatia umana.

- **Patto** — l'entità reclama una clausola concreta: una parola, un gesto, una consegna, un rifiuto o un breve atto compiuto secondo la sua agenda.
- **Evento o contaminazione** — corpo, voce, ombra o movimenti perdono coerenza; il personaggio reagisce con fuga, violenza, imitazione o ricerca compulsiva della fonte che lo ha segnato.
- **Studio proibito** — una personalità, una formula o una memoria letta prende il sopravvento e interpreta il presente secondo una logica antica e sbagliata.
- **Grazia o vocazione** — estasi, mutismo, piaghe, profezia frammentaria o altro segno ambiguo separano il personaggio dal mondo per la scena.
- **Origine ambigua** — tempo, spazio e identità esitano attorno al personaggio; al ritorno restano una lacuna, un gesto inspiegabile e testimoni incapaci di accordarsi.

L'episodio deve essere grave e lasciare conseguenze narrative, ma non trasformare il personaggio in un mostro da combattimento né imporre automaticamente l'aggressione ai compagni.

Dopo la Soglia Critica

Superato l'episodio critico:

- **Fatica**: scende a 9 quando il personaggio riceve assistenza o completa il primo riposo valido. Il ritorno a 9 chiude il crollo. A questo passaggio non si sommano Vigore giovanile o Olio del Conforto.
- **Stress**: scende a 7 (Soglia Grave) — il personaggio torna padrone di sé, ma scosso
- **Corruzione**: scende al valore della Corruzione Permanente appena aggiornato (vedi sotto). È questa la funzione del punteggio Permanente: ciò che l'episodio ha consumato non torna

Corruzione e innaturale

Vulnerabilità all'Arcano

La Corruzione non modifica i tiri per eseguire una **Pratica**, comprese quelle delle Vie Benedette, né il valore di Arcano sulla scheda o il Pool di Combattimento. Le Pratiche usano Arcano, l'Attributo indicato e gli altri modificatori pertinenti.

Alla Leggera/Grave si applica **-1d/-2d ai tiri personali per resistere a effetti soprannaturali**: sottrarsi a un comando, a una possessione, all'assalto onirico di una Mara o a un'altra influenza che agisce sul personaggio. Vale anche quando si usano altre Abilità, come orientarsi contro **La Strada che Sbaglia**. Il malus si applica soltanto quando una regola prevede già un'opposizione; non aggiunge nuovi tiri per contrastare effetti automatici.

Il tiro che esegue una Pratica segue questa regola anche quando serve a proteggersi, esorcizzare o contrastare un altro effetto Arcano: non vi si applica il malus personale per resistere. Una prova ordinaria, come richiamare il legame umano di un Cambiato con Empatia e Ascendente, non è un'opposizione all'Arcano.

Difendersi dal colpo fisico di una creatura segue invece le normali regole del combattimento. Le Resistenze agli incrementi di Fatica e Stress restano prove contro quelle Condizioni: il solo fatto che la causa sia innaturale non applica il malus della Corruzione. Una prova per opporsi direttamente all'effetto soprannaturale resta distinta da un'eventuale successiva Resistenza alla Condizione che esso assegna.

La maggiore permeabilità aumenta il rischio del punto aggiuntivo sul dado del costo. Il fallimento consuma comunque soltanto il costo base. Il malus per resistere e il dado del costo usano la Corruzione corrente **prima di acquisire l'incremento**: raggiungere una soglia pagando non modifica retroattivamente la prova né fa ripetere il dado.

Impronte Leggere e Gravi

Un'**impronta** è il segno percepibile del contatto con l'Arcano. Il suo grado determina sensibilità e attrazione, senza indicare bene, male o pericolosità.

- **Persone:** Corruzione 0-3 non produce un'impronta avvertibile con questa sensibilità; 4-6 produce un'impronta **Leggera**; 7 o più una **Grave**. Possedere Arcano, di per sé, non basta a produrla.
- **Creature, oggetti, luoghi ed effetti Arcani:** il GM assegna soltanto il grado **Leggera** (traccia residua, contaminazione limitata o legame debole) oppure **Grave** (presenza intensa o radicata, infestazione, fonte che sostiene un fenomeno importante). Lo stabilisce quando introduce la fonte, senza attribuirle punti di Corruzione da aggiornare. Per un luogo delimita l'area effettivamente interessata; le impronte delle schede delle Creature sono indicazioni iniziali.

L'impronta di una persona non la rende automaticamente una creatura innaturale né un bersaglio valido per Pratiche riservate a queste creature. Il soggiorno di una persona corrotta non assegna automaticamente un'impronta al luogo che la ospita.

Creature e Corruzione

PG e PNG di cui si tiene un punteggio di Corruzione applicano tutti i suoi effetti. Per le **Creature del bestiario** si usa invece il profilo: Pool, Tenacia e dadi dei poteri sono **valori finali**, che rappresentano già la loro natura innaturale. L'impronta Leggera o Grave serve a percezione e attrazione; non attribuisce un punteggio di Corruzione né il relativo malus per resistere all'Arcano alla Creatura.

Gli attacchi fisici, i poteri innati e gli effetti automatici funzionano come indicati nelle schede. I personaggi che li affrontano applicano i propri malus per resistere quando è prevista un'opposizione personale all'Arcano. Le Pratiche usano i normali dadi del praticante. Un umano corrotto ancora rappresentato da una scheda da personaggio segue la Corruzione; una Creatura come il Cambiato usa direttamente il suo profilo. Per i casi concreti vedi Creature.

Sensibilità

La sensibilità dipende dalla Corruzione corrente, anche senza possedere Arcano. Funziona **automaticamente da svegli**, senza tiro, Azione o costo.

Alla Soglia Critica l'impronta resta Grave; la sensibilità segue le portate della Grave, se l'episodio lascia il personaggio in grado di percepire. Il malus per resistere resta -2d; durante l'episodio non si possono iniziare Pratiche.

Corruzione di chi percepisce	Impronta Leggera	Impronta Grave
Leggera (4-6)	Non avvertita.	Entro **Mischia**, circa 3 m.
Grave (7-9)	Entro **Mischia**, circa 3 m.	Entro **Vicina**, circa 10 m.

Avverti la presenza di un'impronta esterna e una **direzione approssimativa**. Pareti e porte chiuse interrompono la percezione. Non ne ricavi identità, natura, intenzioni, Nome, Vincolo o un valore preciso di Corruzione; la sensibilità non rende visibile una presenza nascosta né permette di seguirla o bersagliarla con precisione. Per evitare la Sorpresa valgono comunque le informazioni e le condizioni richieste dalle normali regole.

Avvertire un'impronta, di per sé, **non costituisce un'esposizione che assegna Corruzione**. Contatti ed effetti reali della fonte seguono invece le normali regole. Una manifestazione può avere percezioni specifiche ulteriori, come la Processione Notturna.

> *Esempio:* con Corruzione 8, entrando in una stanza avverti un'impronta Grave verso il fondo. Devi ancora capire se proviene dalla persona seduta, dal cofano o dal luogo stesso. La sola sensazione non aumenta la tua Corruzione.

Attrazione

Di solito **animali segnati e manifestazioni autonome** tendono a essere attirati da persone e luoghi con un'impronta Leggera o Grave:

- **Leggera:** attrazione **debole**; possono avvicinarsi, soffermarsi o tornare occasionalmente.
- **Grave:** attrazione **forte**; tendono a cercarne la vicinanza, seguire la persona o ritornare nel luogo con insistenza.

Il GM applica questa tendenza quando una fonte già presente o capace di manifestarsi nel caso concreto può raggiungere la persona o il luogo. Rispetta natura, territorio, Motore e Vincoli della fonte, senza tiri periodici o percentuali. Per manifestazioni si intendono presenze, infestazioni e apparizioni autonome, non le Pratiche governate da un praticante.

L'attrazione indica interesse e vicinanza; l'ostilità dipende dalla fonte. Può essere sfruttata come esca, ma non garantisce un arrivo né un comportamento. Aumenta le occasioni di esposizione; la sola attrazione **non assegna Corruzione**.

> *Esempio:* una Bestia Segnata già nel bosco può indugiare presso l'accampamento di un personaggio a Corruzione 5. Se questi raggiunge 8, può cominciare a seguirne gli spostamenti e ritornare dopo essere stata allontanata.

Apertura volontaria all'Arcano

Chi possiede almeno **1d in Arcano** e un'origine narrativa che gli permette di usarlo può approfondire volontariamente il proprio legame, anche senza conoscere una Pratica o avere una fonte esterna presente. Il giocatore descrive l'atto in modo coerente con quel legame; non sono richiesti gesti o sintomi uguali per tutti.

Richiede **pochi secondi**. In combattimento è un'**Azione Lunga**, si completa alla fine dello Scambio e rende **Esposti** sotto minaccia, come una Pratica Breve. **Non richiede una prova.** Il costo base è **1 Corruzione**. Alla conclusione tira **1d6**: aggiungi un punto con **1** sotto soglia, **1-2** alla Leggera o **1-3** alla Grave, poi aggiorna il punteggio. Se l'apertura viene interrotta o abbandonata dopo l'inizio, acquisisci il costo in quel momento **con lo stesso dado**: il contatto è già stato cercato e non c'è una prova da fallire.

Ogni apertura distinta richiede un nuovo atto compiuto nella fiction. Se scegli di aprirti sapendo che rischi la Critica, concorda prima un prezzo riconoscibile dell'episodio, legato all'origine e al luogo.

L'apertura aumenta soltanto la Corruzione. Se raggiungi una soglia, si applicano normalmente vulnerabilità, rischio del costo, sensibilità, attrazione ed eventuale episodio critico. Non produce altri effetti né insegna Pratiche. Ogni nuova apertura distinta è un nuovo uso dell'Arcano e interrompe il recupero della Corruzione.

> *Esempio:* con Corruzione 3 ti apri volontariamente al tuo legame. Il dado del costo mostra 4: sali a 4, subisci -1d per resistere all'Arcano, avverti impronte Gravi entro Mischia e attiri debolmente l'innaturale. Con un risultato di 1 saresti salito a 5. Questi effetti seguono la Corruzione corrente e persistono secondo le normali regole di recupero.

Assegnare le Condizioni

Il punteggio di una Condizione viene aggiornato quando il GM decide che un PG ha fatto o subito qualcosa di estenuante, faticoso, stressante, ecc.

Il GM assegna la Condizione al termine dell'evento o quando la sua conseguenza diventa chiara, non per ogni singolo tiro o Scambio. Quando il rischio è prevedibile, dichiara prima del tiro quanti punti sono in gioco; per la Corruzione indica il valore base e l'eventuale rischio del punto aggiuntivo. Le voci seguenti non si sommano perché descrivono lo stesso fatto: si sceglie l'incremento che rappresenta meglio l'intero evento. Un normale scontro di pochi Scambi non assegna automaticamente Fatica e un semplice fallimento sociale non assegna automaticamente Stress.

Alcuni esempi:

Fatica

1 punto Fatica:

- Saltare un pasto; esposizione moderata a clima ostile con equipaggiamento adeguato
- Fallire una prova di Costituzione legata a uno sforzo fisico estremo (sollevare, trascinare, nuotare controcorrente, scalare)
- Uno scontro, una lotta o un inseguimento abbastanza prolungati da consumare davvero il fiato, soprattutto senza pause o con equipaggiamento gravoso

2 punti Fatica:

- Marcia forzata per un giorno intero senza soste adeguate, o più giorni di viaggio senza un riposo pieno
- Combattimento molto prolungato o particolarmente estenuante: in armatura, dopo una Corsa, in Lotta oppure contro una superiorità schiacciante
- Perdere la notte per esposizione, freddo, veglia continua o pericolo, oppure restare senza cibo per un giorno. Per distinguere notte scarsa e mancata usa Recupero.
- Esposizione prolungata a clima ostile (freddo, caldo, tempesta) senza equipaggiamento adeguato

3 punti Fatica:

- Più giorni consecutivi di viaggio/sforzo senza un riposo pieno

Stress

1 punto Stress:

- Essere sottoposti a pressione diretta e concreta durante un'imboscata, una minaccia imminente o un interrogatorio; un semplice tiro fallito non assegna Stress se la situazione non lo giustifica
- Subire una sconfitta estremamente umiliante o un fallimento con conseguenze pesanti per sé o per il gruppo

2 punti Stress:

- Trovarsi in una situazione di terrore prolungato o impotenza (intrappolati, inseguiti da qualcosa di inconoscibile, al buio senza via d'uscita)
- Essere costretti a fare qualcosa contro i propri valori morali (tradire, uccidere un innocente, abbandonare qualcuno)
- Prolungato isolamento sociale o privazione sensoriale (prigionia, solitudine in un luogo ostile)

3 punti Stress:

- Assistere a un evento traumatico o raccapricciante (una scena di massacro, una morte violenta di un compagno, qualcosa di innaturale che sfida la comprensione)

Corruzione

I costi indicati nelle singole Pratiche sostituiscono il normale costo per fare uso dell'Arcano e sono **costi base**. Anche gli incrementi riportati qui e nelle schede delle Creature sono valori base.

Dado del costo

Il dado usa la **Corruzione di chi acquisisce i punti, prima del pagamento**. Il valore base resta quello indicato dalla Pratica o dalla fonte; cambia la probabilità di aggiungere **un solo punto**:

Corruzione prima del pagamento	Il costo aumenta di 1 con...	Probabilità
0-3	**1** su 1d6	16,7%
Leggera, 4-6	**1-2** su 1d6	33,3%
Grave, 7-9	**1-3** su 1d6	50%

- **Pratica fallita, interrotta o abbandonata dopo l'inizio:** acquisisci soltanto il costo base, alla conclusione del tentativo o nel momento dell'interruzione.
- **Pratica riuscita:** risolvi prima l'effetto, poi tira **1d6** secondo la tabella; acquisisci il costo base e l'eventuale punto aggiuntivo. La sequenza completa è nel capitolo Arcano.
- **Fonte esterna:** dopo un'esposizione effettiva, tira **1d6** secondo la tabella; conta la soglia di chi viene esposto, non l'impronta della fonte. Se un'opposizione o una protezione già prevista impedisce l'esposizione, non acquisisci Corruzione e non tiri. Questo dado non introduce una nuova Resistenza.
- **Apertura volontaria:** costo base **1**, con lo stesso dado alla conclusione o all'interruzione dell'atto già iniziato. Per altri usi dell'Arcano privi di un costo definito, il GM stabilisce il valore base dagli esempi seguenti; un fallimento paga il costo base, un successo o un contatto volontario senza prova applica anche il dado.

Il dado del costo si tira **una sola volta per persona e per acquisizione**, senza modificatori, Eco o ritiri: il massimo aggiuntivo è **1 punto**, qualunque sia il valore base o la soglia corrente. Non si tira di nuovo per ogni bersaglio, prova successiva o attivazione di un effetto già ottenuto. Se il pagamento porta a una nuova soglia, questa vale dalle acquisizioni successive.

> *Esempio:* il sangue di una Bestia Segnata assegna 1 Corruzione di base. Un PG a Corruzione 2 ne acquisisce 2 con **1**, un PG a 5 con **1-2**, un PG a 8 con **1-3**; con gli altri risultati ne acquisiscono 1. L'impronta Grave della Bestia non aggiunge un secondo incremento. Il primo PG, se sale a 4, usa il rischio della Leggera soltanto dal prossimo pagamento.

Gli esempi seguenti si applicano a esposizioni, patti, effetti ostili o usi dell'Arcano privi di un costo già definito. Non concedono automaticamente nuovi poteri: un uso eccezionale deve essere già possibile per un legame o un evento concreto della fiction. Le normali variazioni delle Pratiche restano entro gli effetti appresi; Arcano 1d e un prezzo in Corruzione non aprono un repertorio illimitato. Il GM non aumenta il costo di una Pratica soltanto perché viene usata più volte: ogni utilizzo paga il proprio costo.

1 punto Corruzione di base:

- Uso minore dell'Arcano privo di un costo già definito; breve esposizione a un segno innaturale o a un oggetto contaminato senza contatto diretto

2 punti Corruzione di base:

- Uso intenso, improvvisato o ripetuto dell'Arcano privo di un costo già definito
- Restare esposto per troppo tempo in un'area di forte presenza Arcana (una landa contaminata, una rovina profanata) senza protezione
- Entrare in contatto diretto con qualcosa di innaturale (un artefatto corrotto, una creatura aberrante, un luogo maledetto) — anche solo toccarlo o respirarne l'aria

3 punti Corruzione di base:

- Subire gli effetti di un rituale, una maledizione o un incantesimo ostile pensato per corrompere piuttosto che ferire
- Cedere a una tentazione offerta da un'entità Arcana (un patto, un favore, una scorciatoia di potere) — anche se il PG "vince" lo scambio

Una presenza continua costituisce una sola esposizione finché intensità e contatto non cambiano. Non assegnare Corruzione a ogni respiro, passo o oggetto toccato nella stessa area. Una nuova esposizione richiede una separazione reale, un contatto più profondo o una nuova manifestazione capace di raggiungere il personaggio in modo distinto.

La sensibilità alle impronte non assegna da sola Corruzione. L'attrazione può portare nuove occasioni di contatto; la sola attrazione non assegna punti. Ogni esposizione significativa usa il proprio dado del costo, anche quando non è prevista alcuna prova, con il rischio della soglia di chi viene esposto.

Resistenze

Prima di aggiungere un incremento di **2 o più punti** di Fatica o Stress, puoi tirare rispettivamente **Costituzione o Tenacia, Difficoltà 4**, per ridurlo di 1. **Ignora la penalità della Condizione a cui resisti.** Applica soltanto le altre penalità pertinenti già presenti prima dell'incremento. Soltanto dopo il tiro aggiorna il punteggio e applica soglie ed episodio critico. Gli incrementi da 1 punto non si resistono, salvo un'eccezione espressa. **Olio del Conforto** concede +1d a queste Resistenze quando sono già previste; non introduce tiri contro gli incrementi da 1 punto.

> **Esempio:** hai Costituzione 2d e Fatica 8; uno sforzo assegna 2 Fatica. Tiri 2d senza il -2d della Fatica, applicando eventuali altre penalità pertinenti. Un successo ti porta a 9, un fallimento a 10 e al crollo.

La Corruzione non si resiste: rappresenta il logoramento stesso del contatto con ciò che oltrepassa la natura.

Recupero

Recuperi una Condizione quando la sua causa smette di agire durante il recupero. Per la Fatica conta se hai mangiato, sei al caldo e puoi riposare secondo la causa dello sforzo. Per lo Stress conta la pressione in quel momento. Un debito ancora aperto può lasciare spazio al conforto dopo che gli esattori sono partiti.

All'alba. Risolvi i recuperi della notte valida e gli effetti collegati al riposo, compresi Olio del Conforto e Veglia degli Infermi, appena prima della scadenza delle Pratiche all'alba. I recuperi del nuovo giorno iniziano dopo.

I Giovani adulti (16–24 anni) possono usare la Dote Vigore giovanile per aggiungere **1 punto a un solo recupero di Fatica oppure Stress al giorno**. Il bonus si applica alla stessa Condizione quando si recupera già almeno 1 punto e, per lo Stress, rientra nel limite di 2 punti al giorno.

> *Esempio:* Aldo usa Vigore giovanile per recuperare 2 Fatica da un Riposo Breve anziché 1. Se riceve anche conforto nella stessa giornata, recupera il normale punto di Stress: il bonus è già stato usato.

Fatica

- Con un **Riposo Breve** di almeno due ore, al caldo e senza sforzi, si recupera 1 punto. Non si può beneficiare di più di un Riposo Breve tra due periodi di attività significativa. Per la stessa notte scegli un esito secondo le condizioni effettive.

Notte	Esito
Decente	Recuperi **5 Fatica** con cibo, acqua, riparo e sonno sufficienti.
Scarsa ma valida	Recuperi **2 Fatica**. Per esempio hai dormito al coperto solo dopo un turno di guardia.
Mancata	La notte non concede recupero. Applica l'eventuale Fatica annunciata per la veglia, l'esposizione o la privazione.

La stessa causa determina un solo esito della notte. Valuta separatamente una privazione distinta ancora in corso, per esempio fame o febbre. Se la privazione rende inefficace il riposo, la Fatica non scende finché il personaggio non riceve ciò che gli occorre.

Olio del Conforto aggiunge 1 punto al primo recupero valido prima dell'alba, al massimo una volta al giorno per beneficiario. Può aggiungersi a Vigore giovanile e agli altri benefici pertinenti rispettandone i limiti.

Stress

Ogni fonte seguente può far recuperare 1 punto. Il totale dei recuperi ordinari, compreso Vigore giovanile, non supera **2 Stress al giorno**:

- trascorrere una giornata senza pericoli né pressioni;
- concedersi un piacere, un vizio o una distrazione significativa;
- dedicare almeno un'ora a preghiera, meditazione o pratica contemplativa;
- ricevere sostegno da una persona cara o essere ascoltato da qualcuno competente (un confessore, una guaritrice, una guida spirituale).

Una stessa attività ripetuta non concede più recuperi nella medesima giornata. Il solo punto aggiuntivo di **Olio del Conforto** può superare il limite ordinario: al massimo **3 Stress recuperati nella giornata**, di cui non più di 2 ordinari e 1 dall'Olio. Occorre un recupero valido durante l'effetto; ricevere più unzioni non aumenta questo massimo.

Corruzione

- Il primo recupero richiede **due giorni interi consecutivi** dall'ultimo uso dell'Arcano o esposizione che ha assegnato Corruzione. Conta a partire dallo stesso momento approssimativo della giornata. Alla fine dei due giorni recuperi 1 punto.
- Dopo il primo recupero, si recupera **1 ulteriore punto per ogni altro giorno intero** trascorso nelle stesse condizioni.

- Un nuovo uso dell'Arcano, compresa l'apertura volontaria, o una nuova esposizione che assegna Corruzione interrompe la sequenza: per ottenere il recupero successivo devono trascorrere di nuovo **due giorni interi** consecutivi validi.
- La Corruzione non può mai scendere sotto la Corruzione Permanente.

Una Pratica da 1 Corruzione di base usata ogni giorno quindi **non è gratuita**: il logoramento continua ad accumularsi finché il personaggio non trascorre un vero periodo lontano dall'Arcano.

> *Esempio:* con Corruzione 3 e Permanente 0, dopo due giorni interi validi scendi a 2; dopo il terzo scendi a 1 e dopo il quarto a 0. Se nel frattempo usi l'Arcano o subisci una nuova esposizione che assegna Corruzione, il recupero successivo richiede nuovamente due giorni interi consecutivi validi.

Per annotarlo bastano **ultimo uso o esposizione**, **prossima diminuzione** e **Permanente**. Se l'ultimo contatto è avvenuto martedì dopo Compieta, il primo punto scende giovedì dopo Compieta. Un'esposizione mercoledì a mezzogiorno sposterebbe il primo recupero a venerdì a mezzogiorno.

> *Esempio di episodio.* Un guaritore si apre volontariamente all'Arcano nel fienile di chi lo ospita. Durante la Critica, la voce che gli presta il potere pronuncia un giuramento davanti al figlio del padrone. Dopo la scena il punteggio scende secondo la Permanente. Il giuramento e il suo testimone restano nel mondo.

Corruzione Permanente

La Corruzione Permanente è un punteggio di Corruzione minimo che non può essere ridotto.

Questo minimo fa parte del punteggio corrente: determina anche la sensibilità e l'attrazione, i malus per resistere e il rischio del costo, senza applicare una seconda volta gli effetti della stessa Condizione. Dopo il terzo episodio, il minimo di 6 garantisce almeno i modificatori della Leggera.

Viene generato con la seguente progressione:

- La prima volta che un PG raggiunge la soglia critica di Corruzione riceve un punto di Corruzione Permanente.
- La seconda volta che raggiunge la soglia critica di Corruzione il punteggio di Corruzione Permanente diventa 3.
- La terza volta che raggiunge la soglia critica di Corruzione il punteggio di Corruzione Permanente diventa 6 e il personaggio è perennemente sopra la soglia leggera.
- La quarta volta che raggiunge la soglia critica di Corruzione il punteggio di Corruzione Permanente diventa 10 e il personaggio rimane perennemente nello stato di soglia critica.

A questo punto il personaggio non è più giocabile: non perché sia necessariamente malvagio o folle, ma perché non è più capace di una vita umana ordinaria. Secondo l'origine della Corruzione può essere consumato, trasformato, posseduto, restare in un'estasi senza ritorno, ritirarsi dal mondo oppure sopravvivere soltanto come segno o eco di sé stesso. Il GM può concedergli un'ultima scena prima che esca definitivamente dal gioco.

Creazione e progressione del personaggio

Creazione

Le modalità ordinarie di creazione valgono per un giovane adulto (16–24 anni). Per la prima partita è consigliato che tutti i PG usino questa procedura: l'età avanzata introduce una deliberata asimmetria di esperienza e Pesi del Passato, adatta a un gruppo che conosce già il gioco.

Creazione in sette passi

- **1**
  - **Scelta:** descrivi provenienza, mestiere e motivo per cui il PG è coinvolto
  - **Controllo finale:** bastano due frasi
- **2**
  - **Scelta:** parti da 1d in ogni Attributo e distribuisci 4 Incrementi
  - **Controllo finale:** totale 12d; massimo un 3d
- **3**
  - **Scelta:** se vuoi una vera limitazione, porta un Attributo a 0d e ottieni un Incremento
  - **Controllo finale:** massimo uno 0d; almeno 4d per gruppo
- **4**
  - **Scelta:** spendi 4 scelte di Formazione
  - **Controllo finale:** Abilità nuove a 1d; massimo una Dote scelta
- **5**
  - **Scelta:** verifica requisiti e descrivi dove hai imparato le Competenze
  - **Controllo finale:** niente acquisto separato di Via o Tradizione
- **6**
  - **Scelta:** annota intento, appoggio e pretesa dell'appoggio
  - **Controllo finale:** devono poter entrare in gioco
- **7**
  - **Scelta:** assegna arnesi, abiti, 3d6 denari e beni coerenti
  - **Controllo finale:** armi e armature vengono dal vissuto

Nel paragrafo Età, esperienza e logoramento sono descritte le modifiche per personaggi più anziani.

Tutti gli Attributi partono da **1d**.

Il giocatore dispone di **4 Incrementi**. Ogni Incremento aumenta un Attributo di 1d, fino a un massimo di 3d.

Durante la creazione:

- un solo Attributo può raggiungere 3d;
- il giocatore può abbassare un solo Attributo da 1d a 0d, ottenendo un Incremento aggiuntivo;
- un solo Attributo può trovarsi a 0d;
- se sceglie uno 0d, nessuno dei due gruppi Esteriori o Interiori può terminare sotto 4d.

Al termine dell'assegnazione ordinaria, il totale degli otto Attributi è sempre 12d. Gli eventuali aumenti e riduzioni dovuti all'età si applicano successivamente.

Un Attributo a 3d deve essere spiegato dal vissuto del personaggio.
Esempio: un uomo con Forza 3d sarà ricordato dalle comunità che l'hanno visto e potrebbe diventare oggetto di aneddoti e storie.

Un Attributo a 0d rappresenta una limitazione reale e riconoscibile, non soltanto una risorsa da sacrificare durante la creazione.
Esempio: un guerriero di seguito con Memoria a 0d avrà effettivamente difficoltà a ricordare nomi, percorsi e informazioni dettagliate.

> *Storia: forza, resistenza, coordinazione e attenzione dipendevano tanto dalla costituzione quanto da nutrizione, mestiere e abitudini mantenute per anni. Il corpo di un facchino, di un arciere o di un cavaliere portava segni e adattamenti del proprio lavoro, senza che questo coincidesse con la conoscenza tecnica del mestiere.*

Il personaggio dispone inoltre di **4 scelte di Formazione**. Ogni scelta permette di:

- ottenere **1d in un'Abilità** ancora a 0d;
- ottenere una **Competenza** fra Disciplina, Tecnica o Pratica, legata a un'Abilità nella quale possiede almeno 1d;
- ottenere una **Dote acquistabile** — anch'essa una Competenza — fino a un massimo di una in creazione.

Il Giovane adulto riceve inoltre automaticamente Vigore giovanile, senza spendere una scelta di Formazione: questa Dote non conta nel limite.

Un giovane adulto non porta normalmente un'Abilità oltre 1d. Le scelte concesse dall'età possono aumentare un'Abilità già posseduta, fino a 2d durante la creazione. Le Competenze scelte devono rispettare eventuali prerequisiti e avere una giustificazione coerente con il vissuto del personaggio. La prima Tecnica di una Tradizione e la prima Pratica di una Via non richiedono una scelta aggiuntiva per «aprire» il gruppo.

Nella creazione ordinaria un giovane adulto può iniziare con **una sola Pratica**. Un personaggio Adulto, Maturo o Anziano può iniziare con una seconda Pratica, ma normalmente entrambe appartengono alla stessa Via. Aprire più Vie in creazione richiede una premessa di campagna esplicitamente incentrata sull'Arcano e il consenso del gruppo. Questa limitazione riguarda soltanto la creazione: durante il gioco contano PE, fonti di apprendimento e conseguenze narrative.

Formazioni pronte

Le combinazioni seguenti spendono esattamente quattro scelte. Sono punti di partenza, non Classi: nomi, condizione sociale, Attributi e attrezzatura restano liberi.

- **Uomo o donna del seguito** — Mischia 1d; Muro; Sopravvivenza 1d; Cavalcatura
- **Cacciatore** — Distanza 1d; Tiro al Varco; Sopravvivenza 1d; Segni della Selva
- **Intruso** — Furtività 1d; Giochi di Mano; Manualità 1d; Congegni
- **Guaritore** — Manualità 1d; Cerusia; Conoscenze 1d; Fisica
- **Chierico istruito** — Conoscenze 1d; Lingue e Lettere; Ascendente 1d; Cura d'Anime
- **Mercante o procuratore** — Ascendente 1d; Mercatura; Conoscenze 1d; Legge e Consuetudine
- **Viandante armato** — Sopravvivenza 1d; Leggere il Cielo; Distanza 1d; Passo e Tiro
- **Praticante dell'Arcano** — Arcano 1d; una Pratica; Conoscenze 1d; Filosofia Naturale

Un praticante dell'Arcano deve definire anche l'origine concreta del proprio rapporto con la Via. Una Formazione pronta può essere modificata sostituendo una scelta alla volta, purché tutti i prerequisiti restino rispettati.

Intento e appoggio

Prima di iniziare, annota ciò che il personaggio vuole ottenere adesso e una persona o comunità a cui può chiedere aiuto. Scrivi anche che cosa quella persona si aspetta da lui. Bastano poche parole: «ritrovare mio fratello; la casa che ci ospita vuole indietro il suo mulo» oppure «conservare il campo; il monastero pretende il servizio promesso da mio padre».

Il gruppo stabilisce perché questi intenti possono essere perseguiti insieme. Appoggi e intenti non concedono dadi o PE aggiuntivi: danno al GM persone da far agire e ai giocatori ragioni per scegliere. Possono coincidere con i Pesi del Passato, ma valgono anche per un giovane adulto che non ne possiede. Quando un intento viene risolto o abbandonato, scrivine uno nuovo nato da ciò che è accaduto.

Equipaggiamento iniziale

Gli arnesi del proprio mestiere, abiti adatti al proprio stato e **3d6 denari** in tasca, sommando i tre dadi. Un personaggio di condizione agiata, mercantile o militare può iniziare invece con **1d6 soldi di valore**, normalmente in denari, argento o altra moneta accettabile, se il background giustifica un vero gruzzolo; ricchezze maggiori prendono normalmente la forma di equipaggiamento, credito, salario dovuto, proprietà o obblighi, non di moneta sciolta. Armi e protezioni devono provenire dal vissuto del personaggio: un usbergo di maglia si eredita, si riceve in servizio o si guadagna. Per un'arma o protezione costosa indica se è propria, data in servizio o lasciata come pegno a garanzia di un impegno. Annota chi può reclamarla. Per i prezzi, vedi Moneta, Equipaggiamento e Commercio.

Età, esperienza e logoramento

> **Regola da introdurre dopo la prima partita.** Un personaggio più anziano è intenzionalmente più esperto di un giovane adulto e non è compensato da un'identica sottrazione numerica. I Pesi del Passato rendono quell'esperienza costosa nella fiction, non costituiscono un bilanciamento in punti. Prima di mescolare età diverse, il gruppo deve accettare questa asimmetria.

La creazione ordinaria rappresenta un giovane adulto che ha già lavorato, viaggiato, servito una famiglia o seguito un apprendistato, ma si trova ancora all'inizio della propria vita indipendente.

Un personaggio più anziano può iniziare il gioco con maggiore esperienza oppure con una capacità stabilmente formata dagli anni.

- **16–24 · Giovane adulto** — Creazione ordinaria e Dote automatica Vigore giovanile
- **25–34 · Adulto** — +2 scelte di Formazione
- **35–49 · Maturo** — +3 scelte oppure +1d a un Attributo da 1d a 2d
- **50+ · Anziano** — +3 scelte e +1d a un Attributo da 1d a 2d; -1d a due Attributi diversi, almeno uno Esteriore

I limiti di **4d-8d** per gli Attributi Esteriori e Interiori si verificano al termine dell'assegnazione ordinaria. Gli aumenti e le riduzioni dovuti all'età si applicano successivamente e possono portare i totali dei due gruppi fuori da questo intervallo. Di conseguenza, un Maturo che sceglie l'aumento di Attributo possiede complessivamente 13d, mentre un Anziano ne possiede 11d dopo aver applicato il proprio aumento e le due riduzioni.

Le scelte aggiuntive dell'età rispettano i normali prerequisiti e possono aumentare un'Abilità già posseduta da 1d a 2d, perché rappresentano anni di pratica successivi. Non possono portare un'Abilità oltre 2d durante la creazione.

L'aumento di Attributo:

- può portare soltanto un Attributo da 1d a 2d;
- deve rappresentare una capacità esercitata o consolidata per molti anni;
- non può eliminare lo 0d scelto durante la normale assegnazione degli Attributi.

Un personaggio Anziano riduce di 1d due Attributi diversi. Almeno uno deve essere Esteriore; il secondo può essere Esteriore o Interiore, secondo il suo vissuto. Le riduzioni si applicano dopo l'eventuale aumento, non possono interessare l'Attributo appena aumentato e non possono portare un Attributo sotto 0d.

Scegli due Attributi che abbiano almeno 1d al momento della riduzione. Benefici e riduzioni di questa tabella si applicano in creazione. Durante il gioco l'invecchiamento e i cambiamenti degli Attributi seguono la vita del personaggio. Vigore giovanile segue la sua età effettiva.

L'età non riduce automaticamente Empatia o Tenacia. Vecchie ferite, malattie, lavoro pesante e privazioni possono consumare Forza, Destrezza, Costituzione o Percezione; lutti, isolamento o infermità possono invece compromettere Memoria o Concentrazione.

Peso del Passato

Un personaggio Adulto definisce un **Peso del passato**, uno Maturo o Anziano ne definisce due.

Un Peso può essere un debito, una persona a carico, un giuramento, un nemico, una colpa, una vecchia reputazione, un obbligo verso una casa, un signore, una chiesa o una comunità, oppure un esito permanente lasciato da una Ferita Grave.

Un Peso non è necessariamente ostile: può anche essere un legame capace di offrire protezione, ospitalità o informazioni. Deve però essere reale, avere un nome e poter entrare nelle avventure.

Per definirlo in modo utile indica tre cose: **chi o che cosa** lega il personaggio, **che cosa pretende o rende possibile** e **che cosa può accadere se il legame viene ignorato**. «Ho un fratello indebitato» diventa, per esempio: «Mio fratello Pietro deve dodici soldi a un mercante di Pavia e ha dato il mio nome come garante».

I benefici dell'età non sono esperienza gratuita. Il Peso di un Adulto e almeno uno dei Pesi di un Maturo o Anziano devono essere **onerosi o ambivalenti**: una persona che reclama aiuto, un debito, un dovere, una reputazione pericolosa, una menomazione o un legame che offre protezione soltanto in cambio di reciprocità. Un Peso positivo non concede automaticamente dadi, denaro o uomini: descrive una relazione che il GM può far vivere in entrambe le direzioni.

Durante il gioco un Peso può essere **Risolto, Trasformato o Aggravato** quando gli eventi modificano davvero il legame. Un Peso risolto non deve essere sostituito: non è una tassa permanente sui benefici dell'età, ma una parte del passato che deve poter entrare in gioco e cambiare.

Vedi Pesi del Passato per esempi e procedura.

> *Storia: nel medioevo lavoro, servizio e apprendistato potevano iniziare molto prima della piena indipendenza. Gli anni portavano competenza e autorevolezza, ma anche obblighi, ferite, familiari, debiti e reputazioni difficili da abbandonare. La vecchiaia era associata soprattutto al logoramento del corpo, non a un inevitabile indebolimento della volontà o del giudizio.*

Esempi di creazione

> **Consultazione:** per imparare la procedura basta leggere il primo esempio. Gli altri mostrano 0d, età diverse e Formazioni specializzate; possono essere saltati e ripresi quando serve.

Gli esempi seguenti mostrano personaggi equilibrati e specializzati, con o senza una limitazione a 0d. Per i personaggi più anziani separano l'assegnazione ordinaria dagli effetti dell'età, così che sia visibile da dove proviene ogni valore.

Tutti i Giovani adulti degli esempi ricevono anche la Dote automatica Vigore giovanile, oltre alle 4 scelte di Formazione indicate.

Pietro, giovane monaco studioso — 21 anni, Giovane adulto

Pietro è fortemente orientato verso gli Attributi Interiori, ma non possiede una vera menomazione fisica: nel corpo è semplicemente un uomo comune.

- **Esteriori:** Forza 1d; Destrezza 1d; Costituzione 1d; Percezione 1d — **Totale 4d**
- **Interiori:** Memoria 3d; Concentrazione 2d; Empatia 2d; Tenacia 1d — **Totale 8d**

Usa le 4 scelte di Formazione in:

```
Conoscenze 1d
   -> Lingue e Lettere
Ascendente 1d
   -> Cura d'Anime
```

Quando studia un documento o richiama un sapere usa normalmente Memoria 3d + Conoscenze 1d, per un Pool di **4d**. In un colloquio pastorale usa Empatia 2d + Ascendente 1d, per un Pool di **3d**. Non è incapace di affrontare uno sforzo o impugnare un'arma, ma senza addestramento dispone normalmente di 1d.

> *Storia: un personaggio simile può essere un monaco educato nello scriptorium, un canonico o un chierico legato a una sede episcopale. Sapere leggere e possedere libri restano cose diverse: anche un uomo istruito dipende dalla biblioteca, dalle copie disponibili e dall'autorità dei testi che ha potuto consultare.*

Ruggero, giovane uomo del seguito — 22 anni, Giovane adulto

Ruggero concentra tutti gli Incrementi negli Attributi Esteriori. Le sue facoltà Interiori sono comuni, non insufficienti.

- **Esteriori:** Forza 3d; Destrezza 2d; Costituzione 2d; Percezione 1d — **Totale 8d**
- **Interiori:** Memoria 1d; Concentrazione 1d; Empatia 1d; Tenacia 1d — **Totale 4d**

Usa le 4 scelte di Formazione in:

```
Mischia 1d
   -> Muro (Arma e Scudo)
Distanza 1d
Sopravvivenza 1d
```

In Mischia possiede un Pool di **4d** con un'arma Pesante e di **3d** con un'arma Leggera. Per un tiro rapido usa Destrezza 2d + Distanza 1d, per un Pool di **3d**. Fuori dal proprio addestramento resta però un giovane inesperto: il vigore non gli concede sapere, autorità o sangue freddo.

> *Storia: un giovane cresciuto nel seguito di una casa può avere ricevuto presto cibo migliore, esercizio, cavalli, armi e compiti di guardia. Queste opportunità formano il corpo, ma non fanno automaticamente di lui un cavaliere né un veterano.*

Aldo, giovane ladro — 19 anni, Giovane adulto

Aldo abbassa Forza da 1d a 0d e ottiene così un quinto Incremento. I due gruppi risultano equilibrati, ma i singoli Attributi sono fortemente differenziati.

- **Esteriori:** Forza 0d; Destrezza 3d; Costituzione 1d; Percezione 2d — **Totale 6d**
- **Interiori:** Memoria 1d; Concentrazione 2d; Empatia 1d; Tenacia 2d — **Totale 6d**

Usa le 4 scelte di Formazione in:

```
Furtività 1d
  -> Giochi di Mano
Manualità 1d
  -> Congegni
```

Muoversi furtivamente gli concede normalmente Destrezza 3d + Furtività 1d, per un Pool di **4d**. Manipolare un piccolo congegno può usare Destrezza 3d + Manualità 1d, ancora **4d**; un lavoro paziente fondato soprattutto sull'attenzione usa invece Concentrazione 2d + Manualità 1d, per **3d**.

Forza 0d è una limitazione reale: Aldo fatica con carichi ordinari, non riesce a trascinare un uomo e non può usare efficacemente attrezzi, archi o armi che richiedano forza. Non compare soltanto quando una prova viene tirata, ma condiziona ciò che può plausibilmente fare.

Matteo, cacciatore delle terre abbaziali — 31 anni, Adulto

- **Esteriori:** Forza 1d; Destrezza 2d; Costituzione 2d; Percezione 2d — **Totale 7d**
- **Interiori:** Memoria 1d; Concentrazione 1d; Empatia 1d; Tenacia 2d — **Totale 5d**

Usa le 4 scelte di Formazione in:

```
Distanza 1d
  -> Passo e Tiro (Arco da Caccia)
Sopravvivenza 1d
  -> Segni della Selva
```

Usa poi le 2 scelte concesse dall'età per aumentare Sopravvivenza e apprendere una nuova Competenza:

```
Sopravvivenza 2d
  -> Leggere il Cielo
```

Nell'ambiente naturale usa normalmente Percezione o Costituzione 2d + Sopravvivenza 2d, per un Pool di **4d**. Con l'arco possiede un Pool di Distanza di **3d**. I suoi Attributi descrivono buoni sensi e un corpo adattato alla vita all'aperto; Sopravvivenza 2d rappresenta invece gli anni trascorsi a conoscere territorio, animali e stagioni.

Peso del Passato: Matteo ha ucciso e venduto un cervo preso nelle terre di un monastero. L'uomo incaricato di sorvegliare quei boschi conosce il suo nome e pretende denaro, servizio oppure il nome di chi ha comprato la carne.

> *Storia: la capacità di prendere una preda non coincide con il diritto di farlo. Boschi, pascoli e acque possono essere gravati da diritti signorili, monastici o comunitari, e una caccia riuscita può produrre un debito più pericoloso della fame.*

Martino, messo vescovile — 43 anni, Maturo

Durante l'assegnazione ordinaria Martino distribuisce gli Attributi in questo modo:

- **Esteriori:** Forza 1d; Destrezza 1d; Costituzione 1d; Percezione 1d — **Totale 4d**
- **Interiori:** Memoria 3d; Concentrazione 1d; Empatia 2d; Tenacia 2d — **Totale 8d**

Come beneficio dell'età rinuncia alle 3 scelte di Formazione aggiuntive e aumenta Concentrazione da 1d a 2d. I suoi valori finali sono quindi:

- **Esteriori:** Forza 1d; Destrezza 1d; Costituzione 1d; Percezione 1d — **Totale 4d**
- **Interiori:** Memoria 3d; Concentrazione 2d; Empatia 2d; Tenacia 2d — **Totale 9d**

Usa le 4 scelte di Formazione in:

```
Conoscenze 1d
  -> Lingue e Lettere
Ascendente 1d
  -> Etichetta
```

Conoscenze usa normalmente un Pool di **4d**; Ascendente un Pool di **3d**. Martino possiede inoltre Concentrazione e Tenacia notevoli, ma ha rinunciato alle 3 scelte che avrebbero rappresentato una maggiore ampiezza di addestramento. Gli anni ne hanno consolidato le facoltà fondamentali, non moltiplicato i mestieri.

Pesi del Passato: Martino ha autenticato una donazione di terre dai confini ambigui: il monastero la considera valida, gli eredi del donatore no. Deve inoltre la propria posizione al vescovo Olderico, che pretende obbedienza anche quando i suoi ordini contraddicono la coscienza di Martino.

> *Storia: un messo ecclesiastico non porta soltanto lettere. Reputazione, memoria delle formule, conoscenza delle precedenze e capacità di produrre testimoni o garanti possono determinare se un ordine venga accolto, contestato o ignorato.*

Benedetto, anziano guaritore monastico — 61 anni, Anziano

Durante l'assegnazione ordinaria Benedetto distribuisce gli Attributi in questo modo:

- **Esteriori:** Forza 1d; Destrezza 2d; Costituzione 1d; Percezione 1d — **Totale 5d**
- **Interiori:** Memoria 2d; Concentrazione 2d; Empatia 2d; Tenacia 1d — **Totale 7d**

Gli anni hanno consolidato la sua Tenacia da 1d a 2d, ma ridotto Forza da 1d a 0d e Destrezza da 2d a 1d. I suoi valori finali sono:

- **Esteriori:** Forza 0d; Destrezza 1d; Costituzione 1d; Percezione 1d — **Totale 3d**
- **Interiori:** Memoria 2d; Concentrazione 2d; Empatia 2d; Tenacia 2d — **Totale 8d**

Usa le 4 scelte di Formazione in:

```
Manualità 1d
  -> Cerusia
Conoscenze 1d
  -> Fisica
```

Usa poi le 3 scelte concesse dall'età in:

```
Manualità 2d
Conoscenze 2d
Buona Complessione
```

Per stabilizzare una ferita usa normalmente Concentrazione 2d + Manualità 2d, per un Pool di **4d**; per diagnosi e sapere medico usa Memoria 2d + Conoscenze 2d, ancora **4d**. Contro malattie e Infezioni la sua Costituzione comune è sostenuta da Buona Complessione, ma la Dote non gli restituisce la forza consumata dagli anni.

Pesi del Passato: l'infermeria del monastero dipende ancora da Benedetto e l'abate considera la sua partenza una disobbedienza. Anni prima amputò la gamba al figlio di un piccolo signore: gli salvò la vita, ma la famiglia lo accusa di averlo reso inadatto al servizio armato.

> *Storia: cura manuale, sapere dei regimi, erbe e preghiera potevano convivere nella stessa persona, soprattutto in una casa religiosa. L'esperienza non cancellava tuttavia tremore, debolezza, vista stanca o il peso sociale di un esito sfavorevole.*

Progressione e PE

Alla fine di un'avventura breve o di un arco di più sessioni, il gruppo verifica quale situazione è stata risolta o trasformata e che cosa i personaggi hanno avuto occasione di imparare. Quando si chiude un arco significativo, ciascun personaggio che vi ha preso parte riceve normalmente **1 Punto Esperienza (PE)**. Non occorre aver vinto: anche una resa, una perdita o un intento abbandonato possono chiudere l'arco. Una singola scena o un combattimento non concedono PE separati.

I PE rappresentano ciò che il personaggio ha avuto occasione di imparare e consolidare. Ogni avanzamento deve quindi avere una giustificazione nella fiction: esperienza sul campo, addestramento, insegnamento, studio oppure un cambiamento importante nella vita del personaggio. Quando appropriato, può richiedere anche tempo e condizioni adatte.

Un avanzamento costa:

- **1 PE** — Nuova Competenza
- **2 PE** — +1d a un'Abilità, fino a 4d

Una Competenza può essere una **Disciplina**, una **Tecnica**, una **Pratica** o una **Dote acquistabile**. Per Discipline, Tecniche e Pratiche il personaggio deve possedere almeno 1d nell'Abilità associata e soddisfare gli eventuali altri prerequisiti.

Per le Discipline, l'Abilità associata è quella indicata nella loro descrizione; per le Tecniche è **Mischia** o **Distanza**; per le Pratiche è **Arcano**. La prima Tecnica di una Tradizione e la prima Pratica di una Via costano come le successive: la disponibilità di una fonte plausibile resta comunque obbligatoria.

Ogni voce acquistata conta come **un solo avanzamento**, indipendentemente dal suo costo in PE. Come regola consigliata, tra due avventure un personaggio effettua al massimo **un avanzamento** e conserva gli eventuali PE rimanenti. In questo modo la crescita rimane graduale e ha il tempo di diventare visibile nella fiction. Il gruppo può ignorare questo limite quando trascorre un periodo sufficientemente lungo o quando la storia giustifica un cambiamento più rapido.

Attributi

Gli **Attributi non aumentano spendendo PE**.

Un Attributo può crescere soltanto quando la fiction ha prodotto un cambiamento duraturo nelle capacità fondamentali del personaggio. Passare da **1d a 2d** richiede normalmente un periodo prolungato di esperienza, esercizio o trasformazione coerente; passare da **2d a 3d** deve essere raro e rappresentare anni di sviluppo oppure circostanze eccezionali.

L'addestramento può giustificare il cambiamento, ma non lo concede automaticamente: l'aumento viene deciso dal GM quando ciò che è accaduto nella campagna rende credibile che quella capacità sia diventata stabilmente parte del personaggio.

Prima di un periodo prolungato di esercizio, giocatore e GM concordano quale cambiamento è plausibile, quali condizioni servono e quando rivalutarlo. Questo accordo rende chiaro l'obiettivo senza garantire l'aumento: conta ciò che è realmente accaduto, non il semplice trascorrere del tempo.

Percorsi di evoluzione

> **Consultazione:** questi percorsi non aggiungono regole e non servono alla prima partita. Sono esempi da usare quando un giocatore vuole capire come sviluppare il personaggio dopo alcune avventure.

I personaggi non appartengono a Classi. Mestiere, condizione e competenze possono cambiare nel corso della loro vita, e due uomini chiamati entrambi cavaliere, mercante o ladro possono avere capacità molto differenti.

I percorsi seguenti sono **esempi di sviluppo**, non requisiti né alberi da seguire. Mostrano come Abilità e Competenze possano combinarsi per rappresentare alcuni tipi di personaggio riconoscibili. Un personaggio può seguirne più di uno, abbandonarne uno oppure svilupparsi in una direzione del tutto diversa.

Un percorso non concede benefici aggiuntivi. Soprattutto, **competenza e condizione sociale non sono la stessa cosa**: conoscere la guerra non rende cavaliere, conoscere le lettere non rende sacerdote e saper rubare non inserisce automaticamente in un mondo criminale. Titoli, ordinazione, patroni, proprietà, reputazione e obblighi devono essere ottenuti nella fiction.

Cavaliere

Un combattente montato appartenente o legato al seguito di un potente.

Fondamenta: Mischia e Sopravvivenza; **Cavalcatura** e almeno una Tecnica di una Tradizione di Mischia, soprattutto **Guerriero a Cavallo**, **Lancia** o **Arma e Scudo**.

Sviluppo: aumentare Mischia e apprendere nuove Tecniche; acquisire **Arte della Guerra**, **Etichetta** o **Voce di Comando**. Un cavaliere esperto può diventare non soltanto più pericoloso, ma anche capace di guidare uomini e trattare con persone del proprio rango.

Possibili direzioni: combattente montato, comandante di seguito, campione del proprio signore, castellano.

Nella fiction: servono una cavalcatura adatta, armi e protezioni costose, addestramento e soprattutto un rapporto riconosciuto con una casa o un potente. Essere eccellenti combattenti a cavallo non basta da solo a essere considerati *miles*.

> *Storia: nell'XI secolo il miles è ancora prima di tutto un uomo legato al servizio armato, alla cavalcatura e a una rete aristocratica. L'identità cavalleresca non è ancora ovunque l'ordine sociale e cerimoniale più formalizzato dei secoli successivi.*

Mercenario

Un combattente che vive soprattutto della propria esperienza militare e del servizio prestato in cambio di paga, mantenimento o bottino.

Fondamenta: Mischia, eventualmente Distanza e Sopravvivenza; almeno una Tecnica di una Tradizione come **Lancia**, **Arma e Scudo**, **Ascia e Mazza** o **Arco da Guerra**.

Sviluppo: migliorare Mischia o Distanza, acquisire **Arte della Guerra**, **Temprato** o **Sangue Freddo**. Chi comincia a guidare altri uomini può sviluppare **Voce di Comando**.

Possibili direzioni: veterano di fanteria, guardia professionale, arciere o balestriere, uomo di seguito, capo di una piccola banda armata.

Nella fiction: trovare un patrono, ottenere una paga, sopravvivere alle campagne e costruirsi una reputazione conta quanto imparare nuove Tecniche. Un uomo noto per fuggire, tradire il soldo o saccheggiare senza disciplina troverà sempre meno porte aperte.

> *Storia: uomini remunerati per il servizio militare esistono pienamente nel periodo del gioco, anche se spesso il confine tra soldo, mantenimento, seguito e obbligo personale è meno netto di quanto sarà nelle grandi compagnie di ventura dei secoli successivi.*

Prelato

Un uomo di Chiesa la cui autorità deriva tanto dalla parola e dalla scrittura quanto dalla posizione occupata.

Fondamenta: Conoscenze e Ascendente; **Lingue e Lettere**, **Cura d'Anime**, **Oratoria** o **Legge e Consuetudine**.

Sviluppo: approfondire Conoscenze e Ascendente; acquisire **Etichetta**, **Mercatura** o altre competenze adatte all'amministrazione di uomini, terre, rendite e diritti. Un personaggio realmente toccato dall'innaturale può sviluppare anche **Arcano** e almeno una Pratica di una Via Benedetta, ma ciò è eccezionale e non costituisce un requisito del clero.

Possibili direzioni: sacerdote autorevole, canonico, amministratore ecclesiastico, abate, consigliere episcopale.

Nella fiction: ordinazione, elezione, parentela, protezione aristocratica e rapporti con vescovi e monasteri sono indispensabili. Nessuna quantità di PE permette da sola di diventare abate o vescovo.

> *Storia: nell'XI secolo le carriere ecclesiastiche intrecciano vocazione, educazione, patronato, proprietà e politica. Un prelato può amministrare terre, giudicare dispute, negoziare con signori e guidare uomini oltre a esercitare funzioni religiose.*

Ladro

Chi vive almeno in parte di furto, frode, intrusione o altri espedienti clandestini.

Fondamenta: Furtività e Manualità; **Giochi di Mano**, **Pedinare**, **Scalata**, **Congegni** o **Falsificazione**.

Sviluppo: approfondire Furtività e Manualità oppure acquisire Mischia e la Tradizione **Coltello e Presa**. **Colpo Silenzioso** caratterizza chi prepara con cura imboscate e aggressioni, ma non sostituisce la capacità di evitare uno scontro.

Possibili direzioni: borseggiatore, scassinatore, falsario, ricettatore, spia o infiltrato.

Nella fiction: ladro non indica necessariamente una professione stabile né l'appartenenza a una corporazione criminale. Un servo, soldato, artigiano o vagabondo può ricorrere al furto senza cessare di essere anche qualcos'altro. Contatti, ricettatori, protezioni e reputazione vanno costruiti nel gioco.

> *Storia: furto, ricettazione, frode e brigantaggio sono realtà ordinarie, ma le grandi gilde di ladri appartengono soprattutto all'immaginario. Nelle comunità piccole il problema non è soltanto entrare senza essere visti, ma evitare di essere riconosciuti dopo il fatto.*

Arcanista

Una persona che ha imparato a toccare deliberatamente ciò che dovrebbe restare oltre l'ordine naturale.

Fondamenta: Arcano e almeno una Pratica di una Via. **Conoscenze** con **Filosofia Naturale** o **Lingue e Lettere** rappresenta bene una formazione libresca; **Sopravvivenza** con **Erboristeria** una tradizione familiare o popolare.

Sviluppo: aumentare Arcano, approfondire la propria Via oppure apprenderne un'altra quando esiste una fonte narrativa plausibile. Conoscenze, Furtività e Ascendente possono diventare altrettanto importanti dell'Arcano stesso per trovare testi, proteggere segreti e convincere chi teme il praticante.

Possibili direzioni: praticante popolare, studioso dell'occulto, guaritore ambiguo, cercatore dell'innaturale.

Nella fiction: nuove Vie e Pratiche richiedono maestri, testi, confraternite, reliquie, esperienze o contatti reali, come previsto dalle regole dell'Arcano. La progressione porta inoltre Corruzione, sospetto e pericoli: un arcanista esperto non è semplicemente più potente, ma qualcuno che ha avuto molte più occasioni di pagare il prezzo del proprio sapere.

> *Storia: ricette, scongiuri, astrologia, preghiere, medicina e operazioni proibite possono convivere negli stessi ambienti e perfino negli stessi manoscritti. Il gioco usa «arcanista» come termine pratico: non rappresenta una professione medievale formalmente riconosciuta.*

Cacciatore

Un uomo abituato a vivere fuori dagli insediamenti e a procurarsi ciò che gli serve dal territorio.

Fondamenta: Sopravvivenza, Distanza e Furtività; **Segni della Selva**, **Appostamento**, **Lacci e Trappole** o la Tradizione **Arco da Caccia**.

Sviluppo: migliorare Distanza e Sopravvivenza; acquisire **Leggere il Cielo**, **Erboristeria**, **Pedinare** o altre capacità utili a muoversi, osservare e attendere.

Possibili direzioni: cacciatore, guardaboschi, esploratore, guida, bracconiere.

Nella fiction: conoscere un territorio specifico, i suoi proprietari, i diritti di caccia e i passaggi sicuri può essere importante quanto il tiro con l'arco. Un cacciatore che cambia regione deve imparare nuovi sentieri, stagioni e consuetudini.

> *Storia: caccia e sfruttamento del bosco dipendono da esperienza locale e da diritti che possono appartenere a signori, monasteri o comunità. L'abilità di prendere una preda non rende automaticamente lecito farlo.*

Cerusico

Una persona che ha trasformato esperienza, strumenti e conoscenza del corpo in un mestiere.

Fondamenta: Manualità e Conoscenze; soprattutto **Cerusia** e **Fisica**.

Sviluppo: acquisire **Erboristeria**, aumentare Conoscenze e Manualità e sviluppare capacità sociali utili a ottenere fiducia, accesso ai malati e protezione. Chi segue eserciti o corti può affiancare competenze di viaggio, legge o vita militare.

Possibili direzioni: cerusico itinerante, guaritore di corte, assistente monastico, medico dotto.

Nella fiction: strumenti, materiali, luogo di lavoro, maestri e reputazione sono parte della professione. Curare con successo una persona importante può aprire una corte; fallire davanti alla stessa corte può chiuderla per sempre.

> *Storia: il manuale usa «cerusico» e «Cerusia» come termini convenzionali per la cura manuale delle ferite. Nell'XI secolo guaritori pratici, medici, religiosi, levatrici e veterani possono possedere competenze sovrapposte senza appartenere alle professioni più nettamente distinte dei secoli successivi.*

Mercante

Un uomo che vive facendo circolare merci, denaro e informazioni, e che ha imparato che credito e reputazione possono valere più della moneta che porta con sé.

Fondamenta: Ascendente e Conoscenze; soprattutto **Mercatura**, eventualmente **Lingue e Lettere** e **Legge e Consuetudine**. Chi viaggia personalmente con le merci può affiancare Sopravvivenza o una modesta competenza in Mischia.

Sviluppo: aumentare Ascendente e Conoscenze; acquisire **Etichetta** per trattare con nobili e potenti, **Lingue e Lettere** per gestire corrispondenza e documenti, oppure **Legge e Consuetudine** per muoversi tra pedaggi, privilegi, tribunali e obbligazioni.

Possibili direzioni: mercante itinerante, bottegaio benestante, sensale, agente di una casa commerciale, prestatore, procuratore o notabile cittadino.

Nella fiction: accumulare ricchezza non basta. Un mercante importante ha bisogno di credito, soci, garanti e reputazione. Perdere la fiducia di chi gli presta denaro o gli affida merci può distruggerlo più rapidamente di una rapina. Entrare nei consigli cittadini o trattare stabilmente con un grande signore richiede relazioni e riconoscimento ottenuti durante il gioco.

> *Storia: il commercio medievale si regge largamente sulla fiducia personale, sulle reti familiari e sul credito. Un mercante capace conosce monete, pesi, pedaggi, consuetudini locali e uomini ai quali affidare merci e denaro; nelle città più prospere questa competenza può trasformarsi anche in potere politico.*

CAPITOLO IV

Combattimento

Il combattimento è rapido, sporco e pericoloso. Uno **Scambio** dura indicativamente **2–3 secondi** e comprende ciò che tutti fanno quasi nello stesso momento. Non è un cronometro: serve a calibrare movimenti, ricariche e gesti. Un solo colpo ben portato può decidere lo scontro.

Riferimento rapido del combattimento

Termine	Al tavolo
Azione	L'attività principale dello Scambio.
Offensiva	L'unico tentativo di ferire o imporre una Manovra.
Pool	I dadi disponibili per lo Scambio, da ripartire prima dei tiri.
Ingaggio	La coppia di avversari che combatte in Mischia.
Iniziativa	Chi incalza nella coppia.
Misura	Normale o Stretta. Stabilisce quale arma è avvantaggiata.
Esposto	Bersaglio incapace di opporre una Difesa credibile.
Tecnica	Una sola Tecnica personale per gesto.

Per un duello usa il Confronto di Mischia. Per Ferite e urgenze usa la Matrice del Danno e il Soccorso delle Ferite.

Lo Scambio

Uno Scambio si risolve in gruppi di gesti. Un gruppo comprende le azioni che possono avvenire allo stesso momento. Una precedenza reale separa i gruppi.

Passaggio	Che cosa fare
Dichiara	Il GM dice che cosa è visibile. Tutti dichiarano Azione, eventuale Offensiva, arma, assetto e minaccia principale. Rinnova il Pool.

Passaggio	Che cosa fare
Spendi	Per il prossimo gruppo, chi attacca dichiara il gesto e i dadi. Chi risponde sceglie Difesa, eventuale Reazione preparata, Contrattacco o Esposizione. Dichiara anche gli aiuti. Completa tutte le spese di quel gruppo prima del primo tiro.
Tira	Usa dadi, bonus e malus determinati alla dichiarazione dei gesti del gruppo.
Applica	Risolvi tutti gli effetti diretti del gruppo prima che possano modificare un gesto simultaneo. Applica Ferite, Manovre, Misura e Iniziativa.
Verifica le risposte	Risolvi le Reazioni già preparate ancora possibili. Poi passa ai gesti successivi con la nuova situazione. Completa a fine Scambio le Azioni Lunghe e i movimenti ancora in corso.

Precedenza. Dentro un ingaggio l'Aggressore impone il gesto a cui il Difensore risponde. Una Sorpresa, un'Attesa provocata, un Arresto o un'altra regola espressa possono stabilire una precedenza fra azioni. Se qualcuno Carica o si Disimpegna, risolvi l'Attacco che può arrestarlo nel punto in cui lo incontra. In assenza di un rapporto del genere, un Attacco di Mischia e una freccia possono arrivare nello stesso gruppo.

Esempio. Bruno arretra con un Disimpegno. Il normale Attacco del suo Aggressore si risolve durante la ritirata, prima che Bruno finisca il Passo. Se nello stesso momento arriva una freccia, Bruno subisce entrambi gli esiti prima di completare il movimento. L'Aggressore ha usato una sola Offensiva.

Esempio. Ada ha preparato una Reazione contro il primo di due aggressori simultanei. Vince quella Difesa, ma l'altro colpo le rende inutilizzabile il braccio della risposta. Ada ha respinto il primo colpo. Il costo e l'Offensiva restano spesi e la Reazione non avviene.

Per il riparto contro più Attacchi vedi Simultaneità e più attacchi.

Cosa puoi fare

In ogni Scambio possiedi:

- una **Azione**;
- una sola **Offensiva**;
- tutte le **Difese** fisicamente possibili richieste dagli Attacchi ricevuti, anche dopo aver esaurito i dadi.

Durante lo Scambio puoi compiere una sola **Offensiva**. L'Offensiva è il singolo atto con cui tenti di ferire o imporre un effetto a un avversario. La consumi quando:

- Attacchi o usi una Manovra offensiva;
- prepari una Reazione, anche se poi non riesci a eseguirla;
- scegli un Contrattacco;
- porti un Attacco concesso dal Disimpegno di un avversario.

Le Difese fisicamente possibili non hanno un limite numerico. Per ciascuna puoi spendere dadi tra quelli rimasti. Per un'Offensiva con tiro e per una Difesa senza dadi spesi, usa Spendere i dadi. Essere senza dadi non rende **Esposti**: perdi del tutto la Difesa soltanto quando non puoi opporne una credibile.

- **Attacco** e **Manovra** usano Azione e Offensiva;
- **movimento**, **Attesa**, **Disimpegno**, **Rialzarsi** e un compito ordinario usano l'Azione e possono lasciare disponibile l'Offensiva;
- la **Reazione** usa l'Offensiva alla preparazione;
- **Contrattacco** e un Attacco concesso dal Disimpegno altrui usano l'Offensiva;
- un'**Azione Lunga** usa l'Azione, lascia Esposti sotto minaccia e normalmente impedisce di usare l'Offensiva finché non è completata. Una **Pratica Breve** ordinaria occupa lo Scambio e non permette di preparare una Reazione nello stesso Scambio, salvo un'eccezione espressa.

Un **gesto minimo** — una frase breve, lasciar cadere un oggetto, fare un segnale — non si conta. Un **gesto preparatorio** che cambia la prontezza, come estrarre un'arma, aprire una porta semplice o raccogliere un oggetto, costa **1d** senza tiro e deve essere compatibile con l'Azione. Il dado viene speso quando il gesto è dichiarato e resta speso se il gesto viene impedito. Un gesto preparatorio necessario si risolve prima dell'Azione. Se il gesto richiede sforzo, ricerca o più passaggi, è invece un'Azione o un'Azione Lunga secondo la situazione.

Rialzarsi permette di Difendersi, ma non di preparare o effettuare Reazioni.

> **Economia dello Scambio**
> 1 Azione · 1 Offensiva · Reazione normalmente da 2d pagati alla preparazione · gesti preparatori da 1d. Le Difese non hanno un limite numerico: senza dadi del Pool ricevono solo aiuti esterni, come Muro, e subiscono normalmente le penalità. Un effetto che concede un Attacco o una Reazione usa comunque l'unica Offensiva, salvo che dichiari espressamente il contrario.

L'**Azione** indica come impieghi il tempo dello Scambio; l'**Offensiva** indica se puoi ancora tentare di danneggiare o controllare un avversario. Un Passo o un'Attesa usano l'Azione e possono lasciare disponibile l'Offensiva; un Attacco usa entrambe. Le Azioni con limitazioni proprie, come il Disimpegno, prevalgono su questa regola generale.

Come si effettua una Difesa

Prima dei tiri del confronto, il giocatore descrive come il personaggio cerca concretamente di evitare il colpo:

- opponendo o deviando con un'arma;
- interponendo lo scudo;
- spostando il corpo o uscendo dalla linea;
- combinando più di questi gesti.

Queste modalità non concedono modificatori propri e non costituiscono azioni diverse. Devono però essere fisicamente possibili: una Difesa con l'arma richiede che questa sia libera e possa raggiungere la linea dell'attacco; lo scudo deve poter essere interposto; uno spostamento richiede spazio e appoggio.

Bonus e Tecniche legati a un'arma o allo scudo si applicano soltanto quando quell'oggetto partecipa realmente alla Difesa. Il modo in cui ci si difende deve essere stabilito prima del tiro e non può essere scelto retroattivamente dopo averne visto il risultato.

Con la Difesa dichiara anche l'eventuale Reazione: paga subito il costo di preparazione, normalmente 2d aggiuntivi del Pool, consuma l'Offensiva e indica arma o gesto e Danno oppure Manovra con il suo effetto. Una Difesa semplice non consente di scegliere una Reazione dopo i tiri.

> *Storia: una difesa schermistica raramente consisteva in un gesto isolato. Deviare il ferro, coprire una linea con lo scudo e spostare il corpo potevano avvenire nello stesso tempo; ciò che conta è quale strumento entra realmente nell'azione.*

Azione Lunga

Si completa alla fine dello Scambio. Chi la compie sotto minaccia è **Esposto**. Una Ferita che arriva prima del completamento interrompe il lavoro dello Scambio. Un impedimento che rende il lavoro impossibile lo interrompe nello stesso modo. Per Pratiche e Ricarica applica anche le conseguenze specifiche.

Pool di Combattimento

```
Mischia   = Attributo pertinente + Mischia
Distanza  = Destrezza o Percezione + Distanza
```

In Mischia usa:

- **Destrezza** con armi Leggere;
- **Forza** con armi Pesanti;
- uno dei due con armi Medie, secondo il gesto.

A Distanza usa:

- **Destrezza** per armi da lancio, tiri rapidi, bersagli Vicini o azioni compiute in movimento e sotto pressione;
- **Percezione** per tiri preparati, Mira e bersagli a Media o Lontana quando valutare linea, distanza e momento del rilascio è prevalente.

Quando entrambi gli Attributi sono plausibili, conta il modo in cui il tiro viene descritto e preparato, non quale dei due possiede più dadi.

Rinnovare il Pool

All'inizio di ogni Scambio, dopo le dichiarazioni e prima dei tiri, rinnova il **Pool** sommando Attributo e Abilità dell'Azione dichiarata. Per Attacco, Manovra, Mira o Attesa usa l'arma e il gesto preparati. Se l'Azione non usa un Pool di Combattimento, usa l'arma e il gesto con cui fronteggi la minaccia principale; senza un'arma pronta usa Destrezza + Mischia per difenderti col corpo.

Spendere i dadi

Per ciascun Attacco o Difesa scegli quanti dadi spendere dal Pool. Una Manovra spende dadi come un Attacco. I dadi spesi non sono più disponibili fino allo Scambio successivo, anche se una penalità li cancella dal tiro.

Bonus da Misura, scudo, Competenze e circostanze si aggiungono soltanto al tiro: non aumentano il Pool e non si spendono. Se una regola richiede un costo in dadi, pagalo dal Pool. Con **Muro**, per esempio, chi aiuta spende 1d; il beneficiario riceve +1d soltanto per quella Difesa.

Offensive. Se il Pool rinnovato contiene almeno 1d, assegna **almeno 1d** al tiro di ogni Offensiva, oltre agli eventuali costi fissi. Un Contrattacco segue questa spesa. Se il Pool rinnovato è già a 0d, puoi tentare una sola Offensiva disperata a 0d, purché sia fisicamente possibile e tu possa soddisfarne tutti i requisiti. Una Reazione usa il Margine della Difesa e paga solo la propria preparazione.

Difese. Se non spendi dadi del Pool per una Difesa, ricevi soltanto gli aiuti esterni, come Muro. Applica comunque le penalità. Lo stesso limite ai bonus vale per l'Offensiva disperata con Pool rinnovato a 0d. Un tiro a cui hai assegnato dadi può scendere a 0d dopo i modificatori e si effettua normalmente.

Esempi.

- Con un Pool di 1d puoi pagare la Carica oppure assegnare il dado all'Attacco. Per fare entrambe le cose nello stesso Scambio servono almeno 2d.
- Con Pool rinnovato a 0d puoi tentare un Attacco disperato con l'arma già pronta. Contro un Esposto calcoli il Margine con la regola consueta.
- Con 0d spesi per la Difesa, Muro ti fa tirare 1d. Un malus di −1d la riporta a 0d. Con 1d speso puoi applicare anche scudo e Misura quando pertinenti.
- Con Pool 5d, 2d pagati per la Reazione e 3d assegnati alla Difesa, tiri 4d se usi uno scudo. Conta la spesa per quella Difesa.

Cambiare arma o Attributo

Cambiare arma, Abilità o Attributo non restituisce dadi al Pool, anche se l'Azione dichiarata viene interrotta o vi rinunci per preparare una Reazione o scegliere un Contrattacco. Per il nuovo gesto puoi spendere soltanto i dadi rimasti, fino al massimo di **Attributo + Abilità pertinenti a quel gesto**. Gli altri dadi restano nel Pool per eventuali usi compatibili.

> **Esempio:** inizi con Mischia 5d e spendi 2d. Ti restano 3d; se Destrezza + Distanza valgono 3d, puoi spenderli tutti in un tiro. Se inizi invece con Distanza 3d e spendi 1d, passando alla Mischia ti restano soltanto 2d, anche se Forza + Mischia valgono 5d.

> **Esempio:** con Forza 3d, Destrezza 1d e Mischia 2d dichiari un Attacco di forza con una Spada e inizi lo Scambio con un Pool di 5d. Per una Difesa basata su Destrezza puoi spendere al massimo 3d dei dadi rimasti, perché Destrezza + Mischia valgono 3d. Risolvere quella Difesa prima dell'Attacco al tavolo non cambia i 5d con cui hai iniziato lo Scambio.

Penalità e dadi rimasti

Fatica, Stress, Corruzione, Ferite, Infezione e altri malus penalizzano i singoli tiri pertinenti, senza togliere dadi al Pool. Per ciascun tiro:

1. scegli quanti dadi spendere dal Pool;
2. aggiungi i bonus consentiti e sottrai le penalità pertinenti;
3. se il totale è 0d o meno, tira 2d6 e tieni il minore, senza Eco.

Anche i dadi cancellati dai malus restano spesi. Se esaurisci il Pool, puoi ancora tentare le Difese fisicamente possibili, con soli aiuti esterni e normali penalità.

I **costi fissi in dadi** non sono ridotti dalle penalità. La Reazione costa normalmente 2d, salvo una Tecnica che ne modifichi espressamente il costo: li paghi quando la prepari insieme alla Difesa, anche se poi non avviene. Usa il Margine della Difesa già penalizzata, senza un nuovo tiro o un secondo malus al Margine. Gli impedimenti anatomici e gli episodi critici continuano a stabilire se il gesto sia possibile.

Una nuova penalità, o l'aumento di una già presente, vale per le azioni successive senza togliere dadi al Pool. I confronti già risolti non cambiano; per quelli simultanei usa i dadi e i modificatori della situazione in cui sono stati dichiarati.

> **Esempio:** inizi con un Pool di 5d e Fatica 5, quindi -1d ai tiri basati sugli Esteriori. Spendi 3d per la Difesa e 2d per l'Attacco: senza altri modificatori tiri rispettivamente 2d e 1d. Hai speso tutti i 5d del Pool.

> **Esempio:** inizi con 4d, ne spendi 2 e ricevi una Seria al Tronco. Nel Pool restano 2d; se li spendi per un'altra Difesa, senza altri modificatori tiri 1d. Al prossimo Scambio rinnovi il Pool a 4d, ma ogni tiro fisico subisce -1d.

Confronto di Mischia

Ogni Offensiva di Mischia segue quattro passaggi.

1. **Offensiva** — l'Aggressore dichiara Attacco o Manovra e quanti dadi spende.
2. **Risposta** — il Difensore sceglie Difesa semplice, Difesa con Reazione preparata, Contrattacco oppure nessuna Difesa se è Esposto. Assegna i dadi e paga l'eventuale preparazione prima dei tiri.
3. **Tiro** — completate le dichiarazioni, entrambi tirano e si confrontano i risultati.
4. **Effetti** — si applicano Danno o Manovra, Ferite, Misura, Iniziativa ed eventuale Reazione.

Spendere tutti i dadi nell'Attacco non significa necessariamente abbandonare la guardia o sferrare un colpo scomposto: significa dedicare a quell'Offensiva tutta la capacità disponibile nello Scambio. Accenni, finte, coperture e recuperi dell'arma fanno parte della normale descrizione dell'Attacco; le aperture concrete sono rappresentate dalla Difesa, dalla Reazione e dal Contrattacco.

```
Attacco > Difesa   Il colpo riesce. Margine = Attacco - Difesa.
                   L'Aggressore conserva l'Iniziativa.

Attacco = Difesa   Il colpo è respinto.
                   L'Aggressore conserva l'Iniziativa.

Difesa > Attacco   Il colpo è respinto. Margine = Difesa - Attacco.
                   Il Difensore prende l'Iniziativa.
```

Prendere l'Iniziativa con una Difesa non concede un altro Attacco nello stesso Scambio: il nuovo Aggressore potrà attaccare normalmente nello Scambio successivo. Soltanto un Contrattacco, una Reazione o un'altra regola espressa permette di colpire immediatamente.

Un duello in due Scambi mostra confronto, Ferita, penalità e cambio dell'Iniziativa.

Esempio essenziale: un duello in due Scambi

Bianca ha un **Pool di Mischia di 4d** e Corrado uno di **3d**. Le armi hanno la stessa Portata e Bianca è l'Aggressore. In questo duello c'è un solo confronto per Scambio. I dadi che restano nel Pool alla fine dello Scambio vanno persi.

1. **Scambio 1.** Bianca dichiara Attacco, Corrado si prepara a Difendersi. Rinnovano i Pool rispettivamente a 4d e 3d.
2. Bianca dichiara un Attacco e spende tutti i suoi 4d.

3. Corrado dichiara una Difesa semplice e vi spende tutti i suoi 3d, prima dei tiri.
4. Bianca ottiene 6 e Corrado 5. Bianca vince con Margine 1 e conserva l'Iniziativa.
5. Il colpo raggiunge il Petto. La spada usa Taglio, vale +1 e le Vesti pesanti stratificate di Corrado proteggono quella locazione con Protezione 1:

```
Danno = 1 arma + 1 Margine - 1 Armatura = 1
```

Con la tabella della Spada, basta leggere la riga Vesti pesanti: Margine 1 rientra in **Leggera**.

Corrado subisce una Ferita Leggera al Petto.

Scambio 2. Bianca è ancora Aggressore. I Pool si rinnovano a 4d e 3d. Prima dei tiri Bianca spende 4d per l'Attacco e Corrado 3d per una Difesa semplice. Per difendersi, Corrado deve ruotare il busto. Il movimento sollecita il Petto ferito e gli impone -1d al tiro. Bianca tira 4d e ottiene 3. Corrado tira 2d e ottiene 4.

Corrado respinge il colpo con Margine 1 e prende l'Iniziativa per lo Scambio successivo.

Scambio e tiro	Pool all'inizio	Spesi	Bonus	Malus	Dadi tirati	Pool rimasto
1 · Attacco di Bianca	4d	4d	0	0	4d	0d
1 · Difesa di Corrado	3d	3d	0	0	3d	0d
2 · Attacco di Bianca	4d	4d	0	0	4d	0d
2 · Difesa di Corrado	3d	3d	0	-1d	2d	0d

Per preparare una Reazione, Corrado dovrebbe dichiararla insieme alla Difesa e spendere subito 2d del Pool. Gli resterebbe 1d da assegnare al tiro.

Il duello mostra il caso ordinario. Per più ingaggi, Tecniche e Pratiche usa l'esempio avanzato.

Ingaggio, Iniziativa e Misura

Un **Ingaggio** è il rapporto di Mischia tra due avversari. Ogni ingaggio possiede una propria **Iniziativa** e una propria **Misura**.

- l'**Aggressore** possiede l'Iniziativa e può attaccare;
- il **Difensore** è sotto pressione e deve Difendersi, reagire o tentare un Contrattacco.

Un personaggio può essere Aggressore contro un nemico e Difensore contro un altro, ma usa sempre lo stesso Pool e la stessa **Offensiva**. Se è Aggressore in più Ingaggi, può portare un normale Attacco o una Manovra offensiva in uno solo di essi nello stesso Scambio, salvo una regola che dichiari espressamente il contrario.

Annota soltanto gli Ingaggi attivi. Su un foglio comune indica l'Aggressore con una matita e la Misura con un dado a faccia **1** per Normale o **2** per Stretta. Se la coppia si separa, cancella la riga.

Nuovo ingaggio

Stabilisci prima la **Misura** dalla distanza e dallo spazio effettivo. Di solito è Normale. È Stretta se l'Ingaggio nasce al corpo, se lo spazio lo impone o se entrambi usano soltanto armi Corte o mani nude.

È Aggressore chi impone il contatto, per esempio chi sorprende, Attende preparato, Carica, occupa il passaggio o entra da una posizione dominante.

Se nessuno prevale chiaramente:

1. se una delle armi riceve il Vantaggio di Misura, è Aggressore chi la impugna;
2. altrimenti è Aggressore chi possiede più dadi di Destrezza;
3. se resta parità, ciascuno tira 1d6. Il più alto prende l'Iniziativa. Ripetete il tiro in caso di parità.

Il Difensore non può portare un normale Attacco contro il proprio Aggressore. Può colpirlo soltanto con una Reazione, con un Contrattacco oppure, nello Scambio successivo, dopo avergli sottratto l'Iniziativa. Può Attaccare un altro bersaglio, ma i dadi spesi non saranno più disponibili contro il proprio Aggressore.

L'Aggressore può mantenere la minaccia anche senza Attaccare. Se alla dichiarazione annuncia che cede la linea o smette di incalzare, l'altro può prendere l'Iniziativa e dichiarare un'Offensiva compatibile. Ogni personaggio usa la propria unica Offensiva. Un Disimpegno o un'Attesa provocata mantengono la propria procedura. Una Difesa vinta rovescia l'Iniziativa per lo Scambio successivo.

Portata e Misura

La **Portata** è una proprietà dell'arma:

- **Corta** — mani nude, coltelli e daghe;
- **Media** — spade, asce, mazze e armi simili;
- **Lunga** — lance, bastoni e grandi armi a due mani.

La **Misura** descrive invece la distanza concreta tra due avversari ingaggiati e quale Portata sia più adatta a quella distanza.

Ogni ingaggio si trova in **Misura Normale** oppure in **Misura Stretta**.

Misura Normale

I contendenti combattono alla distanza ordinaria delle armi impugnate. Punta, lama o testa dell'arma possono essere mantenute tra il proprio corpo e l'avversario.

Se le armi hanno Portata diversa, l'arma più lunga riceve **+1d** agli Attacchi e alle Difese contro l'arma più corta.

In Misura Normale una **Presa** è possibile soltanto se nello stesso gesto puoi superare la guardia e raggiungere il corpo dell'avversario. Il confronto comprende quell'ingresso: l'arma più lunga conserva il proprio Vantaggio di Misura nella Difesa. Se la Presa riesce, l'ingaggio passa subito in Misura Stretta; se fallisce, la Misura non cambia. Quando non esiste una via credibile per arrivare al corpo, occorre prima creare quell'apertura o cambiare Misura.

Misura Stretta

La distanza ordinaria delle armi è stata superata. Punte e lame possono essere state deviate, legate o oltrepassate, e i contendenti sono abbastanza vicini da raggiungere mani, braccia, vesti o corpo con un breve ingresso.

Se le armi hanno Portata diversa, l'arma più corta riceve **+1d** agli Attacchi e alle Difese contro l'arma più lunga.

La Misura Stretta non significa che i contendenti siano già afferrati o avvinghiati. Da qui si può tentare direttamente una **Presa**, che comprende l'ultimo passo e l'afferramento. Soltanto una Presa riuscita porta in **Lotta**.

Per esempio, uno spadaccino in Misura Stretta contro un lanciere ha superato la punta della lancia, ma può trovarsi ancora a un breve passo dal suo corpo. Può tentare la Presa senza un altro cambio di Misura.

Armi della stessa Portata

Quando le armi hanno la stessa Portata, nessuno riceve il Vantaggio di Misura, ma l'ingaggio può comunque essere Normale o Stretto.

- Due armi **Medie** in Misura Normale lavorano alla piena distanza delle lame o delle teste; in Misura Stretta i ferri sono stati superati o legati e diventano possibili Prese e controlli del corpo.
- Due armi **Lunghe** in Misura Normale lavorano alla loro distanza ordinaria; in Misura Stretta diventano possibili impugnature accorciate, colpi di manico o calcio e ingressi al corpo, secondo lo spazio realmente disponibile.
- Quando entrambi i contendenti usano soltanto armi **Corte** o mani nude, l'ingaggio è sempre in **Misura Stretta**. La distanza necessaria per colpire con queste armi rende già raggiungibili mani, polsi, braccia e vesti.

Due combattenti con armi Corte non sono automaticamente in Lotta, ma possono tentare immediatamente una Presa. Non possono usare **Cambiare Misura** per portare l'ingaggio in Misura Normale: per creare una distanza maggiore devono Disimpegnarsi, terminare l'ingaggio mediante Spingere con Margine 2+, impugnare un'arma più lunga oppure produrre un altro effetto coerente.

Aste in Misura Stretta

Chiunque può tentare di adattare l'impugnatura di una **Lancia** o di un **Bastone**, far scorrere le mani, interporre il manico o colpire con l'estremità posteriore. L'adattamento fa parte dell'Attacco, della Difesa o della Manovra: non richiede una Tecnica, un'Azione aggiuntiva o un costo preparatorio. Occorrono mani disponibili, arma libera e spazio per il movimento descritto, anche dietro e ai lati del combattente.

Un colpo di manico o calcio usa **Danno +0, Percossa**. La punta della Lancia conserva il proprio profilo soltanto quando può essere riportata realmente sul bersaglio. Accorciare l'impugnatura **non cambia la Portata Lunga** dell'arma: il Vantaggio di Misura dell'arma più corta resta applicabile.

Il successo segue le normali regole per cambiare Misura: contro un'arma più corta puoi recuperare la Normale soltanto se c'è spazio. Fra armi della stessa Portata occorre invece un effetto che cambi espressamente la Misura.

In **Lotta**, mani, appoggi e contatto dei corpi limitano ulteriormente l'uso dell'asta: valgono le regole di Lotta. Un'asta ancora libera può servire da leva o contrasto quando il gesto è possibile; essere in Stretta non significa che sia già incastrata fra i corpi.

> *Storia: impugnature variabili e uso delle due estremità sono confrontabili con fonti marziali posteriori. Il gesto materiale è accessibile anche senza una specializzazione; controllo della linea, tempestività e copertura dipendono dall'addestramento, rappresentato da Mischia e dalle Tecniche pertinenti.*

Cambiare la Misura

Quando le armi hanno Portata diversa:

- l'arma più lunga controlla la Misura Normale;
- l'arma più corta controlla la Misura Stretta.

Quando chi non controlla la Misura vince un Attacco o una Manovra offensiva, dopo averne applicato l'effetto porta l'ingaggio nella Misura favorevole alla propria arma, salvo che l'azione abbia già fissato una Misura diversa o abbia terminato l'ingaggio. Uno spadaccino che vince contro una lancia supera quindi la punta ed entra in Misura Stretta; un lanciere che riesce a recuperare spazio riporta invece l'ingaggio in Misura Normale.

Quando le armi hanno la stessa Portata, un normale Attacco riuscito non cambia automaticamente la Misura. Per entrare o uscire dalla Misura Stretta occorre usare **Cambiare Misura**, una Tecnica oppure un effetto che lo stabilisca espressamente.

Il Vantaggio di Misura si applica se l'arma controlla davvero la linea. In una Manovra eseguita con la mano libera, dichiara se l'altra mano usa l'arma per tenere la linea durante lo stesso gesto. Non vale contro un fianco scoperto, alle spalle, in Lotta o quando l'arma non può essere orientata. Non si può inoltre recuperare la Misura Normale senza spazio sufficiente per arretrare e riportare l'arma alla propria distanza di lavoro.

> *Storia: nei trattati schermistici la misura dipende insieme dalla lunghezza delle armi e dalla distanza tra i corpi. Il gioco stretto comincia quando il ferro avversario è stato superato o controllato e diventa possibile raggiungere mani, braccia e corpo; non coincide ancora con la lotta, ma ne costituisce il necessario ingresso.*

Reazione

La **Reazione** è una risposta offensiva preparata insieme alla Difesa.

Prepararla

Quando dichiari una Difesa, puoi preparare una Reazione contro l'aggressore di **quel confronto**, se l'Offensiva è disponibile, possiedi nel Pool i dadi necessari a pagare la preparazione e il gesto è fisicamente possibile. Il costo normale è 2d. Prima di qualsiasi tiro del confronto:

1. indica l'arma o la parte del corpo usata e scegli **Danno** oppure una **Manovra** con un effetto preciso e l'eventuale Tecnica;
2. spendi subito **il costo di preparazione dal Pool senza tirarlo**, oltre ai dadi scelti per la Difesa: normalmente **2d**;
3. **consuma subito l'Offensiva**, anche se la risposta non avverrà.

Un costo diverso vale soltanto quando è previsto espressamente da una Tecnica dichiarata alla preparazione. **Risposta Corta**, di Spada del Seguito, costa 1d per una Reazione di Taglio con Danno +0. L'Offensiva viene comunque consumata subito e restano tutti gli altri limiti della Reazione.

La Reazione usa l'Offensiva, senza concedere un'altra Azione. Prepararla annulla un tuo Attacco o una tua Manovra ancora da eseguire; non puoi scegliere una nuova Azione al loro posto. I dadi già spesi restano spesi.

Risolverla

Se vinci quella Difesa con **Margine 2+**, puoi eseguire la risposta dichiarata, senza un nuovo tiro o un altro costo:

```
Margine della Reazione = Margine della Difesa - 1
```

Una Manovra deve raggiungere la propria soglia con il **Margine della Reazione**: per un effetto a Margine 1 serve quindi Margine della Difesa 2+, per un effetto a Margine 2 serve Margine della Difesa 3+. Se la soglia non viene raggiunta, l'effetto non si produce; restano valide le eccezioni espresse delle Tecniche.

Il **costo di preparazione e l'Offensiva restano spesi** se il Margine è insufficiente, una conseguenza impedisce il gesto o rinunci alla risposta. Bersaglio, arma o gesto ed effetto restano quelli dichiarati: non puoi trasferire la Reazione a un'altra Difesa o convertirla dopo il tiro. Se è già stata pagata, puoi risolverla anche con il Pool vuoto: l'Offensiva è stata consumata dalla sua preparazione.

Una **Difesa semplice** non permette di scegliere una Reazione dopo i tiri. Ogni Difesa vinta assegna normalmente l'Iniziativa per lo Scambio successivo, anche quando la risposta preparata non avviene.

Puoi preparare una sola Reazione per Scambio. Contro attacchi simultanei scegli a quale Difesa legarla e completa tutte le spese prima del primo tiro del gruppo, secondo Simultaneità e più attacchi.

L'arma o la parte del corpo usata deve essere libera e il bersaglio raggiungibile dal gesto descritto. Un breve ingresso con un'arma più corta può far parte della Reazione se spazio, appoggio e controllo del ferro lo permettono; il successo segue allora il normale **Cambiare la Misura**. Se puoi soltanto deviare la punta senza raggiungere il corpo, dichiara una Manovra sul ferro oppure Cambiare Misura già alla preparazione. Una Reazione non può essere un Colpo Mirato: la locazione viene determinata normalmente. **Liberarsi** ha una propria procedura come Azione e Offensiva e non si prepara in Reazione. Restano validi i divieti delle singole Azioni, come Carica, Disimpegno e Rialzarsi.

Contrattacco

Quando è bersaglio di un Attacco o di una Manovra offensiva, il Difensore può dichiarare un Contrattacco soltanto se conserva l'Offensiva, non è Esposto e può portare a sua volta un Attacco o una Manovra offensiva immediata e credibile. Rinuncia alla Difesa, consuma l'Offensiva e assegna i dadi secondo Spendere i dadi.

Le due azioni non si contrastano: entrambi effettuano il proprio tiro e ciascuno calcola separatamente il Margine:

```
Margine = risultato - 1
```

L'azione riesce soltanto con un risultato superiore a 1. Con 1 o meno non infligge Danno né applica una Manovra, indipendentemente dal Danno dell'arma. I due risultati non vengono sottratti l'uno dall'altro: il loro confronto stabilisce soltanto la precedenza e, al termine, l'Iniziativa. Risolve per primo chi ha ottenuto il risultato più alto; a parità agisce per primo l'Aggressore. Il Vantaggio di Misura ha già modificato il tiro e non stabilisce una seconda precedenza separata.

Il secondo combattente completa l'Offensiva soltanto se le conseguenze del primo gesto la lasciano **fisicamente possibile**. Incoscienza, braccio reso inutilizzabile, arma perduta, una Presa che blocca il gesto o una caduta che sottrae il bersaglio alla traiettoria possono impedirla. Una Grave a un'altra parte non la interrompe automaticamente: conta la lesione concreta; una Mortale impedisce normalmente di agire secondo le regole delle Ferite.

I due colpi erano già avviati: se il secondo resta possibile, usa il risultato già tirato, senza un nuovo tiro né un ricalcolo retroattivo dei dadi. La nuova Ferita vale per le attività successive. Questa è la procedura specifica del Contrattacco e rende possibili i doppi colpi.

Dopo il Contrattacco, possiede l'Iniziativa chi ha ottenuto il risultato più alto; a parità la conserva l'Aggressore. Una Manovra completata che spende espressamente l'Iniziativa applica invece il proprio effetto.

> **Esempio:** Ruggiero tenta di Disarmare Alda e ottiene 5; Alda rinuncia alla Difesa, Contrattacca con la spada e ottiene 3. La Manovra di Ruggiero ha Margine 4 e l'Attacco di Alda avrebbe Margine 2. Ruggiero agisce per primo; se le strappa la spada, Alda non può completare il gesto dichiarato. Se l'azione non rendesse impossibile il Contrattacco, Alda lo risolverebbe subito dopo.

> *Storia: i trattati marziali posteriori insistono sul vantaggio di chi prende il primo tempo e costringe l'altro a rispondere. Contrattaccare senza coprirsi significa tentare di spezzare quel ritmo o attraversare l'Offensiva avversaria, accettando il rischio di essere colpiti per primi. Gli stessi trattati condannano spesso il doppio colpo: ferire senza proteggersi non è una vittoria.*

Esposto e circostanze

Un bersaglio **Esposto** non tira la Difesa:

```
Margine = risultato dell'Attacco - 1
```

L'Attacco riesce soltanto con un risultato superiore a 1. Con 1 o meno non produce effetti. Essere senza dadi non rende Esposti: chi può ancora opporre una Difesa credibile può ancora Difendersi: senza aiuti esterni tira a 0d. La perdita completa della Difesa dipende dalla situazione fisica o da una regola espressa, non dalla sola inferiorità del combattente.

È Esposto chi non può opporre una difesa credibile: è sorpreso, volta le spalle, corre oltre un'arma o compie un'Azione Lunga sotto minaccia. Un **Immobilizzato** è Esposto agli Attacchi degli altri; contro chi lo trattiene perde la Difesa soltanto se il controllo gli impedisce concretamente di opporla.

Per le altre circostanze usa una sola modifica per lato:

- vantaggio concreto: **+1d**;
- svantaggio concreto: **-1d**.

Se la posizione impedisce del tutto una Difesa sensata, il bersaglio è Esposto invece di accumulare modificatori. Bonus espliciti di scudo, Misura e Competenze si applicano normalmente.

> *Storia: terreno, luce, fango, gradini e spazio disponibile decidevano spesso più della sola abilità individuale.*

Scudo e direzione degli attacchi

Lo scudo concede +1d quando può essere realmente interposto e spendi almeno 1d del Pool per quella Difesa. Se non spendi dadi per quel tiro, il bonus non si applica. Può essere usato contro più attacchi nello stesso Scambio, purché provengano dal fronte controllato o il difensore possa voltarsi e ricostruire il proprio fronte.

Lo scudo non concede normalmente il bonus contro un attacco proveniente da un fianco realmente scoperto o alle spalle. Il difensore può orientarsi verso quella minaccia quando posizione e libertà di movimento lo permettono, ma così facendo può scoprire un altro lato.

Il GM non deve tracciare angoli precisi: considera la posizione degli avversari, l'ultimo attacco affrontato, lo spazio disponibile e se il difensore può realisticamente mantenere tutte le minacce davanti a sé.

Il bonus dello scudo non viene consumato dal primo utilizzo: puoi riceverlo finché spendi dadi del Pool per una Difesa e riesci a interporre lo scudo.

Simultaneità e più attacchi

Usa i gruppi di Lo Scambio. Quando più Aggressori attaccano insieme lo stesso bersaglio, dichiarano tutti i dadi prima delle risposte. Il bersaglio ripartisce il Pool tra le Difese e, se vuole preparare una Reazione, la lega a una sola Difesa. Dichiara il gesto, paga subito il costo della **Reazione dichiarata** e consuma l'Offensiva. Per le Difese senza dadi spesi valgono i soli aiuti esterni.

Esempio. Due colpi frontali possono essere coperti dallo stesso scudo. Con Pool 5d paghi 2d per preparare la Reazione contro Aldo e assegni 2d alla sua Difesa e 1d alla Difesa contro Bruno. Con lo scudo tiri 3d e 2d. Vinci contro Aldo di 1 e contro Bruno di 3. Hai preparato la risposta contro Aldo, quindi la Reazione non avviene.

Un arciere libero che tira contro un uomo in un altro ingaggio può colpirlo mentre questi porta il proprio Attacco. Se l'arciere ha Atteso che l'uomo esca da dietro il riparo, la freccia raggiunge invece l'uscita e può interromperne l'avanzata.

Molti contro Uno

La superiorità numerica non concede un bonus generale: costringe il bersaglio a dividere il proprio Pool tra più Difese e ad affrontare a 0d quelle per cui non gli restano dadi.

Possono Attaccare soltanto coloro che possiedono spazio e linea. In campo aperto agiscono normalmente due avversari dal fronte e, dopo un vero aggiramento, uno dal fianco. In un passaggio stretto può agire soltanto chi entra realmente nella linea.

Tutti gli Attacchi contro lo stesso bersaglio e i dadi spesi dagli Aggressori vengono dichiarati prima del primo tiro. Se sono simultanei, usa la procedura per **Simultaneità e più attacchi**.

Un fianco realmente scoperto può concedere +1d. Un Attacco alle spalle rende Esposto soltanto chi non può voltarsi o opporre una Difesa credibile.

> *Storia: il vantaggio del numero nasceva da pressione, fianco e incapacità di rispondere a ogni minaccia, non da uomini ammassati nello stesso spazio.*

Sorpresa

- **Agguato:** Destrezza + Furtività
- **Percezione:**
  - all'aperto: Percezione + Sopravvivenza;
  - negli altri contesti: Percezione + Abilità pertinente.

Sentinelle già in allarme possono usare Percezione + Mischia o Distanza. Se nessuna Abilità è pertinente usa Percezione. Prima del tiro stabilisci chi rischia di essere sorpreso. Una sentinella rappresenta chi dipende dal suo allarme, se può davvero avvertirlo. Persone esposte da posizioni indipendenti possono resistere separatamente.

Chi perde è **Esposto al primo Attacco ricevuto** e poi reagisce normalmente. Se ne arrivano più di uno insieme, gli Aggressori indicano prima dei tiri quale sfrutta e consuma la Sorpresa.

> *Storia: un agguato concedeva pochi istanti di disordine; riconosciuta la minaccia, anche uomini sorpresi potevano reagire.*

Movimento

Distanze:

- **Mischia** — contatto e gioco delle armi, circa 0–3 m
- **Vicina** — pochi passi, circa 3–10 m
- **Media** — breve corsa o tiro teso, circa 10–30 m
- **Lontana** — oltre; può richiedere più Scambi

Movimento a piedi	Distanza indicativa	Costo e conseguenze
Passo	5-6 metri	Azione; puoi Difenderti. È un'avanzata controllata, non una passeggiata.
Corsa	10-12 metri	Azione; Esposto agli Attacchi in Mischia lungo il percorso.
Carica	Fino a distanza di Passo	Azione e Offensiva; 1d non tirato; Attacco al contatto.
Disimpegno	Fino all'inizio della Vicina	Azione; 1d non tirato; Difese possibili, niente Reazioni né Iniziativa.

I metri indicano un limite utile nella situazione, non una velocità da mantenere per tutto lo Scambio. Spazio, terreno e preparazione possono ridurli.

Il gioco di piedi interno a un ingaggio è compreso nell'Attacco e nella Difesa. Cambiare fascia di distanza richiede un'Azione.

Attendere

Attendere usa l'**Azione**. Dichiara un gesto preparato e un evento chiaramente percepibile che renda quel gesto possibile o particolarmente rilevante:

- «tiro quando esce dal riparo»;
- «colpisco chi attraversa la porta»;
- «fermo chi entra nella portata della lancia»;
- «lo afferro quando supera il parapetto».

Se l'evento avviene prima dell'inizio del tuo prossimo Scambio, risolvi il gesto nel primo momento in cui diventa possibile, prima che l'evento si completi. Ferite, arresti e altri effetti si applicano prima che il bersaglio termini il movimento o l'attività.

Attendere concede precedenza soltanto rispetto all'evento dichiarato. Non anticipa le azioni indipendenti degli altri combattenti e non concede vantaggi quando il gesto preparato era già pienamente possibile e l'evento non ne modifica concretamente le circostanze.

Se l'azione preparata è un Attacco o una Manovra, usa anche l'Offensiva. Se prima dell'evento prepari una Reazione o consumi l'Offensiva in un altro effetto, l'Attesa offensiva non può più attivarsi, anche se la Reazione non avviene. Se l'evento non si verifica, l'Azione è perduta.

Quando l'Attesa provoca un nuovo ingaggio, chi ha atteso ne è inizialmente l'Aggressore. Se un avversario vuole entrare sotto una punta più lunga, il GM indica prima dei tiri se la linea gli consente di superarla e che cosa può arrestarlo. Il colpo preparato usa la Misura al contatto con la punta. Se l'avanzata prosegue oltre di essa, l'Ingaggio entra in Misura Stretta. Non basta sopravvivere al colpo: deve esserci spazio per superare la punta e il movimento non deve essere stato interrotto. Vale anche senza Punta in Arresto.

> *Storia: tenere una punta su una porta, un ponte o un sentiero permetteva di colpire chi entrava nello spazio già sorvegliato. Il vantaggio non consisteva nell'essere universalmente più rapido, ma nel costringere il nemico a presentarsi contro un gesto già predisposto.*

Carica

Un combattente non ingaggiato può avanzare frontalmente fino a distanza di Passo ed Attaccare. La Carica:

- usa Azione e Offensiva;
- costa **1d**, non tirato;
- richiede linea libera, appoggio stabile e alcuni metri;
- non permette di preparare o effettuare Reazioni nello stesso Scambio;
- non concede bonus automatici.

Attese e Attacchi provocati dal movimento si risolvono prima dell'impatto. Dichiara il punto di contatto e usa Arrestare e gli impedimenti delle Ferite per verificare se il movimento prosegue. Se viene arrestato, l'Attacco della Carica non avviene. Altrimenti il caricante entra nella Misura prevista dalle normali regole di Portata e Misura e diventa Aggressore, salvo che un'Attesa stabilisca diversamente. Normalmente sarà Misura Normale; se entrambi combattono soltanto con armi Corte o a mani nude, sarà Misura Stretta.

> *Storia: la carica a piedi era una breve chiusura aggressiva, non una lunga corsa cieca.*

Combattere a cavallo

Una cavalcatura modifica spazio e movimento, non concede azioni aggiuntive.

- Un cavallo in **avanzata controllata** può coprire circa 10-12 metri; alla **Corsa** circa 20-30, se terreno, visibilità e ingombro lo permettono. L'avanzata controllata usa le regole tattiche del Passo, ma può avvenire al trotto: non indica il lento passo ordinario del cavallo. L'intero percorso della Carica montata resta entro questa distanza; la Corsa conserva i propri limiti.
- Muovere e Attaccare usa le regole della **Carica**: il cavaliere spende 1d, non può preparare o effettuare Reazioni nello stesso Scambio e deve avere un percorso libero.

- Un cavaliere su animale addestrato, in terreno aperto e con spazio per manovrare, riceve **+1d** agli Attacchi e alle Difese in Mischia contro un avversario a piedi. Il bonus rappresenta altezza, massa e capacità di entrare o uscire dalla Misura.
- Il bonus non si applica in bosco fitto, fango profondo, pendio ripido, porte, interni, folla serrata o quando la cavalcatura non può muoversi. Non si somma al Vantaggio di Misura: applica soltanto il migliore.
- Un avversario a piedi che Attende con una lancia Lunga impugnata saldamente a due mani nega il bonus del cavaliere per quel confronto. Punta in Arresto migliora il suo Attacco preparato; l'interruzione della Carica segue le regole comuni.
- Chi non possiede **Cavalcatura** subisce -1d alle azioni compiute in sella durante una scena violenta. Per mantenere il controllo quando la cavalcatura è ferita, spaventata o forzata su terreno difficile, usa **Destrezza + Sopravvivenza, Difficoltà 4**, con questo malus. Se una Ferita in Corsa o Carica richiede il tiro qui sotto, effettua un solo controllo.

La lancia può essere scagliata, portata sopra la spalla, impugnata distesa oppure tenuta sotto il braccio in un assetto più stabile. Quest'ultimo uso richiede la Tecnica **Lancia sotto il Braccio** della Tradizione Guerriero a Cavallo: nel tardo XI secolo è una modalità in sviluppo, non la carica rigidamente codificata dei secoli successivi, e non funziona senza spazio, assetto e cavalcatura addestrata.

Se la cavalcatura subisce una Ferita Seria o peggiore durante una Corsa o una Carica, il cavaliere tira **Destrezza + Sopravvivenza**, Difficoltà 4, con il normale -1d se non possiede Cavalcatura. Se fallisce cade Atterrato e subisce 1 Fatica. Sul terreno circostante, un fallimento di 2+ infligge anche una Percossa Leggera a una locazione plausibile. Se il cavaliere precipita lungo un dislivello, usa Cadute al posto della Percossa sul terreno circostante.

Una cavalcatura uccisa o che crolla può intrappolare una gamba. Il GM richiede una prova o l'aiuto di un compagno per liberarsi.

> *Storia: nell'XI secolo cavalleria corazzata, fanteria, arcieri, fiondatori e balestrieri convivono. Le immagini della seconda metà del secolo mostrano ancora impieghi sopra la spalla, distesi e sotto il braccio; l'assetto da urto è in sviluppo, non ancora un metodo unico e pienamente uniforme. Non cancella le altre forme d'impiego della lancia né rende inutile la fanteria preparata.*

Disimpegnarsi

Qualunque combattente può Disimpegnarsi, indipendentemente dal fatto che sia Aggressore o Difensore.

Per una **ritirata controllata**:

1. usa la tua Azione e spendi **1d** del Pool senza tirarlo; se non possiedi dadi rimasti non puoi Disimpegnarti in modo controllato;
2. dichiara un movimento al Passo verso distanza Vicina;
3. devi avere un percorso libero e sufficiente spazio per arretrare;
4. quando inizi il movimento, ogni avversario che minaccia il percorso e conserva l'Offensiva può Attaccarti immediatamente, prima che il Passo venga completato;
5. se il movimento non viene interrotto, raggiungi l'inizio della distanza Vicina e l'ingaggio termina.

Durante il Disimpegno puoi Difenderti normalmente, ma non puoi preparare o effettuare Reazioni e non puoi prendere l'Iniziativa. Dichiarandolo abbandoni l'Iniziativa che possedevi; se il movimento viene Arrestato e l'ingaggio continua, chi ti incalza è l'Aggressore.

Se chi si Disimpegna è il Difensore, il normale Attacco del suo Aggressore è già l'attacco portato durante la ritirata: l'Aggressore non ottiene un secondo Attacco. Se chi si Disimpegna è l'Aggressore, rinuncia al proprio normale Attacco; l'avversario può usare l'Offensiva conservata per colpirlo mentre si allontana.

Chi attacca un avversario che si Disimpegna può infliggere normalmente Danno oppure usare **Arrestare**: in questo caso il successo rappresenta l'avanzare insieme al bersaglio, chiudergli la via o costringerlo a restare sotto pressione.

La spesa e il normale Attacco dell'Aggressore si dichiarano prima di tirare il gruppo in cui avviene la ritirata. Una Ferita Seria o peggiore interrompe il Disimpegno. Il Disimpegno non è possibile in Lotta: devi prima Liberarti. Se sei completamente circondato o non esiste un percorso libero, devi prima creare un varco mediante una Manovra, una Reazione o l'intervento di un alleato.

Se non possiedi il dado necessario puoi comunque voltarti e fuggire con una Corsa, quando esiste un percorso: non è una ritirata controllata e sei **Esposto** agli Attacchi lungo il movimento.

Se entrambi i contendenti si ritirano e nessuno cerca di incalzare l'altro, l'ingaggio termina senza Attacchi provocati.

> *Storia: una ritirata controllata avveniva arretrando sotto la copertura dell'arma, pronti a parare ma senza il tempo di trasformare la difesa in una risposta offensiva. Chi incalzava poteva seguire e mantenere il contatto; voltarsi e fuggire esponeva invece schiena, gambe e fianchi.*

Atterrato

Un personaggio **Atterrato** subisce **-1d** alle proprie azioni fisiche quando stare a terra ostacola il gesto, per esempio se deve spostarsi per Difendersi. Questo è l'unico modificatore di Mischia dovuto alla posizione a terra. Rialzarsi usa l'intera Azione. Durante quello Scambio può Difendersi, ma non può preparare o effettuare Reazioni. Un Immobilizzato non può rialzarsi.

Contro i tiri a distanza la postura può ridurre la sagoma visibile. Valutala secondo Combattimento a Distanza.

Se il personaggio precipita da un dislivello, determina la Ferita con Cadute.

> *Storia: cadere non rendeva inermi, ma rialzarsi sotto una punta richiedeva tempo e copertura.*

Manovre

Una Manovra normalmente sostituisce il Danno con un altro effetto. Si risolve come un normale Attacco e richiede spazio, contatto, leva e appoggio plausibili. **Le Manovre comuni sono tentabili anche senza Tecniche**: l'addestramento specifico ne migliora costi, soglie o effetti nelle condizioni indicate.

Prima dei tiri scegli **un solo effetto** e l'eventuale Tecnica personale. Durante una Reazione puoi usare una Manovra immediata compatibile con il gesto, tranne **Liberarsi**, che usa la procedura propria di Lotta. Le soglie di una Manovra in Reazione si leggono sul **Margine della Reazione**, non su quello della Difesa. Le penalità prodotte da Manovre non si sommano: si applica la più alta.

Se superi la Difesa senza raggiungere il Margine richiesto, l'effetto non si produce e non cambia automaticamente la Misura. Non puoi convertire il risultato in Danno o in un'altra Manovra. L'Iniziativa segue comunque il normale esito del confronto. Un effetto minore vale soltanto quando è previsto espressamente: per esempio Entrata e Getto lascia una normale Presa con Margine 1.

Manovre in breve

- **Cambiare Misura**
  - **Margine:** 1
  - **Requisiti ed effetto:** Porta l'ingaggio a Normale o Stretta, se c'è spazio.
- **Spingere**
  - **Margine:** 1; 2 per spezzare l'ingaggio
  - **Requisiti ed effetto:** Corpo, scudo o asta possono far cedere terreno.
- **Presa**
  - **Margine:** 1
  - **Requisiti ed effetto:** Mano libera o strumento adatto e parte raggiungibile; trattiene e porta in Lotta.
- **Bloccare un arto**
  - **Margine:** 2 direttamente; 1 con una Presa già adatta al controllo
  - **Requisiti ed effetto:** Leva o pressione credibile; impedisce di usare quell'arto.
- **Atterrare**
  - **Margine:** 2 direttamente; 1 con una Presa già adatta al getto
  - **Requisiti ed effetto:** Contatto o leva capaci di compromettere l'appoggio.
- **Disarmare**
  - **Margine:** 2; 1 con arma o braccio armato già bloccati
  - **Requisiti ed effetto:** Controllo concreto dell'arma o dell'arto; fa perdere l'arma.
- **Immobilizzare**
  - **Margine:** 1
  - **Requisiti ed effetto:** Presa già ottenuta e posizione che consenta di limitare quasi tutto il corpo.
- **Liberarsi**
  - **Margine:** 1; 2 se Immobilizzato
  - **Requisiti ed effetto:** Azione e Offensiva, anche senza Iniziativa; spezza il controllo altrui.
- **Ostacolare arma o scudo**
  - **Margine:** 2
  - **Requisiti ed effetto:** -2d al prossimo uso dell'arma oppure perdita del prossimo bonus di scudo.
- **Arrestare**
  - **Margine:** 1
  - **Requisiti ed effetto:** Quando puoi Attaccare chi si muove, sostituisce il Danno con l'arresto, se il gesto può fermarlo davvero.

Dettagli ed esempi

- **Cambiare Misura** — porta l'ingaggio in Misura Normale o Stretta. Serve soprattutto fra armi della stessa Portata, quando si vuole cambiare distanza senza infliggere Danno oppure quando una situazione impedisce il normale cambio di Misura prodotto da un successo offensivo.

Esempi: con due spade entrare in Stretta per raggiungere il corpo; con due lance recuperare la Normale dopo che le aste sono state oltrepassate.

- **Spingere** — richiede Misura Stretta, uno scudo oppure un'asta usata come leva. Con Margine 1 il bersaglio cede di un passo direttamente lontano da chi spinge. Fuori dalla Lotta, chi esegue la Manovra sceglie se avanzare con lui, conservando la Misura, oppure restare fermo e riportare l'ingaggio in Normale. Se entrambi usano soltanto armi Corte o mani nude, restano invece in Stretta.

  Con **Margine 2+**, se resta fermo e c'è spazio, chi spinge può **terminare l'ingaggio**: il bersaglio cede di pochi passi, circa 2 o 3 metri, e rimane al limitare della distanza di Mischia. La spinta non provoca un Attacco da Disimpegno; tornare a ingaggiare richiede una successiva Azione. Muri, ostacoli e terreno instabile producono le conseguenze concrete della nuova posizione.

  In **Lotta**, Spingere può spostare entrambi conservando una Presa sostenibile. Puoi lasciar andare la tua Presa per aprire spazio; per spezzare quella altrui servono invece **Margine 2+**, spazio e leva sufficienti. Con Margine 1 la Presa altrui continua. Se entrambi si trattengono, ogni Presa deve essere lasciata o spezzata. L'effetto riguarda soltanto l'ingaggio con il bersaglio.

  Esempi: liberare una porta; premere un uomo contro una parete; separarsi con una spinta di scudo.

> *Storia: una spinta fa cedere terreno; per abbattere occorre compromettere più direttamente appoggio ed equilibrio.*

Per **Presa, Bloccare un arto, Atterrare, Disarmare, Immobilizzare** e **Liberarsi** usa le Manovre di controllo. Le soglie nell'elenco sopra servono da riferimento rapido.

- **Ostacolare arma o scudo** — con Margine 2+, un'arma subisce **-2d al prossimo uso in un Attacco, una Manovra o una Difesa**; uno scudo perde il proprio **+1d alla prossima Difesa nella quale viene usato**. Scegli il bersaglio prima del tiro. L'effetto scade alla fine dello Scambio successivo e non si cumula con altre penalità da Manovre: si applica la più alta.

  Usare il corpo, lo scudo o un'altra arma, quando possibile, non applica né consuma la penalità dell'arma ostacolata. Una Difesa senza lo scudo ostacolato non consuma la perdita del suo bonus. Questi effetti non riducono il Pool, non rendono Esposti e non sono una Presa duratura.

  Esempi: battere una lama fuori linea; spostare il bordo dello scudo; premere per un istante un'asta contro il terreno.

- **Arrestare** — quando hai diritto ad Attaccare chi si muove, puoi **sostituire il Danno** con l'interruzione del movimento. Contro Passo o Disimpegno basta Margine 1, se il gesto chiude la via o controlla il corpo. Contro Corsa, Carica o un bersaglio molto più massiccio servono un ostacolo, una presa o una leva capaci di fermare davvero il moto.

  Se scegli invece **Danno**, una Ferita Seria o peggiore può interrompere l'avanzata secondo parte colpita, massa e lesione concreta. Questo effetto segue le normali Ferite: non richiede di aver dichiarato anche Arrestare. Ferire soltanto il cavaliere non arresta automaticamente il cavallo.

  Esempi: chiudere un varco a un fuggitivo; avanzare insieme a chi tenta di Disimpegnarsi; fermare una corsa con un controllo fisicamente sufficiente.

Il GM può imporre -1d se la Manovra è possibile ma particolarmente difficile. Se mancano i presupposti fisici, non può essere tentata.

> *Storia: prese, spinte, disarmi e getti dipendono dal controllo di corpo e arma. L'addestramento può renderli più affidabili o collegare due effetti nello stesso gesto, senza riservare a una scuola ogni tentativo materialmente possibile.*

Colpi mirati

Colpo Mirato

Prima di un Attacco che infligge Danno puoi scegliere una locazione invece di determinarla normalmente.

In Mischia:

- **-1d** per una delle sei locazioni: Gamba, Braccio, Bacino e fianchi, Addome, Petto oppure Testa e collo;
- **-2d** per mano, gola, occhio o apertura precisa dell'armatura.

A Distanza:

- **+1 alla Difficoltà** per scegliere una locazione specifica tra quelle usate per le Ferite, come Testa e collo, Braccio, Gamba, Petto, Addome oppure Bacino e fianchi;
- **+2 alla Difficoltà** per una parte piccola o un'apertura precisa, come Mano, Piede, Gola, Occhio o giuntura dell'armatura.

Il modificatore a Distanza entra nella **Difficoltà finale** e quindi nel Margine. Per mirare a una parte piccola o a un'apertura precisa serve almeno **1d effettivo** dopo i modificatori in dadi. Se alla dichiarazione ne avresti zero, puoi scegliere un normale Attacco se è possibile. Una parte che è la sola raggiungibile si determina con la localizzazione ordinaria. Una parte può essere scelta soltanto se è realmente visibile, distinguibile e raggiungibile dalla linea di tiro; se non lo è, il Colpo Mirato non può essere tentato indipendentemente dal Pool.

Una Ferita Seria alla Mano fa cadere ciò che impugna. Una Ferita Seria al Piede arresta normalmente Corsa e Carica.

> *Storia: in Mischia scegliere una piccola apertura richiedeva sottrarre attenzione alla guardia e al resto dello scontro. A distanza il problema era invece ridurre il bersaglio utile: una testa, una mano o una giuntura offrivano una superficie molto più piccola del corpo intero. I combattenti cercavano mani, volto, gola e pieghe dell'armatura, non astratti "punti ferita".*

Lotta

Si entra in **Lotta** quando qualcuno ottiene una **Presa** sul corpo o sulle vesti dell'altro, anche come parte di Bloccare un arto. Una Presa riuscita assegna l'Iniziativa a chi la ottiene. La Lotta dura finché almeno uno dei due mantiene un controllo fisico sull'altro.

Al tavolo descrivi soltanto:

- **che cosa trattieni:** veste, polso, braccio, tronco o altra parte;
- **con quali mani e appoggi:** quali restano occupati;
- **quali parti sono ancora libere:** del tuo corpo e di quello avversario.

Per ogni controllo annota la sua forma attuale. Se da «tiene la manica» passi a «blocca il braccio sinistro», aggiorna la stessa voce. Registra a parte i controlli distinti, per esempio quelli mantenuti da due persone diverse.

> **Esempio:** «Tengo la sua manica con la sinistra. La mia destra col coltello è libera; anche il suo braccio armato è ancora libero».

Che cosa fa una Presa

Una Presa **trattiene**: impedisce di allontanarsi finché il controllo rimane fisicamente sostenibile. Afferrare una veste o un polso non blocca automaticamente il braccio, non fa cadere l'arma e non rende Immobilizzato tutto il corpo. Per ottenere quegli effetti dichiara la Manovra corrispondente.

Le mani impiegate nella Presa sono occupate. Le parti rimaste libere possono Attaccare, Difendersi o agire, se il gesto è possibile e le normali regole di Azione, Offensiva e Iniziativa lo consentono. Anche chi è trattenuto può colpire con una mano libera: deve però avere l'Iniziativa, Contrattaccare o preparare una Reazione secondo le regole comuni.

Per afferrare usa **Destrezza + Mischia** quando prevalgono angolo e coordinazione, **Forza + Mischia** quando prevalgono urto e forza. Gli altri gesti usano l'Attributo pertinente al modo in cui vengono eseguiti.

Mantenere la Presa

Una Presa riuscita continua senza spendere Azione, Offensiva o dadi e senza ripetere il tiro a ogni Scambio. Devi continuare a impiegare le mani e gli appoggi necessari: questo è il suo costo concreto. Il Pool si rinnova normalmente anche mentre trattieni qualcuno.

Puoi dedicare l'Azione a un gesto compatibile: colpire con la mano libera, Atterrare, Bloccare un arto, Immobilizzare o tentare un'altra Manovra. Conservare la Presa non concede un'Offensiva aggiuntiva e non permette di attaccare quando l'Iniziativa impone di Difendersi. Trascinare il bersaglio, spostarlo contro la sua resistenza o migliorare il controllo richiede invece la Manovra adatta: non è un effetto gratuito del semplice mantenimento.

Mantenere il controllo non equivale a resistere gratuitamente a chi lo contesta. Se l'avversario tenta Liberarsi, gli opponi una Difesa e scegli quanti dadi spendere fra quelli rimasti. Senza dadi puoi ancora Difenderti a 0d, se esiste un modo credibile per tenere il controllo. Non si aggiunge un secondo tiro di mantenimento.

La Presa termina quando:

- la lasci volontariamente, come gesto minimo;
- l'avversario riesce a Liberarsi o un altro effetto spezza quel controllo;
- usi per altro una mano o un appoggio indispensabile, senza poter conservare il controllo con quelli rimasti;
- distanza, caduta, spostamento o lesione rendono fisicamente impossibile continuare a trattenere.

Perdere l'Iniziativa, subire una Ferita o perdere una normale Difesa non scioglie da solo la Presa. La Ferita o il nuovo assetto devono impedirti concretamente di mantenerla. Una tua Difesa vinta contro un normale Attacco può darti l'Iniziativa senza liberarti dalla Presa altrui.

> **Esempio:** Amedeo tiene la manica di Bruno con la sinistra e lo colpisce con la destra. Bruno vince la Difesa e prende l'Iniziativa, ma Amedeo continua a tenerlo. Nel prossimo Scambio Bruno potrà Attaccare con una parte libera oppure dichiarare Liberarsi. Se Amedeo usa la sinistra per estrarre un'arma, deve lasciar andare la manica, a meno che abbia davvero trasferito il controllo a un altro appoggio.

Se entrambi si trattengono, ciascuno mantiene la propria Presa indipendentemente dall'Iniziativa. Lo stesso vale quando più persone trattengono un bersaglio: spezzare una Presa non elimina le altre.

Manovre di controllo

Queste Manovre possono cominciare anche prima della Lotta, secondo i loro requisiti. Liberarsi segue la procedura propria.

- **Presa** — richiede una mano libera, salvo strumenti adatti. Dichiara **che cosa vuoi afferrare e con quali mani**. In Stretta comprende il breve ingresso finale; dalla Normale puoi tentarla se riesci a superare la guardia e raggiungere il corpo nello stesso gesto. Il confronto usa il Vantaggio di Misura iniziale dell'arma più lunga.

  Con Margine 1 trattieni la parte dichiarata, entri in **Lotta** e, se occorre, in Stretta; prendi l'Iniziativa. La Presa impedisce di allontanarsi finché il controllo resta sostenibile, ma non blocca automaticamente un arto. Per mantenerla e sfruttarla vedi Lotta.

  Esempi: afferrare una manica; prendere un polso senza averne ancora chiuso il movimento; trattenere il tronco.

- **Bloccare un arto** — con una leva o pressione credibile impedisci di usare l'arto dichiarato. Puoi tentarlo **direttamente con Margine 2+**: il gesto comprende l'afferramento necessario e porta in Lotta. Se hai già una **Presa adatta** a quel controllo, basta **Margine 1**. Non basta qualunque contatto: una presa lontana sulla veste può non offrire la leva richiesta.

  Prima del tiro chiarisci quali mani e appoggi mantengono il blocco. Le parti libere dell'avversario restano utilizzabili. Bloccare un braccio non rende Immobilizzato tutto il corpo e non infligge Danno.

  Esempi: chiudere gomito e polso contro il tronco; serrare un braccio contro una parete; impedire la rotazione di una gamba mediante una leva sostenibile.

- **Atterrare** — rende il bersaglio Atterrato. Senza una Presa richiede **Margine 2+** e contatto o leva plausibili: in Normale serve un'asta, un uncino o uno strumento equivalente. Con una **Presa già adatta** a compromettere l'appoggio basta **Margine 1**.

  Prima del tiro chiarisci se il gesto può lasciarti in piedi o se richiede di accompagnare il bersaglio a terra. L'atterramento non concede una nuova Presa, non blocca un arto e non Immobilizza; una Presa già esistente continua soltanto se mani, appoggio e posizione la rendono sostenibile.

  Esempi: togliere un appoggio durante una Presa; agganciare una gamba con un'ascia; attraversare le anche con un'asta e ruotare fuori dall'appoggio.

- **Disarmare** — fa perdere l'arma con **Margine 2+**. Richiede controllo concreto di mano, polso o arma mediante presa, legame, uncino, pressione o leva. Se arma o braccio armato sono già **bloccati**, basta **Margine 1**. Afferrare soltanto un polso non abbassa automaticamente la soglia. Battere il ferro fuori linea è invece Ostacolare arma.

  Esempi: strappare una lancia intrappolata; torcere un polso già controllato; far perdere un coltello bloccato contro un muro.

- **Immobilizzare** — richiede una **Presa già ottenuta**, appoggio e leva per limitare realmente quasi tutto il corpo. Con Margine 1 il bersaglio diventa **Immobilizzato**. Per fermare un solo arto usa invece Bloccare un arto. Un buon risultato non sostituisce una posizione impossibile. Gli effetti sono descritti in Immobilizzato.

  Esempi: usare peso e appoggi per tenere un uomo a terra; serrarlo contro una parete con un controllo del tronco e degli arti; trattenerlo insieme a un compagno perché un altro possa legarlo.

Agire in Lotta

Applica le Manovre di controllo quando mani, contatto e appoggi lo consentono. Attaccare con una parte libera usa normalmente Danno, Armatura e Ferite. Bloccare un arto e torcerlo per ferirlo sono effetti distinti. Se sei a terra, puoi tentare di rialzarti se il controllo che subisci ti lascia un appoggio e lo spazio per farlo.

Armi e spazio

- Armi **Corte** e mani nude non subiscono penalità propria.
- Armi **Medie** subiscono **-1d**, se esiste spazio per usarle.
- Le armi **Lunghe** non possono portare i normali colpi dalla loro distanza di lavoro. Un'asta ancora libera può servire per Manovre di leva o contrasto compatibili con il contatto.
- Non si applica il **Vantaggio di Misura**.
- Lo scudo concede +1d soltanto se può essere realmente interposto o usato come contrasto e spendi dadi nella Difesa.

Arma e braccio devono essere liberi: un coltello non può colpire se il braccio che lo impugna è bloccato. Le prese alternative dell'equipaggiamento si applicano soltanto quando puoi davvero riposizionare le mani.

Se un terzo Attacca in Mischia uno dei contendenti e i corpi si sovrappongono, dichiara prima del tiro **−1d** e il rischio di raggiungere l'altro. Se l'Attacco manca di 1 e la traiettoria lo permette, può colpire l'altro con Margine 1. Se il bersaglio è tenuto fermo e la linea è libera, questi effetti non si applicano. Per un proiettile usa Tiro in una mischia.

Liberarsi

Liberarsi usa Azione e Offensiva, anche senza Iniziativa. Dichiaralo all'inizio dello Scambio, prima dei tiri, indicando da quale controllo cerchi di uscire e come. Usa Forza per strappare il controllo o Destrezza per cambiare angolo e sfilarti, secondo il gesto.

Si risolve con **un solo confronto di Mischia** contro il controllore scelto:

- **Il controllore ha l'Iniziativa e agisce contro di te:** usa la tua stessa Difesa contro quell'Attacco o Manovra. Se raggiungi il Margine richiesto, eviti il gesto e spezzi il controllo. Non effettui un secondo tiro e non paghi i 2d di una Reazione.
- **Negli altri casi:** risolvi Liberarsi nel momento della tua Azione, rispettando l'Iniziativa. Il controllore oppone una normale Difesa con i dadi rimasti, anche a 0d.

Per spezzare il controllo devi assegnare al confronto almeno 1d se il Pool rinnovato ne conteneva. Una Difesa credibile senza dadi assegnati può ancora respingere il gesto, ma in questo caso non produce anche Liberarsi.

Le Difese contro altri aggressori restano distinte. Se viene scelto un Contrattacco, prevale la sua normale procedura.

Serve **Margine 1** contro una Presa o il blocco di un arto; **Margine 2+** se sei Immobilizzato. Se vinci una Difesa senza raggiungere la soglia, eviti comunque il gesto e prendi l'Iniziativa, ma il controllo continua. Una parità lascia il controllo e l'Iniziativa invariati.

Con un successo spezzi soltanto il controllo dichiarato e prendi l'Iniziativa. Resti in Misura Stretta: per allontanarti devi poi creare spazio o Disimpegnarti. La Lotta termina soltanto quando non rimane alcuna Presa fra i contendenti; puoi lasciare volontariamente la tua.

Liberarsi non si prepara in Reazione. Consuma la tua Azione e l'Offensiva anche se non riesce e non si combina con una Reazione su quella Difesa. Se la posizione non lascia alcun movimento capace di spezzare il controllo, non puoi ottenerlo con un tiro.

> **Esempio:** Amedeo trattiene Bruno, che dichiara Liberarsi. Amedeo cerca di bloccarne il braccio: il confronto fra la Manovra di Amedeo e la Difesa di Bruno decide entrambi gli intenti. Se Bruno vince di 1, evita il blocco e si libera; se Amedeo ottiene il Margine necessario, blocca il braccio e la Presa continua. Se Amedeo preferisce mantenere la posizione senza agire contro Bruno, Bruno tenta invece Liberarsi contro la sua Difesa.

Immobilizzato

Bloccare un arto impedisce di usare soltanto quella parte. **Immobilizzare** limita realmente quasi tutto il corpo: richiede una Presa già ottenuta e appoggi sufficienti, per esempio peso sul tronco a terra, una leva adeguata contro una parete oppure l'aiuto di un'altra persona. Un Margine elevato non sostituisce questi requisiti.

Il controllore deve mantenere mani e appoggi necessari, secondo Mantenere la Presa. L'Immobilizzato:

- è **Esposto** agli Attacchi degli altri;
- può Difendersi dal controllore soltanto se conserva un modo credibile per opporsi a quel gesto;
- può dichiarare Liberarsi, con Margine 2+ e la procedura precedente;
- non può compiere altre Azioni, salvo un gesto minimo plausibile.

Essere Atterrato non significa essere Immobilizzato. Prima di un getto si chiarisce se può rimanere in piedi soltanto uno dei contendenti; la Presa continua solo se la caduta ne lascia sostenibili gli appoggi. Legare un prigioniero richiede poi tempo, corde e mani disponibili.

Una pressione al collo richiede un controllo specifico e prolungato del capo e del corpo. Non provoca incoscienza o morte con una Presa generica o un solo tiro: la vittima può tentare di liberarsi e gli altri possono intervenire. Ferire un arto bloccato richiede un Attacco distinto; colpirlo non applica automaticamente il modificatore del Colpo Mirato se è già l'unica parte raggiunta dal gesto. Scegliere mano, occhio o un altro punto più preciso segue invece le normali regole del Colpo Mirato.

> *Storia: afferrare, controllare un arto, gettare e mantenere un uomo a terra sono azioni collegate, ma richiedono appoggi differenti. Le fonti marziali posteriori offrono confronti per questi principi fisici, senza documentare direttamente una scuola dell'XI secolo.*

Morale e Fatica nello scontro

Il Morale di un PNG o di una bestia segue prima il comportamento indicato nel suo profilo. Se l'esito resta incerto quando il pericolo cambia, tira **Tenacia, Difficoltà 4**. Una Ferita Seria, il capo a terra o una via di fuga aperta possono indurre a cedere. Un fallimento porta a cercare fuga, riparo o resa. Per chi affronta il pericolo insieme può bastare una decisione o una prova rappresentativa del gruppo. I PG conservano le proprie scelte, salvo gli effetti espressi di paura, Stress o altre regole.

Dopo uno scontro lungo, una corsa prolungata o una lotta in armatura, il GM può assegnare Fatica secondo Assegnare le Condizioni.

Storia. Seguiti e bande potevano cedere prima dell'annientamento. Resa, cattura, riscatto e fuga appartengono agli esiti di uno scontro.

Combattimento a Distanza

La **Difficoltà di base** di un tiro dipende dalla fascia di Distanza:

- **Vicina** — 3
- **Media** — 4
- **Lontana** — 5

Queste Difficoltà assumono un bersaglio umano interamente visibile, una linea di tiro pulita e condizioni ordinarie. Difficoltà 6 o superiori descrivono tiri estremi oppure risultano dalle complicazioni. Rappresentano la difficoltà di colpire il corpo, non una locazione precisa: per scegliere una parte specifica usa il Colpo Mirato.

Valuta insieme movimento, copertura, luce, vento, corpi interposti e stabilità del tiratore, poi applica **una sola complicazione complessiva**: +1 se importante, +2 se severa. Non sommare separatamente bersaglio e ambiente. La riduzione intenzionale del bersaglio dovuta a un **Colpo Mirato** si aggiunge invece a questa valutazione e usa i modificatori specifici descritti in Colpo Mirato.

Un bersaglio disteso, quasi disteso o seduto a terra conta come **complicazione +1** se dalla linea di tiro offre una sagoma sensibilmente più piccola. Da una posizione più alta, il tiratore può vedere gran parte del corpo. La postura rientra nell'unica complicazione complessiva insieme agli altri ostacoli, compreso uno scudo.

Esempi. Un uomo che cammina con luce incerta può dare +1 complessivo. Un uomo disteso dietro uno scudo che offre buona copertura dà +2 complessivo finché resta una parte raggiungibile. Se lo scudo chiude l'intera linea, occorre attendere un'apertura o cambiare posizione. Il GM descrive quale ostacolo domina la Difficoltà prima del tiro.

Per **bersaglio in movimento** si intende chi avanza, arretra o cambia realmente posizione durante lo Scambio. I normali spostamenti del corpo necessari a combattere sul posto non bastano da soli. Se il bersaglio è ingaggiato in Mischia, applica invece le regole di Tiro in una mischia; se oltre a combattere si sposta davvero, la sua velocità rientra nella sola complicazione complessiva.

Un tiratore non ingaggiato può impegnare anche tutto il proprio Pool nel tiro. Se viene poi raggiunto nello stesso Scambio, i dadi già spesi restano spesi secondo la regola per cambiare arma o Attributo in Pool di Combattimento.

Un tiratore ingaggiato subisce -1d. Un tiro materialmente possibile entro la fascia Mischia usa la Difficoltà di Vicina. Il tiro usa Azione e Offensiva. Se il tiratore si dedica al tiro, il suo avversario può Attaccarlo normalmente. Se prima del rilascio un gesto con precedenza reale gli toglie le mani, la linea o l'assetto necessario, il tiro si interrompe. I gesti simultanei seguono Lo Scambio.

Rivalutare una complicazione

Quando una Tecnica permette di ignorare una causa della complicazione, rivaluta la scena senza quella causa. La riduzione non può superare il limite scritto nella Tecnica; gli ostacoli rimasti possono mantenere lo stesso modificatore. Non spendere punti distinti a movimento, luce, copertura e vento.

Situazione iniziale	Tecnica e ostacolo ignorato	Complicazione finale
Movimento ordinario, unico ostacolo: +1	Tiro al Varco ignora il movimento	0

Situazione iniziale	Tecnica e ostacolo ignorato	Complicazione finale
Movimento dietro buona copertura: +2	Tiro al Varco ignora il movimento	+2, se la copertura basta da sola
Movimento severo, unico ostacolo: +2	Tiro al Varco, riduzione massima di 1	+1

Per quel tiro scegli una sola Tecnica personale. **Tiro al Varco** può ridurre la complicazione; **Gittata Corretta** concede invece +1d senza eliminare cause della Difficoltà. Non puoi applicarle insieme allo stesso tiro. Colpo Mirato resta un modificatore distinto.

Bersaglio Esposto

A distanza, essere **Esposto** non modifica direttamente la Difficoltà del tiro: il bersaglio non dispone infatti di una normale Difesa contrapposta da perdere. Non può però beneficiare di difese deliberate che richiedano consapevolezza e azione, come orientare intenzionalmente uno scudo verso il tiratore. Uno scudo già interposto resta copertura materiale. Restano valide le altre complicazioni realmente presenti — movimento, copertura, distanza, luce, vento e corpi interposti — oltre all'Armatura indossata.

Tiro in una mischia

Tirare contro una persona ingaggiata in Mischia rende la complicazione complessiva almeno **+1** quando il bersaglio resta chiaramente visibile. Diventa **+2** se altri corpi ne coprono buona parte oppure se la linea passa vicino a un alleato. Se non esiste una traiettoria credibile, il tiro non è possibile.

Non sommare questa voce a luce, vento o movimento: scegli +1 o +2 valutando la scena nel suo insieme. Soltanto un Colpo Mirato aggiunge il proprio modificatore distinto.

Un tiro mancato di 1 può deviare su un altro combattente plausibile, come indicato in Danno e deviazione. Il tiratore conosce questo rischio prima di dichiarare il tiro. Mira e Colpo Mirato non eliminano automaticamente la complicazione: servono una linea realmente aperta e il tempo necessario.

> *Storia: in una colluttazione i corpi cambiano continuamente posizione. Un arciere o un balestriere poteva attendere un varco, ma tirare attraverso i propri compagni restava un rischio concreto, non una semplice penalità astratta.*

Mira

Un'Azione immobile di Mira concede **+1d** al tiro successivo. Non si accumula e si perde muovendosi, cambiando bersaglio, venendo feriti o Difendendosi. Con l'Arco, Mira e Attesa comprendono osservazione e preparazione della linea: la piena trazione viene presa al momento opportuno, non mantenuta per minuti. La Balestra già armata conserva invece la tensione nel meccanismo. Con Guardia di Settore si può prendere la Mira su un settore. La Mira può essere usata insieme a un Colpo Mirato, ma non ne riduce la Difficoltà: concede semplicemente il proprio +1d al tiro.

Colpo Mirato e copertura

La copertura determina **quanto bersaglio è disponibile**; il Colpo Mirato determina **quanto precisamente vuoi scegliere all'interno di ciò che resta esposto**. Non contare due volte la stessa riduzione del bersaglio.

Se un muro lascia esposte soltanto Testa e parte delle spalle, un normale tiro riuscito può già colpire soltanto quelle parti: non serve un Colpo Mirato per ottenere ciò che il riparo rende inevitabile. Se il tiratore vuole invece scegliere l'Occhio, la Gola o un'altra parte precisa tra quelle esposte, applica il relativo Colpo Mirato se quella parte è realmente distinguibile e raggiungibile.

Tiro su una zona

A distanza **Lontana** puoi bersagliare una piccola zona chiaramente occupata invece di un individuo. Non applichi la complicazione dovuta al movimento ordinario dei singoli bersagli, ma non puoi scegliere chi viene colpito né effettuare un Colpo Mirato. Copertura, vento, oscurità e movimento dell'intero gruppo si applicano normalmente.

Se il tiro riesce, il GM determina quale bersaglio plausibile viene colpito secondo posizione e traiettoria oppure casualmente. Una zona con un solo bersaglio distinguibile non concede alcun beneficio.

Esempi: tirare contro uomini che avanzano compatti lungo una strada; scagliare una freccia verso la prima fila di un gruppo che attraversa un guado.

> *Storia: contro una formazione o un passaggio affollato il tiratore poteva dirigere il proiettile verso una porzione di terreno occupata. Il vantaggio nasce dalla densità dei bersagli, non da una maggiore precisione individuale.*

Danno e deviazione

```
Margine = tiro - Difficoltà finale del tiro
```

Per la Gravità usa la Matrice del Danno o le tabelle per arma, con il Margine e il profilo effettivo dell'arma.

La **Difficoltà finale** comprende la Difficoltà di Distanza e le complicazioni effettivamente applicate. Una complicazione non riduce la forza fisica del proiettile, ma rende più difficile ottenere un impatto pulito: un tiro che supera appena una traiettoria ostacolata, un bersaglio in movimento o un varco di copertura produce quindi un Margine minore.

Tirare una fascia oltre la Gittata dell'arma impone **-1 Danno**; non si può superare una fascia aggiuntiva. Un'arma con Gittata Lontana non ottiene un'ulteriore fascia indefinita.

Lontana non significa senza limite. Prima del tiro il GM stabilisce se il bersaglio è materialmente raggiungibile con quell'arma, munizione e traiettoria. Un tiro individuale richiede anche di poter distinguere e seguire il bersaglio; quando è possibile soltanto raggiungere un terreno occupato, usa Tiro su una zona. Un tiro impossibile non diventa possibile con un risultato alto.

La copertura limita le locazioni che possono essere colpite. Una parte completamente nascosta non può essere raggiunta senza attraversare la copertura.

Se un tiro manca di 1 in una scena affollata, il GM può deviarlo su un bersaglio plausibile con **Margine 0**, applicando la sua locazione e la sua Armatura. Il fallimento non concede un impatto migliore di un tiro che raggiunge appena la Difficoltà. Non si trasferiscono al nuovo bersaglio Mira, Colpo Mirato o effetti che richiedevano di averlo scelto prima del tiro.

Una punta che causa una Ferita Seria o peggiore può restare conficcata. Finché non è estratta, la Ferita non guarisce. Estrarla senza Cerusia richiede Manualità o Sopravvivenza, Difficoltà 5; un fallimento peggiora la Ferita di un grado.

Ricarica

Ricarica N indica quanti Scambi di Azione Lunga servono. Un'interruzione fa perdere soltanto lo Scambio corrente, salvo che il meccanismo si sganci o l'arma venga abbandonata.

Il tiro usa poi l'Azione di uno Scambio successivo. Con Scambi da 2–3 secondi, Ricarica 1 produce quindi circa 4–6 secondi fra due tiri e Ricarica 3 circa 8–12 secondi. Sono tempi tattici indicativi: meccanismo, forza del tiratore, posizione e attrezzi possono rendere una specifica arma più lenta. Fuori dallo scontro non si contano Scambi quando il tempo esatto non ha conseguenze.

Quando il profilo non indica Ricarica, estrarre una munizione accessibile, preparare l'arma e tirare sono compresi nell'Attacco: non occorre uno Scambio aggiuntivo. Servono comunque munizioni, mani e spazio. Un'arma con Ricarica deve essere stata preparata anche prima del primo tiro; averla portata carica può soddisfare questo requisito quando la fiction lo permette.

> *Storia: il tiro efficace dipendeva da distanza, vento, luce, riparo e preparazione. Fionde, archi forti e armi da lancio richiedevano proiettili accessibili, spazio e gesti ripetuti con ordine. Sotto pressione, la preparazione contava quanto la forza.*

Prontezza. Annota **pronta** o gli **Scambi di preparazione ancora necessari**. Un arco pronto ha freccia, mani e assetto disponibili per tendere al momento del tiro. Una balestra pronta può conservare la tensione nel meccanismo finché resta armata e utilizzabile.

Arma che ha appena tirato	Scambi successivi
Arco da guerra	1 prepara la piena trazione, 2 tira, 3 prepara il tiro seguente.
Arco da guerra con Trazione Graduata	1 tira a trazione ridotta, 2 prepara la piena trazione, 3 tira a piena trazione.
Balestra semplice	1–3 ricarica, 4 tira.

Tiro abbreviato con la fionda

Con una **Fionda normale**, chiunque può tentare un tiro a distanza **Vicina** usando un movimento abbreviato. Il tiro subisce **-1d e -1 Danno**; con Giro Corto ignori soltanto il -1d.

Servono comunque mani disponibili e una linea libera per mano, fionda e proiettile. Il tiro non è possibile in Lotta, fra corpi troppo stretti o quando muri, rami e compagni intercetterebbero inevitabilmente il gesto. Non funziona con la Fionda a bastone.

Il -1d è la penalità specifica del movimento abbreviato: non contare anche la stessa scarsità di spazio nella complicazione del tiro. Gli altri ostacoli si valutano normalmente. Il profilo risultante è **Danno +0, Percossa**, prima di eventuali altri modificatori.

Bestie, Creature e Mole

Bestie e Creature con un corpo usano gli stessi Scambi, Pool, Ingaggi, Iniziativa, Misura, Offensive e Difese degli uomini. Preparano le Reazioni con lo stesso costo normale di 2d e gli stessi limiti. Dimensioni e anatomia stabiliscono invece quali parti si possono raggiungere, quali gesti sono possibili e quanto una Ferita compromette il corpo. Per esseri privi di corpo valgono i limiti del loro profilo: la Mole non rende possibile ferire ciò che non può essere colpito materialmente.

La Bestia Segnata conserva la Mole dell'animale d'origine, salvo una trasformazione che ne cambi concretamente il corpo.

Mole e Danno

La **Mole** rappresenta massa e struttura corporea rispetto a un uomo. Sono fasce ampie: non occorre pesare l'animale e la sola altezza non decide la categoria.

- **Piccola · Mole -2** — gatto, lepre, vipera e animali di dimensioni simili.
- **Ordinaria · Mole 0** — uomo, lupo, cane grande, cinghiale di massa comparabile.
- **Grande · Mole 2** — cavallo, toro, orso, cinghiale molto grosso.
- **Enorme · Mole 4** — elefante o Creatura di massa analoga.

Assegna la Mole al bersaglio secondo queste fasce; gli uomini e i corpi comparabili hanno Mole **0**. Quando un colpo riesce, determina la locazione e applica:

```
Danno = Danno dell'arma + Margine - Armatura della locazione - Mole del bersaglio
```

Leggi poi la Gravità e gli effetti nelle normali regole delle Ferite. Con Danno 0 o meno non si registra una Ferita significativa: possono restare piccoli tagli o urti senza effetti meccanici. La Mole non è Armatura e non viene ridotta da Spaccante, Perforante o altre proprietà che modificano soltanto la Protezione.

La Mole modifica soltanto il Danno **subito**. Il Danno **inflitto** resta quello dell'arma o dell'attacco naturale indicato nel profilo: non aggiungere anche la Mole dell'attaccante. Artigli, zanne e urti hanno già un Danno adeguato al gesto e al corpo che li produce. Una Creatura che impugna un'arma usa il profilo di quell'arma; un manufatto di dimensioni eccezionali deve avere un proprio Danno e una propria Portata.

> *Esempio:* una spada (+1) colpisce con Margine 2 una parte senza Armatura. Il Danno è 3 contro un uomo (Seria), 5 contro un gatto (Grave), 1 contro un cavallo (Leggera) e -1 contro un elefante (nessuna Ferita significativa).

Tabelle contro Bestie e Creature

Il GM può preparare piccoli riquadri con **Danno dell'arma, Protezione e Mole** già incorporati. Per prepararli usa la formula completa precedente e raggruppa i Margini che producono la stessa Gravità.

Questo esempio riguarda una **Spada +1 contro una parte scoperta**:

Mole del bersaglio	L	S	G	M*
Piccola (-2)	—	0–1	2–3	4+
Ordinaria (0)	0–1	2–3	4–5	6+
Grande (2)	2–3	4–5	6–7	8+
Enorme (4)	4–5	6–7	8–9	10+

La lettura e gli effetti anatomici seguono le normali Tabelle rapide. — indica che quel grado non compare con Margine 0 o maggiore: contro un bersaglio Piccolo, un colpo riuscito della Spada parte già da Seria. Sotto il primo intervallo utile non si registra una Ferita significativa.

Per un punto vulnerabile che ignora la **Mole positiva**, usa il riquadro senza quella correzione, mantenendo l'Armatura realmente presente. La Mole negativa resta valida. Come nelle normali regole, una piccola struttura non vitale distrutta non diventa automaticamente una Ferita Mortale.

Colpire, Difendersi e Misura

- In **Mischia**, colpire un bersaglio Piccolo libero di muoversi impone **-1d**: conta come svantaggio circostanziale e non si somma ad altri svantaggi circostanziali. Un corpo Grande o Enorme non concede automaticamente un bonus; contano posizione, movimento e parte raggiungibile.
- A **Distanza**, un bersaglio Piccolo introduce una complicazione di **+1 alla Difficoltà**, dentro all'unica valutazione complessiva di bersaglio e ambiente. Un corpo Grande o Enorme ben visibile può concedere il normale **+1d circostanziale**. Il bonus non vale mirando a una sua piccola parte o quando il riparo lascia disponibile soltanto una sagoma ridotta.
- Morsi, artigli, corna e altri attacchi naturali hanno **Portata Corta, Media o Lunga** secondo l'estensione effettiva del gesto. Applica normalmente la Misura. Superare le zanne di una bestia non impedisce altri attacchi credibili con zampe, bocca o corpo: se cambia attacco, segue le normali regole del Pool.
- Una **Difesa** deve essere fisicamente credibile. Un uomo può uscire dalla traiettoria di un elefante; sostenere frontalmente tutto il suo peso con uno scudo non è una Difesa possibile. Un'arma o uno scudo concedono i propri bonus soltanto quando possono davvero intervenire sul gesto affrontato.

Prese, spinte e arresti

Afferrare una parte del corpo non significa poter trattenere, spostare o Immobilizzare l'intero animale. Puoi trattenere un gatto, affrontandone comunque morsi e graffi; afferrare la zampa di un elefante non ne arresta il movimento.

Presa, Bloccare un arto, Spingere, Atterrare, Immobilizzare e Arrestare richiedono massa, leva, appoggio o strumenti sufficienti per l'effetto dichiarato. Corde, ostacoli, terreno e aiuto concreto possono cambiare ciò che è possibile. Se il gesto è possibile ma sfavorevole, usa il normale **-1d circostanziale**; se è impossibile, non si tira. Questo requisito vale anche per gli effetti concessi da Tecniche, Cariche o profili. Quando un colpo può interrompere l'avanzata, considera la Gravità **dopo** la correzione di Mole e verifica che la lesione possa fermare davvero il moto. Punta in Arresto migliora il tiro preparato, senza ignorare questi requisiti.

Locazioni animali

La descrizione del gesto e la posizione decidono anzitutto quali parti sono raggiungibili. Se occorre una localizzazione casuale per un quadrupede, tira 1d6:

- **1-2** — Arto: una zampa anteriore o posteriore raggiungibile.
- **3-5** — Tronco: petto, ventre, dorso o fianco secondo la traiettoria.
- **6** — Testa o collo.

Escludi le parti irraggiungibili; se ne resta una sola, il colpo raggiunge quella. Per corpi diversi adatta le locazioni all'anatomia, senza inventare arti assenti. Non scegliere dopo il tiro un punto vulnerabile: per sceglierlo serve il Colpo Mirato.

Applica i normali effetti delle Ferite alle funzioni della parte lesa. Un arto Serio impedisce normalmente Corsa e Carica; un arto Grave diventa inutilizzabile. Un quadrupede non cade necessariamente come un uomo: posizione e appoggi rimasti decidono se può reggersi o muoversi. Una Ferita Mortale segue il normale Decorso; Sanguinamento, Aggravamento, Infezione e Guarigione restano quelli delle Ferite.

Punti vulnerabili

Un **Colpo Mirato** a una piccola struttura vulnerabile realmente accessibile, come un occhio o un tendine raggiungibile, può **ignorare la Mole positiva**. Il GM lo stabilisce prima del tiro: servono un'arma, una traiettoria e una profondità capaci di lesionare quella struttura. Si pagano i normali modificatori del Colpo Mirato: **-2d in Mischia** oppure **+2 alla Difficoltà a Distanza**, salvo una Tecnica che li modifichi. L'Armatura realmente presente continua ad applicarsi.

Mirare genericamente alla Testa o al Tronco non elimina la Mole. Le conseguenze riguardano la struttura effettivamente lesa: un occhio distrutto rende cieco da quel lato, ma non rende da solo Mortale la Ferita. Con Danno 7+ limitato a una struttura locale non vitale, trattala come una Grave con esito permanente, analogamente a un arto distrutto. Diventa Mortale soltanto se la traiettoria e la lesione raggiungono anche una struttura vitale o producono una complicazione capace di uccidere.

Ferite complete ed effetti diversi dai colpi

Bestie e Creature **Grandi o Enormi usano le Ferite complete**: non applicare la semplificazione dei PNG di contorno che trasforma due Leggere in una Seria e mette fuori combattimento con una Seria. Il Morale può comunque indurre una bestia a fuggire o cedere prima di essere incapace di agire.

La Mole si applica una sola volta quando il colpo produce la Ferita. Non riduce Fatica, Stress, Corruzione, veleni o altri effetti privi di un Danno fisico, né viene ricalcolata sulle Ferite già definite, trasferite o divise dalla Via della Piaga.

Equipaggiamento

Armi

I profili seguenti hanno un riferimento nelle Tabelle rapide delle Ferite. Armi con lo stesso Danno, tipo di colpo e proprietà condividono il riquadro.

Armi in mischia

Arma	Danno	Colpo	Portata	Maneggio	Assetti
Mani nude	−1	Percossa	Corta	Leggero	Colpo con una parte libera del corpo. Può servire in Lotta.
Pugnale, coltello	+0	Taglio o Punta	Corta	Leggero	Una mano.
Spada	+1	Taglio o Punta	Media	Medio	Una mano.
Ascia	+1	Taglio, Spaccante	Media	Medio	Una o due mani secondo il manico. Presa sotto la Testa quando possibile.
Mazza	+1	Percossa concentrata	Media	Medio	Una o due mani secondo il manico. Presa sotto la Testa quando possibile.
Randello	+0	Percossa	Media	Medio	Una mano.
Bastone	+0	Percossa	Lunga	Medio	Due mani. In Stretta può colpire con le estremità.

Arma	Danno	Colpo	Portata	Maneggio	Assetti
Lancia	+1	Punta	Lunga	Medio	Una o due mani. In Stretta può usare manico o calcio.
Ascia lunga	+2	Taglio, Spaccante	Lunga	Pesante	Due mani. Regionale. Presa sotto la Testa se c'è spazio.

Armi a distanza

- **Sasso** — Danno -1 · Gittata Vicina · Percossa; Improvvisato.
- **Coltello lanciato** — Danno +0 · Gittata Vicina · Taglio o Punta; -1d senza almeno una Tecnica della Tradizione Armi da Lancio.
- **Ascia da lancio** — Danno +0 · Gittata Vicina · Taglio; regionale. In Mischia usa **+0, Taglio, Portata Media, Maneggio Medio, una mano**.
- **Giavellotto** — Danno +1 · Gittata Media · Punta; Forza 1d. In Mischia usa **+0, Punta, Portata Media, Maneggio Medio, una mano**.
- **Fionda** — Danno +1 · Gittata Media · Percossa; richiede spazio.
- **Fionda a bastone** — Danno +1 · Gittata Lontana · Percossa; Ricarica 1; Forza 1d; due mani.
- **Arco** — Danno +1 · Gittata Media · Punta; Forza 1d.
- **Arco da guerra** — Danno +2 · Gittata Lontana · Punta; Ricarica 1; Forza 2d e almeno una Tecnica della Tradizione Arco da Guerra.
- **Balestra semplice** — Danno +2 · Gittata Media · Punta; Ricarica 3; due mani.

Ai fini delle Tecniche, **Sasso** e **Coltello lanciato** sono armi da lancio Leggere; **Ascia da lancio** e **Giavellotto** non lo sono. Fionde e archi sono armi da tiro, non armi da lancio Leggere, indipendentemente dal loro ingombro.

Coltelli lunghi, lame a un solo filo e *scramasax* possono esistere come armi regionali o antiche. Usa le statistiche del Pugnale o della Spada secondo lunghezza, massa e modo d'impiego, senza introdurre una categoria universale.

L'**Ascia lunga** rappresenta armi a due mani associate soprattutto a tradizioni normanne, scandinave o straniere. Non è equipaggiamento comune di ogni guerriero italiano.

L'**Arco da guerra** è un arco particolarmente robusto destinato a un utilizzatore abituato. Non rappresenta il longbow inglese del Trecento né presuppone potenze, munizioni e reparti standardizzati in tutto l'Occidente.

La **Balestra semplice** è un'arma specialistica e non uniforme. È plausibile nell'Occidente della seconda metà dell'XI secolo, soprattutto in contesti militari o fortificati, ma la documentazione regionale diventa molto più abbondante nel XII secolo: il GM non dovrebbe trattarla come equipaggiamento ordinario di ogni villaggio. Viene tesa a mano, appoggiando l'arma e usando uno o entrambi i piedi sull'arco quando il modello lo richiede. Non presuppone staffa e gancio da cintura, associati a sviluppi successivi: un altro dispositivo richiede un riscontro specifico per epoca e regione. Non rappresenta le balestre pesanti ad argano e non ignora automaticamente la maglia.

Chi attacca dichiara **Taglio**, **Punta** o **Percossa** quando l'interazione con l'armatura lo richiede. L'arma deve possedere la parte adatta.

- **Spaccante** — un Taglio pesante e concentrato, come quello di un'ascia. Riduce di **1** la Protezione contro Taglio della locazione colpita, fino a un minimo di 0. Se il filo non apre realmente la protezione, l'eventuale Ferita è una **Percossa** prodotta dall'urto trasmesso.
- **Perforante** — una Punta stretta e robusta, adatta a concentrare la forza su una superficie molto piccola. Riduce di **1** la Protezione contro Punta, fino a un minimo di 0. Non ogni arma appuntita è Perforante: la proprietà richiede una forma concreta della punta che la giustifichi.
- **Percossa concentrata** — una Percossa portata con una testa relativamente piccola, pesante e rigida, come quella di una mazza. Contro la **Maglia**, usa Protezione **1** invece di 2.

Le armi dell'elenco non sono **Perforanti** automaticamente. Lancia, freccia, quadrello, pugnale o spada restano Punte ordinarie salvo che uno specifico manufatto o una specifica munizione possiedano una punta stretta e robusta che giustifichi la proprietà. Definisci questa caratteristica del manufatto quando viene introdotto nel gioco, prima di usarlo in un tiro: non è un'opzione da dichiarare dopo aver conosciuto il Margine o l'Armatura colpita.

Prese alternative

- **Presa sotto la Testa** — Si può usare con Ascia, Mazza o Ascia lunga dal manico adatto. Dichiara l'assetto insieme all'arma e usalo in tutti i confronti simultanei. Dopo un gesto con precedenza reale puoi cambiare assetto spendendo **1d** per un gesto preparatorio, se restano mani e spazio. Il Pool si rinnova al prossimo Scambio secondo il gesto allora dichiarato.

  Impugnando l'arma immediatamente sotto la testa:

  - la Portata diventa **Corta**;
  - il Danno diventa **+0**;
  - l'arma non applica **Spaccante** né **Percossa concentrata**: la presa riduce troppo leva e velocità per sfruttare quelle proprietà;
  - in Lotta non subisce la penalità prevista per le armi Medie.
  - il Maneggio resta quello dell'arma. L'Ascia lunga richiede ancora due mani e spazio per il manico.

  La presa non può essere adottata se l'arma è trattenuta o legata, se il manico è troppo corto oppure se manca lo spazio necessario per riposizionare le mani.

  Esempi: accorciare l'ascia quando un avversario entra al corpo; controllare una mazza in un corridoio stretto; usare testa e manico durante una colluttazione.

> *Storia: impugnare un arnese vicino alla testa riduce la leva e la violenza del colpo, ma aumenta il controllo negli spazi stretti. È un principio pratico comune ad armi e strumenti, non necessariamente una tecnica marziale specialistica.*

Se mancano i requisiti ma il gesto resta materialmente possibile, applica -1d al tiro e -1 Danno. Per esempio un arciere senza forza sufficiente può tentare un rilascio meno energico se riesce a tendere abbastanza da scoccare. Usa la Ricarica dell'arma, salvo una Tecnica che la cambi. Il Danno effettivo conserva le altre proprietà. Il Maneggio determina l'Attributo del Pool e ciò che è fisicamente possibile.

> *Storia: lancia e scudo restano l'equipaggiamento più accessibile e utile del combattente. Spade, buoni elmi e maglie sono beni costosi, spesso donati, ereditati o ricevuti nel servizio. Landolfo Seniore, narrando l'assedio di Milano del 1037, distingue lance, verrettoni, frecce e altri proiettili. La balestra resta un'arma specialistica nel gioco. Colletière offre un confronto archeologico francese. I dati di Danno, Ricarica e Gittata descrivono il gioco.* Landolfo Seniore, difesa di Milano · Colletière e i proiettili

Scudi

Uno scudo concede **+1d alle Difese in Mischia** quando può essere realmente interposto e spendi almeno 1d del Pool per quella Difesa. Senza dadi del Pool non concede il bonus; non viene consumato dal primo uso. Per fronti, fianchi e attacchi simultanei usa Scudo e direzione degli attacchi.

Contro il tiro, uno scudo abbastanza grande e già interposto sulla linea vale come **buona copertura**. Uno piccolo o che copre soltanto parte della linea offre copertura scarsa. Orientarlo verso una nuova minaccia richiede che il portatore ne sia consapevole e possa muoverlo. Questa copertura entra nell'unica complicazione complessiva del tiro e non concede anche il bonus di Mischia.

Scudi rotondi, ovali e a mandorla usano la stessa regola. Forma e dimensione contano nella copertura, nelle mani occupate e nello spazio necessario. Muro usa invece un dado realmente speso dal donatore.

Armature

Armatura	Taglio	Punta	Percossa	Copertura tipica
Nessuna	0	0	0	—
Vesti pesanti stratificate	1	1	1	Secondo il capo.
Cotta di maglia	3	3	2	Torso e parte delle braccia.
Usbergo di maglia	3	3	2	Torso, braccia, anche e parte delle cosce.
Protezione rigida	3	3	2	Secondo il manufatto; rara e regionale.
Elmo aperto o con nasale	3	3	2	Testa.
Cappuccio di maglia	3	3	2	Testa e Collo.

Identifica la locazione e trova l'Armatura che la copre. Nelle Tabelle rapide scegli quella riga; nel calcolo diretto sottrai la Protezione pertinente al colpo. Le Protezioni non si sommano; usa la migliore sulla parte realmente coperta. Cotta e usbergo proteggono allo stesso modo, ma l'usbergo copre più locazioni. La Maglia presuppone una veste tessile adeguata sotto gli anelli: le Vesti stratificate non vi si aggiungono separatamente.

Tre proprietà d'arma costituiscono le sole eccezioni alla matrice:

- **Spaccante:** riduce di 1 la Protezione contro Taglio, minimo 0;
- **Perforante:** riduce di 1 la Protezione contro Punta, minimo 0;
- **Percossa concentrata:** contro la Maglia usa Protezione 1 invece di 2.

Il tipo di Ferita descrive ciò che è accaduto, non un secondo modificatore. Un Taglio che non apre gli anelli ma produce Danno causa una **Percossa** da urto trasmesso; una Punta può invece aver forzato o attraversato gli anelli. Contro una protezione rigida, se la punta non passa fra o attraverso gli elementi, il Danno residuo è una Percossa.

Vesti, **Maglia** e **Protezione rigida** restano categorie ampie. La prima offre una protezione modesta e generale; la Maglia copre bene anche parti mobili ma trasmette gli urti concentrati; la Protezione rigida comprende scaglie, lamelle, stecche, bracciali, schinieri e rinforzi analoghi, non la tarda armatura completa a piastre.

Un Colpo Mirato a un'apertura reale non applica la protezione evitata, ma quella effettivamente presente sotto o attorno all'apertura. Una locazione generica non è automaticamente scoperta: bordo dell'elmo, manica di maglia, sovrapposizione di scaglie o lamelle e stecche restano protezioni finché il gesto non raggiunge davvero pelle o tessuto.

L'armatura non impedisce Manovre plausibili. La Maglia può imporre -1d quando sono determinanti il peso, il rumore o il rischio di impigliarsi, come nel nuoto e nella Furtività silenziosa. Una **Protezione rigida estesa** può imporre -1d quando la sua rigidità è determinante, come nella scalata, nel passaggio attraverso aperture strette o in movimenti che richiedono una forte torsione; un semplice bracciale o schiniere lo fa soltanto quando ostacola davvero il gesto descritto.

> *Storia: nell'XI secolo la maglia è la principale armatura metallica dell'élite occidentale. La rete di anelli resiste particolarmente bene al filo e può ostacolare anche molte punte, ma non elimina l'urto trasmesso al corpo; una protezione tessile sottostante migliora assorbimento e comfort. Forma e spessore dei capi sottostanti variavano e il gioco non presuppone un unico gambesone standardizzato per tutta l'Italia dell'XI secolo.*

*Il gioco riunisce sotto **Protezione rigida** manufatti storicamente differenti che hanno in comune l'uso di piccoli elementi metallici rigidi. Nelle corazze a scaglie le placche sono normalmente fissate a un supporto; nelle lamellari sono legate tra loro e spesso sovrapposte; stecche, bracciali e schinieri proteggono invece parti limitate del corpo. Nell'Italia centro-settentrionale dell'XI secolo queste protezioni sono rare o forestiere, plausibili soprattutto attraverso contatti con il mondo bizantino, balcanico e orientale o con il Mezzogiorno. Possono essere importate oppure costruite localmente secondo tradizioni straniere.*

Queste protezioni non anticipano la successiva armatura di piastre occidentale: corazze complete a piastra, protezioni articolate sistematiche degli arti e grandi elmi chiusi appartengono a sviluppi posteriori. L'usbergo lungo, l'elmo con nasale e lo scudo a mandorla diventano invece particolarmente riconoscibili nelle ultime decadi dell'XI secolo.

Tradizioni d'Arme

Le **Tradizioni d'Arme** sono raggruppamenti di Tecniche di Mischia o Distanza che condividono armi, principi e addestramento. Non sono Competenze e non si acquistano separatamente: le capacità specifiche apprese al loro interno sono le **Tecniche**. Conoscere almeno una Tecnica significa conoscere quella Tradizione. Le Tecniche non aumentano stabilmente il Pool: concedono modi più efficaci di usare le regole comuni e ciascuna si acquisisce come una Competenza, secondo Progressione e PE. Aprire una Tradizione significa apprenderne la prima Tecnica, non acquistare tutte le Tecniche che contiene, e non richiede un costo aggiuntivo.

Nell'XI secolo l'addestramento è trasmesso soprattutto in famiglia, nel seguito di un potente, in una guarnigione, durante la caccia, in città o attraverso campagne e assedi. Le fonti non conservano manuali tecnici occidentali contemporanei: le Tecniche descrivono principi fisici plausibili e sono confrontate, con cautela, con immagini, cronache e trattati posteriori.

Una Tecnica deve sempre corrispondere a un vantaggio concreto: controllo della linea, leva, preparazione, appoggio, cooperazione o uso specialistico dell'arma. Non permette azioni impossibili e non sostituisce i requisiti fisici e narrativi delle Manovre base.

Una sola Tecnica personale per gesto. Prima dei tiri scegli quale Tecnica applicare a un Attacco, una Manovra, una Difesa, una Reazione o un'altra attività. Non puoi combinarne due sullo stesso gesto, neppure se appartengono a Tradizioni diverse o producono effetti distinti. Conta anche il beneficio di una Tecnica preparato in precedenza, quando modifica quel gesto: non permette di aggiungerne un'altra.

Per una stessa Offensiva scegli quindi **Bloccare un arto** con **Presa di Braccio** oppure una **Presa** con **Entrata e Getto**: puoi bloccare il braccio armato oppure atterrare mantenendo la Presa, senza ottenere entrambi gli effetti con quella sola Offensiva. Allo stesso modo, un tiro non può usare insieme Trazione Graduata e Passo e Tiro, né Giro Corto e Colpo Teso.

Il limite riguarda il gesto, non l'intero Scambio: puoi usare Tecniche diverse per gesti distinti, rispettandone costi e requisiti. Un aiuto esterno come **Muro** è un gesto dell'alleato e non consuma la scelta della Tecnica del difensore. Bonus ordinari di Misura, scudo e circostanze, Doti, Discipline e Pratiche seguono le proprie regole.

Quando una Tecnica modifica una Reazione, dichiarala alla preparazione insieme all'effetto cercato. Le sue soglie si riferiscono al **Margine della Reazione**; il costo di preparazione, normalmente 2d salvo un'eccezione espressa, e l'Offensiva sono quelli già spesi alla preparazione.

Riferimento delle Tradizioni

Tradizione	Tecniche	Quando serve
Coltello e Presa	Entrata sotto il Ferro · Presa di Braccio	Ingresso e controllo di un arto
Spada del Seguito	Risposta Corta · Ferro Davanti	Risposta immediata o recupero della Misura Normale
Arma e Scudo	Muro · Legare con lo Scudo	Copertura cooperativa e controllo della linea
Lancia	Punta in Arresto · Gioco Stretto d'Asta	Punta preparata e uso dell'asta in Stretta
Ascia e Mazza	Aggancio · Leva del Manico	Agganciare un bordo e usare una leva
Lotta	Entrata e Getto · Rovesciare la Presa	Ottenere o invertire un controllo
Guerriero a Cavallo	Passaggio Montato · Lancia sotto il Braccio	Mobilità e impatto in sella
Arco da Caccia	Passo e Tiro · Tiro al Varco	Posizione di tiro e attesa
Arco da Guerra	Trazione Graduata · Gittata Corretta	Cadenza e distanza
Balestra	Guardia di Settore · Tiro Appoggiato	Tiro preparato e precisione
Armi da Lancio	Lancio d'Apertura · Mano Nascosta	Transizione al contatto e gesto nascosto

Tradizione	Tecniche	Quando serve
Fionda del Pastore	Giro Corto · Colpo Teso	Rilascio in poco spazio o tiro diretto

Tradizioni di Mischia

Coltello e Presa

Il coltello vive sotto il gomito, contro un muro e nella distanza in cui il braccio può essere afferrato prima che la lama torni in linea.

- **Entrata sotto il Ferro** — Ti difendi e, nello stesso gesto, cerchi di superare la punta o il filo dell'arma avversaria, entrando abbastanza vicino da raggiungere braccia e corpo. Serve a trasformare una Difesa riuscita in un ingresso in **Misura Stretta**.

  Puoi dichiararla quando sei in **Misura Normale** contro un'arma di Portata più lunga e nella Difesa usi realmente **un'arma Corta oppure una mano libera**. Devi avere spazio e appoggio per avanzare sotto il ferro: una parata compiuta soltanto arretrando non basta. La mano libera deve poter controllare o deviare concretamente braccio o arma, senza pretendere di fermare una lama col palmo. Contro più avversari l'ingresso deve essere compatibile con le altre posizioni.

  Prima dei tiri, dichiara l'ingresso e spendi **almeno 1d del Pool nella Difesa**. L'avversario conserva il proprio **+1d di Misura** per quel confronto. Se la tua **Difesa supera l'Attacco**, anche soltanto di 1, respingi il colpo, passi subito in Misura Stretta e prendi l'Iniziativa. Con una parità o una Difesa persa non ottieni l'ingresso; applica il normale esito del confronto.

  L'ingresso fa parte della Difesa: **non richiede un'Azione aggiuntiva, non costa i 2d della Reazione e non consuma l'Offensiva**. Non infligge Danno, non ottiene una Presa e non concede un normale Attacco immediato contro quell'avversario: potrai incalzarlo nello Scambio successivo. Per quella Difesa scegli l'ingresso **oppure** la preparazione di una Reazione, mai entrambi.

  > **Esempio:** Aldo devia una spada col pugnale e avanza sul lato del braccio armato. La spada riceve ancora +1d in Misura Normale. Attacco 5 e Difesa 6: Aldo evita il colpo, entra in Stretta e prende l'Iniziativa; non ha ancora afferrato né ferito lo spadaccino.

  > *Storia: nessun manuale occidentale dell'XI secolo descrive questa azione, ma la sua logica è elementare e compare chiaramente nelle tradizioni di lotta e daga posteriori: una punta lunga va superata controllando ferro o braccio, non inseguendo la punta nello spazio.*

- **Presa di Braccio** — Quando dichiari **Bloccare un arto** contro un braccio che impugna un'arma a una mano, basta **Margine 1 anche senza una Presa precedente**, invece del normale Margine 2. Il gesto comprende l'afferramento necessario, porta in Lotta e impedisce di usare quel braccio per Attaccare o Difendersi. Le altre parti del corpo rimangono libere.

  Prima dei tiri descrivi quali mani e appoggi mantengono il controllo. Una sola mano basta se una parete, il tuo corpo o una leva chiudono davvero il braccio. Tenere soltanto un polso di norma è una Presa. Puoi tentarlo dalla Normale soltanto con un ingresso credibile: il confronto conserva il Vantaggio di Misura iniziale dell'arma più lunga. In Reazione paghi la normale preparazione e serve Margine della Reazione 1+.

  Il blocco continua secondo Mantenere la Presa; non rende il bersaglio Atterrato o Immobilizzato. Se impugna due armi, controlli un solo braccio. Questa Offensiva non applica anche Entrata e Getto.

  Esempi: controllare polso e gomito di un accoltellatore; fermare il braccio armato contro una parete perché un alleato possa Disarmare.

> *Storia: coordinare polso, gomito e appoggi rende più affidabile il controllo. La Tecnica migliora una Manovra comune; non rende possibile una presa senza leva né ferma magicamente il resto del corpo.*

Spada del Seguito

La spada può deviare col forte, rispondere col filo e tornare di punta. Il guerriero del seguito cerca di riportarla davanti all'avversario senza perdere la copertura.

- **Risposta Corta** — Con una spada pronta e libera, quando dichiari una Difesa alla quale partecipa realmente **la spada oppure uno scudo**, puoi preparare una **Reazione di Taglio con la spada** pagando **1d invece di 2d**. Dichiara la Tecnica e spendi subito il dado senza tirarlo; consuma l'Offensiva, anche se la risposta non avverrà.

  La Reazione infligge **Danno +0, Taglio**. Serve **Margine della Difesa 2+**; il suo Margine è quello della Difesa meno 1, senza nuovo tiro o altro costo. Restano i limiti ordinari della Reazione: bersaglio raggiungibile, una sola preparazione per Scambio e costo già speso anche in caso di rinuncia o impedimento. La Tecnica non permette Punta, Manovre o Colpi Mirati.

  Esempi: deviare col forte e rispondere con un taglio breve; coprirsi con lo scudo e far passare il filo accanto al bordo. Con Difesa 6 contro Attacco 4, la Reazione ha Margine 1 e infligge 1 Danno su una parte scoperta.

  > *Storia: rispondere da una copertura ottenuta con spada o scudo è plausibile. Il taglio breve sviluppa meno forza; costo ridotto e Danno +0 sono una traduzione di gioco, non una tecnica nominata da una fonte dell'XI secolo.*

- **Ferro Davanti — Una volta per Scambio**, in **Misura Stretta** e fuori dalla Lotta, puoi dichiarare questa Tecnica insieme a una **Difesa con la spada** a cui assegni almeno **1d del Pool**. Indica dove riprenderai appoggio. Per quel confronto rinunci alla Reazione e a prendere l'Iniziativa.

  Se vinci la Difesa e puoi ancora completare il passo dopo aver applicato gli effetti dei gesti simultanei, riporta l'ingaggio in **Misura Normale**. L'avversario resta Aggressore.

  Esempio. Un uomo armato di coltello ti incalza in Stretta. Devii il colpo e arretri di mezzo passo, riportando la lama fra voi. L'uomo conserva l'Iniziativa. In Normale la spada ha il Vantaggio di Misura se controlla la linea.

  Storia. Deviare il ferro e cambiare appoggio possono far parte dello stesso gesto. Un breve passo permette di riportare la lama davanti al corpo quando il terreno lascia spazio per arretrare.

Arma e Scudo

Arma e scudo lavorano insieme: lo scudo occupa una linea, protegge la mano armata e prepara l'ingresso dell'arma.

Le Tecniche di questa Tradizione possono essere usate quando impugni uno scudo insieme a un'arma a una mano, a una lancia utilizzabile a una mano oppure a una mano libera. Non funzionano con armi che richiedono entrambe le mani.

- **Muro** — Una volta per Scambio, quando un alleato adiacente effettua una Difesa in Mischia contro un attacco proveniente da una direzione che il tuo scudo può realmente coprire, puoi spendere **1d del tuo Pool** per concedergli **+1d**. Lo dichiari dopo che l'alleato ha scelto quanti dadi spendere, ma prima dei tiri del gruppo simultaneo. Indica allora quale linea copre lo scudo. **Muro vale anche se l'alleato non spende dadi del Pool**, perché è un aiuto esterno. Non può proteggere chi è Esposto. Muro non usa la tua Azione né l'Offensiva; confronto, Iniziativa ed eventuale Reazione restano interamente dell'alleato. **Una stessa Difesa riceve un solo Muro**, anche se più alleati possono aiutare. Lo scudo deve poter coprire realmente quella linea: non puoi usarlo nello stesso momento in direzioni incompatibili.

Esempi: avanzare lo scudo sulla linea del compagno; serrare due scudi davanti a una porta per chiudere un varco.

> *Storia: immagini, racconti e logica delle formazioni mostrano scudi usati in modo cooperativo. La Tecnica non crea un muro impenetrabile: offre per un istante una seconda superficie dietro cui il compagno continua a difendersi.*

- **Legare con lo Scudo** — Quando dichiari una Difesa nella quale lo scudo partecipa realmente, puoi preparare una Reazione di **Ostacolare arma o scudo**. Il vantaggio è la soglia ridotta: basta **Margine della Reazione 1+** invece di 2. Paghi normalmente **2d** e consumi l'Offensiva alla preparazione.

  Scegli prima dei tiri se spostare lo scudo oppure ostacolare l'arma: il bersaglio perde il bonus dello scudo alla prossima Difesa nella quale lo usa, oppure subisce **-2d al prossimo uso dell'arma scelta** in un Attacco, una Manovra o una Difesa. Non infliggi Danno.

  Valgono tutti i limiti di Ostacolare: scadenza alla fine dello Scambio successivo, nessun cumulo di penalità da Manovre e possibilità di usare un altro mezzo senza consumare l'effetto. Non ottieni una Presa duratura.

  Esempi: comprimere un ferro contro lo scudo per un istante; spostare il bordo dello scudo nemico prima dell'attacco di un alleato.

> *Storia: pressione, bordo e urto dello scudo possono occupare una linea. L'addestramento migliora il momento e la direzione di un gesto accessibile anche agli altri combattenti.*

Lancia

La lancia è un confine portatile. Finché la punta resta davanti all'uomo, il terreno appartiene a lui.

- **Punta in Arresto** — Quando **Attendi** un'avanzata frontale con la Lancia già presentata e puoi mantenere un appoggio saldo, ricevi **+1d all'Attacco preparato**. Devi spendere almeno 1d del Pool nel tiro. La punta deve controllare realmente la via e l'assetto deve restare valido fino all'evento.

  Attacco e precedenza seguono **Attendere**; una Ferita interrompe il movimento soltanto nelle condizioni previste dalle regole comuni. Puoi scegliere **Arrestare** al posto del Danno, applicandone i normali requisiti. La Tecnica non concede un'Offensiva aggiuntiva e non ferma automaticamente Corsa, Carica, cavalcatura o bestia massiccia.

  Esempi: tenere la punta sul varco di una porta; ricevere un avanzamento lungo un sentiero; preparare il colpo contro il petto di una cavalcatura.

> *Storia: presentare la punta, allineare il corpo e scegliere il momento migliora un attacco preparato. Arrestare una massa in moto richiede comunque un ostacolo o una lesione capace di interromperla davvero.*

- **Gioco Stretto d'Asta** — In **Misura Stretta**, con Lancia o Bastone impugnati a due mani, puoi applicare questa Tecnica a un **Attacco di Percossa con manico o calcio**, usando **Danno +0**. Per quel confronto **nessuno applica il Vantaggio di Misura**. Spendi almeno 1d del Pool nell'Attacco e non puoi effettuare un Colpo Mirato.

  Puoi anche preparare una **Reazione** con lo stesso colpo. In quel caso la Difesa deve usare realmente l'asta e almeno 1d del Pool: nessuno applica il Vantaggio di Misura a quel confronto. Paghi normalmente 2d e consumi l'Offensiva alla preparazione; il Margine della Reazione è quello della Difesa meno 1.

Il colpo di manico o calcio è una possibilità comune: la Tecnica permette di eseguirlo senza concedere il vantaggio dell'arma corta. Il successo cambia Misura secondo le regole comuni, con spazio sufficiente; contro un'arma della stessa Portata non produce automaticamente la Normale. Non si usa in Lotta, con asta trattenuta o quando mancano mani e spazio. Quando la prepari come Reazione, la Tecnica copre sia la Difesa sia il colpo che ne segue. Sceglila per entrambi i gesti.

Esempi: deviare col manico e rispondere col pedale; lavorare con entrambe le mani sull'asta dopo che un coltello ha superato la punta.

> *Storia: far scorrere le mani e usare le estremità di un'asta è accessibile a tutti; farlo conservando linea e copertura richiede pratica. Il confronto con trattati posteriori riguarda questi principi, non una scuola attestata nell'XI secolo.*

Ascia e Mazza

L'ascia aggancia ciò che sporge; la mazza concentra l'urto. Entrambe perdono parte della loro forza quando la distanza si chiude, ma non cessano di essere strumenti di leva.

Aggancio richiede una forma capace di prendere un bordo; Leva del Manico richiede invece lunghezza e impugnatura a due mani. Una mazza corta e liscia si distingue soprattutto per la propria Percossa concentrata e può non essere adatta a nessuna delle due Tecniche. Le Manovre comuni restano disponibili quando forma, spazio e leva le rendono possibili.

- **Aggancio** — Con la barba di un'ascia o una sporgenza realmente adatta, puoi **Ostacolare un'arma o uno scudo con Margine 1**, invece di 2. Dichiara prima dei tiri che cosa agganci e quale effetto cerchi. Portata, posizione e forma devono permettere di raggiungere e prendere quella parte, anche dalla Misura Normale.

  Si applicano gli effetti e i limiti di **Ostacolare arma o scudo**: -2d al prossimo uso dell'arma scelta oppure perdita del prossimo bonus di scudo, con scadenza alla fine dello Scambio successivo. Non infligge Danno. In Reazione usa il relativo Margine e la normale preparazione.

  Una mazza liscia non può usare la Tecnica. Agganciare per Disarmare o Atterrare è invece una possibilità delle Manovre comuni, con le rispettive soglie e una geometria adatta: questa Tecnica non ne modifica la soglia.

  Esempi: prendere il bordo dello scudo e aprirne la linea; tirare lateralmente un'asta abbastanza da ostacolarne il prossimo uso.

  > *Storia: una lama barbuta può prendere bordi e aste. Il vantaggio appreso consiste nel collocare e sfruttare l'aggancio con maggiore affidabilità.*

- **Leva del Manico** — In **Misura Stretta**, impugnando a due mani un'ascia o una mazza dal manico sufficientemente lungo e robusto, puoi tentare **Atterrare** senza aver prima ottenuto una Presa. Grazie alla leva del manico è sufficiente **Margine 1** e la Manovra non infligge Danno.

  Devi descrivere una leva fisicamente possibile: portare il manico dietro un ginocchio, attraversare le anche o incastrarlo sotto un braccio mentre comprometti l'appoggio e ruoti col corpo. Premere soltanto sul petto descrive normalmente Spingere: per Atterrare devi togliere o superare un appoggio.

  La Tecnica non può essere usata impugnando l'arma con una sola mano, con un manico troppo corto o fragile, contro un avversario molto più grande o massiccio, quando la posizione non permette di collocare il manico oltre o attorno al corpo oppure in Lotta, dove si applicano già le normali regole di Presa e Atterrare.

Esempi: passare il manico dietro il ginocchio e tirare mentre la spalla spinge il tronco; poggiare l'asta attraverso le anche e ruotare l'avversario fuori dal proprio appoggio; attraversare le anche e avanzare di fianco mentre il piede impedisce all'avversario di ricostruire l'equilibrio. La Tecnica non concede automaticamente una Presa o il blocco di un arto.

> *Storia: le fonti dell'XI secolo non descrivono una tecnica nominata di questo tipo. Trattati marziali posteriori mostrano però frequentemente armi inastate usate come sbarre e leve durante il combattimento ravvicinato. L'azione è una ricostruzione prudente fondata sulla rigidità del manico, sul controllo delle articolazioni e sulla rottura dell'equilibrio, non su una presunta scuola documentata.*

Lotta

Prima del ferro viene il corpo: chi governa appoggio, anche e braccia può gettare un uomo senza opporre forza a forza.

- **Entrata e Getto** — Prima dei tiri dichiara una **Presa** preparata per compromettere anche l'appoggio dell'avversario. Con **Margine 1** ottieni la normale Presa; con **Margine 2+** lo rendi anche **Atterrato**, mantenendo la Presa come parte della stessa Manovra. Prendi l'Iniziativa.

  Prima del confronto il GM chiarisce se il gesto può lasciarti in piedi oppure richiede di accompagnare il bersaglio a terra. Servono massa, appoggio e spazio sufficienti per il getto e per continuare a trattenere. In Reazione valgono il relativo Margine e il normale costo di preparazione.

  Il getto non blocca automaticamente il braccio armato e non Immobilizza. Per questa Offensiva scegli la Presa con Getto oppure Bloccare un arto con Presa di Braccio. Il controllo ottenuto continua secondo Mantenere la Presa.

  Esempi: prendere il tronco e togliere un appoggio; accompagnare a terra un uomo troppo carico sul piede anteriore, conservando la presa sulla veste.

  > *Storia: l'addestramento permette di collegare afferramento e rottura dell'equilibrio. Un getto comune non garantisce il controllo successivo.*

- **Rovesciare la Presa** — Dichiara la Tecnica insieme a **Liberarsi**. Con **Margine 2+** spezzi il controllo dichiarato, ottieni una tua **Presa** sull'avversario e prendi l'Iniziativa. Con Margine 1 riesce soltanto il normale Liberarsi.

  Usa il Margine dell'unico confronto di Liberarsi, anche quando coincide con la Difesa contro il controllore. Consuma Azione e Offensiva secondo quella procedura, senza preparazione o costo di Reazione. Servono una parte libera per afferrare e una posizione adatta; non puoi usarla mentre sei Immobilizzato.

  La tua nuova Presa trattiene, senza bloccare automaticamente un arto o atterrare. Altre Prese eventualmente presenti continuano.

  Esempi: liberare il gomito e prendere il polso; uscire da un abbraccio e afferrare il fianco dell'avversario.

  > *Storia: recuperare la linea delle anche o cambiare lato può trasformare un'uscita dal controllo nell'occasione per ottenere una propria presa.*

Guerriero a Cavallo

Prerequisito: Disciplina **Cavalcatura**.

Passaggio Montato e Lancia sotto il Braccio sono alternative nella stessa Carica: per queste Tecniche movimento, impatto e proseguimento costituiscono un solo gesto complessivo.

Il cavallo non è un'armatura né un'azione in più: è massa, altezza, addestramento e terreno percorso prima che l'uomo a piedi possa chiudere la distanza.

- **Passaggio Montato** — Quando effettui una Carica in sella con Lancia, Spada, Ascia o Giavellotto impugnato in mischia, dopo aver risolto l'Attacco puoi continuare lungo una linea libera e terminare a distanza Vicina dal bersaglio invece di restare ingaggiato. L'intero percorso prima e dopo il colpo non può superare il normale movimento della cavalcatura per quello Scambio. Non puoi farlo se il movimento è stato Arrestato, se il cavallo è entrato in uno spazio che non permette il passaggio o se hai iniziato lo Scambio già ingaggiato.

  Risolvi prima Difesa, Contrattacco o Reazione possibile dell'avversario all'impatto, poi il proseguimento. Se per tornare sullo stesso bersaglio devi voltare il cavallo e riprendere una linea utile, prepara quel movimento prima di tentare una nuova Carica. È un'unica Carica, non un Disimpegno separato; rimangono gli Attacchi e le Attese realmente provocati lungo il percorso, con il normale limite di Offensiva.

  Esempi: colpire lungo un sentiero e proseguire; attraversare il fianco di un gruppo senza fermare il cavallo tra gli uomini.

  > *Storia: la mobilità consente passaggi ripetuti, finte ritirate e cambi di fronte, ma soltanto quando terreno, disciplina e spazio impediscono alla fanteria di chiudere il cavallo.*

- **Lancia sotto il Braccio** — Quando effettui una Carica frontale con una Lancia serrata sotto il braccio, su un cavallo da guerra e con almeno una distanza Vicina libera per prendere assetto, risolvi normalmente l'Attacco. Se il Danno finale infligge una Ferita **Seria o peggiore**, puoi anche rendere il bersaglio **Atterrato** oppure respingerlo di pochi passi e sciogliere l'ingaggio, se massa, terreno e direzione lo permettono. Scegli l'effetto prima dei tiri. Non puoi usarla in bosco fitto, interni, folla serrata o terreno che impedisce la Carica.

  Una lancia Lunga preparata a due mani nega normalmente il bonus montato e può fermare la Carica prima dell'impatto. Se l'impatto resta possibile, la Tecnica può ancora applicarsi: la sola Attesa avversaria non la annulla.

  Esempi: investire un uomo isolato su strada aperta; spezzare il fronte di una fila già disordinata senza pretendere di attraversare una schiera salda.

  > *Storia: immagini della seconda metà dell'XI secolo, incluso l'Arazzo di Bayeux, mostrano prese sopra la spalla, distese e talvolta sotto il braccio. La loro lettura non dimostra però una tecnica d'urto già uniforme o pienamente codificata. Il gioco rappresenta quindi un impiego emergente e prudente: non aggiunge Danno e produce un effetto di sbilanciamento soltanto dopo una Ferita già Seria. Terreno, lance preparate, ostacoli e perdita dell'assetto possono annullarne il vantaggio.*

Tradizioni di Distanza

Arco da Caccia

Il buon tiro nasce prima della corda: nel passo silenzioso, nel riparo scelto e nel punto in cui la preda dovrà passare.

Le Tecniche di questa Tradizione funzionano sia con **Arco** sia con **Arco da guerra**, rispettandone requisiti e preparazione. Sullo stesso tiro scegli comunque una sola Tecnica: per esempio Passo e Tiro non si combina con Trazione Graduata.

- **Passo e Tiro** — Nello stesso Scambio in cui tiri con l'Arco puoi compiere un Passo spendendo 1d, senza usare una seconda Azione. Il dado non è disponibile per il tiro o le difese. Puoi muoverti prima o dopo il tiro oppure dividere il Passo in due brevi tratti, purché il percorso totale non superi la normale distanza e

tu disponga di appoggi e linea credibili. Uscire e rientrare non cancella un tiro simultaneo o un'Attesa che ti raggiunge mentre sei visibile: applica la copertura realmente presente in quel momento. Puoi fermarti brevemente per il rilascio: il solo fatto di avere compiuto il Passo non aggiunge una complicazione. Appoggio instabile e tiro realmente in movimento rientrano invece nella normale valutazione della scena.

Esempi: uscire da dietro un albero, tirare e rientrare; avanzare per aprire la visuale prima del rilascio.

> *Storia: il cacciatore sceglie posizione e visuale, ma il rilascio richiede comunque un istante di assetto. Muoversi e tirare è possibile, meno stabile che attendere.*

- **Tiro al Varco** — Quando Attendi con l'Arco un bersaglio che deve attraversare un punto o un breve passaggio chiaramente osservabile, ignori fino a +1 di Difficoltà dovuto al suo movimento. Rivaluta la complicazione senza quel movimento: altri ostacoli possono mantenerla invariata, secondo Rivalutare una complicazione. Non ignori copertura, vento, oscurità o altre complicazioni. Se il bersaglio non attraversa il punto dichiarato prima del tuo prossimo Scambio, l'Azione è perduta.

  Esempi: attendere che un cervo attraversi un sentiero; mirare al vano di una porta che una guardia deve superare.

> *Storia: cacciare presso piste, abbeveratoi e passaggi obbligati riduce la necessità di inseguire con la mira un bersaglio imprevedibile.*

Arco da Guerra

L'arco da guerra richiede un corpo abituato alla trazione e la capacità di adattare forza, elevazione e ritmo alla distanza. Il buon arciere non tende sempre nello stesso modo: distingue il tiro potente dal tiro più breve e rapido.

- **Trazione Graduata** — Quando usi un Arco da guerra puoi scegliere una **trazione ridotta**. In questo caso l'arma usa il seguente profilo:

  Danno +1
  Gittata Media
  nessuna Ricarica

  Puoi quindi incoccare e tirare normalmente anche se non hai completato la Ricarica richiesta dopo un precedente tiro a piena trazione. Per usare nuovamente il normale profilo dell'Arco da guerra — Danno +2 e Gittata Lontana — devi prima completare **Ricarica 1** dopo l'ultima freccia scoccata, anche se era a trazione ridotta. I requisiti dell'Arco da guerra rimangono validi. Il tiro ridotto usa questa Tecnica e non può applicarne un'altra sullo stesso Attacco.

  Esempi: tirare rapidamente contro un uomo ormai vicino; rinunciare alla piena potenza per mantenere il tiro durante un'avanzata; tornare alla piena trazione quando il nemico è ancora lontano.

> *Storia: ridurre la lunghezza della trazione diminuisce l'energia trasmessa alla freccia, ma richiede meno sforzo e preparazione. Un arciere esperto può adattare la trazione senza pretendere che ogni tiro sviluppi la massima potenza.*

- **Gittata Corretta** — Dopo un tiro a **piena trazione** con Arco da guerra a distanza **Media o Lontana**, se osservi traiettoria o punto di caduta, puoi considerare **Misurata** una piccola zona fissa del terreno: un accesso, una sommità o un breve tratto di formazione.

Nei tiri successivi dalla stessa posizione verso quella zona ricevi **+1d**, spendendo almeno 1d del Pool. Servono **stesso arco, piena trazione e frecce comparabili**. Il primo tiro non riceve il beneficio; osservarlo non ne modifica l'esito.

Il bonus vale anche contro un'altra persona entrata nella zona. Movimento, copertura, luce e vento continuano a influire normalmente sulla Difficoltà. La correzione termina se ti sposti, cambiano profilo o munizioni, oppure il vento muta sensibilmente.

Quando applichi il bonus scegli questa Tecnica per quel tiro: non puoi aggiungere Tiro al Varco o altre Tecniche personali. Un tiro precedente può aver usato un'altra Tecnica, purché sia avvenuto a piena trazione nelle condizioni che vuoi correggere.

Esempi: aggiustare l'elevazione contro una porta dopo una freccia corta; mantenere il tiro su un tratto preciso della prima fila.

> *Storia: confrontare i primi impatti permette di correggere elevazione e direzione. La correzione riguarda condizioni e traiettoria, non l'identità della persona che occupa quel punto.*

Balestra

La balestra conserva meccanicamente la tensione. Il balestriere può quindi preparare il tiro prima che il bersaglio si presenti e dedicare maggiore attenzione al punto verso cui orienta l'arma; ciò non rende più rapido il caricamento.

- **Guardia di Settore** — Con una **Balestra già carica**, puoi usare un'Azione immobile per prendere la **Mira** su un **settore ristretto**. Scegli una piccola zona fissa che puoi sorvegliare senza riposizionare sensibilmente l'arma, come un vano o un breve tratto di strada.

  Con la **stessa Azione** puoi anche Attendere un evento percepibile nel settore. Dichiara l'evento e il gesto preparato. Se si verifica in tempo, puoi tirare usando l'Offensiva e il **+1d di Mira**. Precedenza e Difficoltà seguono le regole ordinarie di Attesa e tiro, comprese le complicazioni dovute al movimento o alla copertura.

  La Mira vale per il primo tiro su un bersaglio nel settore. Se l'evento manca, scade l'Attesa e conservi la Mira. La perdi se cambi settore, ti muovi, vieni ferito o ti Difendi.

  Esempio. Tieni sotto tiro il vano di una porta e Attendi che uno degli inseguitori vi si affacci. Se nessuno arriva in quello Scambio, conservi la Mira sul vano e puoi rinnovare l'Attesa con una nuova Azione.

  > *Storia: il meccanismo della balestra mantiene la corda tesa mentre il tiratore osserva. Il vantaggio non è una reazione sovrumana, ma la possibilità di preparare l'arma prima di avere scelto il bersaglio definitivo.*

- **Tiro Appoggiato** — Quando una Balestra carica poggia stabilmente su un parapetto, un muro, un tronco, un carro o un altro sostegno adatto, puoi effettuare una Mira contro uno specifico bersaglio.

  Se il successivo tiro è un **Colpo Mirato**, riduci di **1** l'aumento di Difficoltà dovuto al Colpo Mirato:

  ```
  +1 alla Difficoltà diventa +0
  +2 alla Difficoltà diventa +1
  ```

  Devi restare immobile e il sostegno deve permettere di orientare liberamente l'arma. La Tecnica non può essere combinata con Guardia di Settore: richiede che la Mira sia stata preparata contro un bersaglio preciso. Non aggiungere anche un bonus circostanziale per la stessa stabilità dell'appoggio già valorizzata dalla Tecnica; il normale dado di Mira resta applicabile.

Esempi: puntare alla gamba visibile sotto uno scudo; mirare alla mano di un uomo affacciato; cercare il volto da una feritoia.

> *Storia: il fusto e il rilascio meccanico permettono di sostenere e allineare la balestra senza mantenere direttamente la trazione della corda. Un appoggio stabile aiuta soprattutto nei tiri deliberati verso una parte precisa.*

Armi da Lancio

Preparare il lancio e ritrovare subito l'arma per il contatto è una sequenza appresa. Un giavellotto può aprire lo scontro; un piccolo ferro celato può sorprendere chi non ha ancora riconosciuto la minaccia.

- **Lancio d'Apertura** — Dopo un lancio con **Giavellotto, Ascia da lancio o arma da lancio Leggera**, puoi estrarre un'arma da Mischia immediatamente accessibile come **gesto minimo**, senza pagare il normale dado preparatorio. Dichiara la Tecnica prima del tiro: occupa la scelta della Tecnica personale di quell'Attacco.

  Servono una mano libera dopo il lancio e un'arma pronta da sfilare. Il lancio usa normalmente Azione e Offensiva; estrarre non concede un secondo Attacco, non ripristina dadi e non cambia il Pool iniziale. Per una successiva Difesa usa i dadi rimasti e le regole del cambio d'arma. Fionde e archi non sono armi da lancio ai fini di questa Tecnica.

  Esempi: scagliare il giavellotto e portare avanti la spada; lanciare un'ascia e ritrovare il coltello prima del contatto.

  > *Storia: predisporre il ferro successivo e coordinare lancio ed estrazione è plausibile. Il vantaggio è una transizione esercitata, non un secondo colpo nello stesso istante.*

- **Mano Nascosta** — Estrarre un'arma da lancio **Leggera**, celata ma predisposta per essere recuperata, è un **gesto minimo** e non costa il normale dado preparatorio.

  Se l'avversario non ha riconosciuto l'arma pronta o l'imminenza del lancio e la situazione consente una vera Sorpresa, ricevi **+1d alla prova di Destrezza + Furtività** del primo lancio. Il bonus non va al tiro per colpire e non concede nuove prove di Sorpresa contro chi segue già i tuoi gesti come una minaccia.

  A distanza un bersaglio sorpreso segue **Bersaglio Esposto**: la Difficoltà non diminuisce automaticamente, ma perde difese deliberate che richiedono consapevolezza, come orientare lo scudo verso il tiratore.

  Esempi: recuperare un coltello predisposto sotto la veste; celare l'inizio del lancio durante una trattativa.

  > *Storia: piccoli ferri possono essere occultati in abiti e cintura. Rapidità e sorpresa dipendono dalla preparazione e dall'intenzione nascosta, non dal fatto che l'altro ti creda privo di qualsiasi coltello.*

Fionda del Pastore

Il fiondatore controlla ampiezza e piano della rotazione secondo lo spazio disponibile. Un movimento abbreviato permette di tirare anche dove una rotazione completa sarebbe pericolosa, ma trasmette meno energia al proiettile.

- **Giro Corto** — Quando usi il **tiro abbreviato con la Fionda normale** a distanza **Vicina**, ignori il suo **-1d**. Rimangono il **-1 Danno** e tutti i requisiti di spazio, mani e traiettoria della regola comune.

  La Tecnica migliora il controllo del rilascio in poco spazio. Non si usa con Fionda a bastone né in Lotta, fra corpi troppo stretti o quando mano, fionda o proiettile incontrerebbero inevitabilmente un ostacolo.

  Esempi: tirare lungo un sentiero stretto; usare una breve rotazione dal vano di una porta, se il rilascio ha una linea libera.

> *Storia: abbreviare il gesto è tentabile da chiunque; esercitarlo rende più affidabile il rilascio, senza restituire l'energia della rotazione piena.*

- **Colpo Teso** — Con una **Fionda normale**, a distanza **Vicina**, ricevi **+1d al tiro** quando usi un proiettile regolare di peso adatto e hai spazio per il gesto ordinario completo. Devi spendere almeno 1d del Pool.

  Il beneficio rappresenta un rilascio diretto e controllato; non modifica Danno o proprietà della pietra. Non funziona con Fionda a bastone né durante un tiro abbreviato e non si combina con Giro Corto.

  Esempi: tirare con decisione verso un uomo ormai vicino; sfruttare proiettili familiari per mantenere una traiettoria ben controllata.

> *Storia: scegliere proiettili adeguati è accessibile a tutti; conoscerne peso e comportamento e coordinare il rilascio è addestramento personale. Le proprietà fisiche della munizione restano quelle del manufatto.*

Esempio completo: tre Scambi al tavolo

Questo esempio mostra anche il dialogo al tavolo. PG e banditi rappresentano personaggi esperti, con circa **10 PE** di sviluppo oltre alla creazione o una competenza equivalente; sono riportati soltanto i valori che entrano nello scontro.

- **Marta interpreta Rinaldo:** Pool di Mischia 5d, Spada, scudo, **Muro**.
- **Luca interpreta Elia:** Pool di Mischia 5d, Pugnale e mano libera, **Entrata sotto il Ferro**, **Presa di Braccio**, **Entrata e Getto**.
- **Sara interpreta Agnese:** Pool di Mischia 4d, Pugnale, Arcano 3d, Concentrazione 2d, **Prendere la Piaga** e **Carne per Carne**.
- **Davide è il GM** e controlla quattro banditi: **Gualtiero** (Pool di Mischia 5d, Spada, scudo), **Berto** (Pool di Mischia 4d, Spada), **Naldo** (Pool di Mischia 4d, Ascia) e **Maso** (Pool di Distanza 4d, Arco, **Tiro al Varco**).

Rinaldo ed Elia difendono affiancati la porta di una cappella in rovina. Sono già ingaggiati in Misura Normale: Gualtiero ha l'Iniziativa contro Rinaldo e Berto contro Elia. Agnese è subito dietro di loro; Naldo è a distanza Vicina e Maso tiene l'arco dietro un carro. Le locazioni colpite nell'esempio hanno Armatura 0. All'inizio Agnese ha Corruzione 0: il dado del costo aggiunge un punto soltanto con 1.

Scambio 1: bonus, Pool e Pratica

> **GM:** «Gualtiero e Berto vi tengono sotto pressione. Naldo corre verso Agnese; Maso ha già una freccia incoccata e Attende chiunque esca dalla porta. Che fate?»
>
> **Marta:** «Rinaldo resta accanto a Elia. Mi difendo da Gualtiero e preparo un colpo di Spada in Reazione per ferirlo.»
>
> **GM:** «Paghi subito 2d e consumi l'Offensiva. Restano spesi anche se la Difesa non dà il Margine necessario alla risposta.»
>
> **Luca:** «Elia devia la spada di Berto col pugnale. Se vinco, uso Entrata sotto il Ferro per passare dentro la sua guardia.»
>
> **Sara:** «Agnese lega la propria benda a quella di Rinaldo e usa Prendere la Piaga.»

> **GM:** «Il costo base è 1 Corruzione, da acquisire dopo la risoluzione. È una Pratica Breve: in combattimento usa un'Azione Lunga, si completa alla fine dello Scambio e fino ad allora non puoi usare l'Offensiva. Il tiro di Arcano è separato dal Pool di Combattimento.»

Prima dei tiri Gualtiero spende 3d nell'Attacco. Berto spende 3d e riceve +1d per la maggiore Portata in Misura Normale: tirerà 4d. Elia spende 2d dei propri 5d alla Difesa, dichiarando **Entrata sotto il Ferro**.

Rinaldo paga 2d per preparare la Reazione contro Gualtiero e consuma l'Offensiva. Poiché i compagni sono adiacenti e lo scudo può coprire quella direzione, Marta usa **Muro**: Rinaldo spende 1d del proprio Pool ed Elia riceve +1d, per un tiro di Difesa a 3d. Rinaldo spende i suoi ultimi 2d alla Difesa contro Gualtiero e aggiunge +1d dello scudo: tira 3d. Il suo Pool è già vuoto, ma il bonus dello scudo vale perché ha speso dadi per quella Difesa.

Si tirano i confronti: Berto ottiene 4 ed Elia 6; Gualtiero e Rinaldo ottengono entrambi 5. Elia vince con Margine 2, prende l'Iniziativa e passa in Misura Stretta grazie all'ingresso già dichiarato. Non ha preparato una Reazione: Entrata sotto il Ferro non ne paga il costo né usa l'Offensiva. Gli restano 3d. Il dado ricevuto da Muro è stato tirato ma non è entrato nel suo Pool; Rinaldo ha invece pagato davvero 1d per concederlo.

La parità di Rinaldo respinge il colpo e lascia l'Iniziativa a Gualtiero. La Reazione preparata non avviene: i 2d e l'Offensiva restano spesi. Rinaldo ha consumato tutti i 5d: 2d per preparare la risposta, 1d per Muro e 2d per la Difesa.

Naldo usa un Passo per raggiungere Agnese e diventa Aggressore del nuovo ingaggio, ma non può anche Attaccare. Finché l'Azione Lunga non si completa, Agnese è Esposta alla sua minaccia. Maso non vede verificarsi l'evento della propria Attesa. Alla fine dello Scambio Agnese tira Arcano 3d + Concentrazione 2d e ottiene 5 contro Difficoltà 4. **Prendere la Piaga** riesce e proteggerà Rinaldo per la scena, finché non trasferirà la prima Ferita valida; i 5d della Pratica non hanno consumato il suo Pool di Combattimento. Dopo la riuscita della Pratica Sara tira 1d6 per il costo e ottiene 4: Agnese acquisisce 1 Corruzione. Con un risultato di 1 ne avrebbe acquisita 2. Il successivo trasferimento della Ferita non richiederà un altro pagamento.

Scambio 2: simultaneità e Presa con Getto

I Pool si rinnovano. Gualtiero attacca Rinaldo e Naldo attacca Agnese nei due ingaggi in cui sono Aggressori. Elia, che ha conquistato l'Iniziativa, dichiara una **Presa** contro Berto. Maso si sposta verso il mulo per tenere aperta una fuga.

Prima dei tiri Gualtiero spende 3d nell'Attacco; Naldo spende 2d e riceve +1d per la maggiore Portata dell'Ascia contro il Pugnale in Misura Normale. Marta dichiara una Difesa semplice e spende 2d dei 5d di Rinaldo, aggiungendo lo scudo; Sara dichiara una Difesa semplice e spende 3d dei 4d di Agnese. Luca spende 3d nella Presa di Elia, dichiarando **Entrata e Getto**: afferra la veste di Berto con la mano libera e ne compromette l'appoggio. Il GM chiarisce che l'ingresso laterale e la posizione delle gambe permettono a Elia di restare in piedi conservando la manica. Luca sceglie la Presa con Getto anziché Bloccare il braccio armato con Presa di Braccio; Berto spende 3d nella Difesa.

Completate le dichiarazioni e le spese, il tavolo tira i tre confronti prima di applicare gli effetti.

Offensiva	Risposta	Esito
Gualtiero · 3d, risultato 6	**Rinaldo** · 2d + scudo, risultato 4	Vince la Spada, Margine 2.

Offensiva	Risposta	Esito
Naldo · 2d + Misura, risultato 4	**Agnese** · 3d, risultato 5	Agnese respinge il colpo e prende l'Iniziativa.
Elia · 3d + Misura, risultato 6	**Berto** · 3d, risultato 4	Entrata e Getto riesce con Margine 2.

La Spada di Gualtiero darebbe **1 + 2 − 0 = 3 Danni**, una Seria al fianco. **Prendere la Piaga** si consuma e Agnese riceve la Ferita equivalente, Segnata dalla Piaga. La sua Armatura non si applica al trasferimento. La Difesa di Agnese è simultanea e resta valida. Alla fine del gruppo le rimane 1d nel Pool. Se lo assegna a una Difesa successiva, senza altri modificatori tira a 0d per la Seria.

> **Sara:** «Quindi la Ferita cambia il prossimo tiro, non quello che abbiamo appena fatto?»
>
> **GM:** «Esatto. La fretta di Naldo e il colpo di Gualtiero arrivano nello stesso momento. Ora sai che cosa ti ostacola.»

Entrata e Getto lascia Berto Atterrato e ancora trattenuto per la veste. Elia resta in piedi secondo la posizione dichiarata. Il braccio armato di Berto è libero. Con Presa di Braccio, a parità di risultato, Elia avrebbe invece controllato quel braccio. La singola Offensiva usa la Tecnica scelta prima del tiro.

Scambio 3: conseguenze e morale

I Pool si rinnovano. Agnese ricomincia con 4d, ma la Seria al Tronco dà -1d a ogni tiro fisico. Gualtiero conserva l'Iniziativa contro Rinaldo; Elia la conserva nella Lotta contro Berto; Agnese l'ha sottratta a Naldo. Berto dichiara **Liberarsi** anche senza avere l'Iniziativa. Maso Attende con l'arco chiunque insegua un'eventuale ritirata.

Prima dei tiri Gualtiero spende 3d nell'Attacco. Rinaldo prepara una Reazione di Spada per infliggere Danno: paga subito 2d e consuma l'Offensiva, poi assegna i 3d rimasti alla Difesa e aggiunge +1d dello scudo, per un tiro a 4d.

La Presa alla veste continua senza nuovi costi: Elia mantiene mano e posizione, ma non ha ancora Immobilizzato Berto. Appoggia un ginocchio fra le scapole, lascia cadere il pugnale come gesto minimo e usa la mano liberata per portare il braccio armato dietro la schiena, tentando **Immobilizzare**. Spende 2d e li tira. Berto spende 3d nel proprio Liberarsi, che usa la stessa Difesa contro la Manovra. La posizione a terra ostacola il gesto e impone -1d, per un tiro a 2d. Liberarsi usa Azione e Offensiva.

Agnese decide di chiudere lo scontro nonostante la Ferita: spende tutti i suoi 4d in un Attacco col Pugnale e applica -1d per la Seria, per un tiro a 3d. Naldo spende 2d nella Difesa semplice e aggiunge +1d per la maggiore Portata dell'Ascia in Misura Normale, per un tiro a 3d.

Il tavolo tira tutti i confronti, poi applica gli effetti: Gualtiero ottiene 3 e Rinaldo 6; Elia ottiene 5 e Berto 4; Agnese ottiene 6 e Naldo 3.

La stessa Difesa di Berto vale anche per Liberarsi: perdendola, non evita la Manovra e non scioglie la Presa. Il Margine 1 basta a Immobilizzare: il peso sul tronco, l'appoggio a terra e la leva sul braccio ottenuta con questa Manovra limitano davvero quasi tutto il corpo. Se Berto avesse invece vinto la Difesa di 1, avrebbe evitato l'Immobilizzazione e spezzato la Presa: era ancora soltanto trattenuto quando ha dichiarato Liberarsi.

L'Attacco di Agnese ha Margine 3 e produce **0 + 3 - 0 = 3 Danni**: anche Naldo riceve una Ferita Seria. Agnese ha superato la linea dell'Ascia con l'arma più corta. I due sono ora in Misura Stretta.

Applicati gli effetti diretti, si verifica la risposta. Rinaldo ha vinto la Difesa con Margine 3 e può ancora eseguire la Reazione già preparata. Usa Margine 2. La Spada infligge **1 + 2 − 0 = 3 Danni**, una Seria al braccio di Gualtiero. Rinaldo ha già pagato la risposta e gli restano 0d.

> **GM:** «Gualtiero e Naldo sono feriti seriamente, Berto è a terra e immobilizzato, e Maso ha ancora una via di fuga. Non combattono fino alla morte: Gualtiero lascia cadere la spada e ordina agli altri di cedere.»
>
> **Marta:** «Rinaldo non li insegue. Tiene lo scudo alto e chiede che Maso posi l'arco.»
>
> **GM:** «Maso vede Berto bloccato, rinuncia all'Attesa e obbedisce. Lo scontro finisce.»

Le spese di Rinaldo nei tre Scambi sono:

Scambio	Preparazione della Reazione	Muro	Difesa	Pool rimasto
1	2d; risposta non avvenuta	1d	2d	0d
2	—	—	2d	3d
3	2d; risposta eseguita	—	3d	0d

> **Esempio aggiuntivo: Pool esaurito.** Dopo la Difesa e la Reazione del terzo Scambio Rinaldo ha 0d. Se dovesse affrontare un nuovo Attacco nello stesso Scambio, potrebbe ancora Difendersi a 0d. Scudo e Portata favorevole non aggiungerebbero dadi, perché non ne spenderebbe per quella nuova Difesa. Con Muro riceverebbe +1d da un alleato e tirerebbe 1d; con una penalità di -1d tornerebbe a 0d.

L'esempio mette in evidenza sette criteri:

- il Pool si rinnova dopo le dichiarazioni e prima dei tiri; l'ordine di risoluzione non cambia i dadi con cui si è iniziato lo Scambio;
- i dadi spesi per un tiro si tolgono dal Pool; i dadi bonus non lo aumentano. Muro costa invece 1d a chi aiuta; senza dadi del Pool valgono solo aiuti esterni;
- la Reazione si prepara insieme alla Difesa: il costo di preparazione, normalmente 2d, e l'Offensiva si spendono subito, anche se la risposta non avviene. Il bersaglio e l'effetto restano quelli dichiarati;
- Condizioni, Ferite e Infezione penalizzano i singoli tiri, senza togliere dadi dal Pool;
- una Pratica usa il proprio tiro di Arcano, non il Pool di Combattimento, ma paga il tempo, l'Azione e l'Esposizione previsti;
- azioni senza precedenza reale conservano Pool e modificatori determinati alla dichiarazione e si risolvono prima che una conseguenza ne cancelli retroattivamente una;
- ogni gesto applica una sola Tecnica personale: Elia sceglie il getto, poi ottiene il controllo del corpo con una successiva Manovra. Muro resta un aiuto esterno. La Presa continua finché mani e appoggi la sostengono; resistere a Liberarsi richiede invece la Difesa del confronto, con i dadi rimasti.

CAPITOLO V

Ferite e Guarigione

Procedura rapida al tavolo
Durante lo scontro servono soltanto cinque passaggi:
1. determina la **locazione**;
2. identifica l'**Armatura della parte**, usando il tipo di colpo dichiarato;
3. incrocia **Danno netto e Margine** nella matrice oppure leggi la Gravità nella tabella dell'arma;
4. annota **Aperta** per Taglio o Punta, **Chiusa** per Percossa, salvo che la descrizione dimostri il contrario;
5. applica l'**effetto immediato** e dichiara se occorre Tamponare.
Dopo lo scontro: **soccorri e Stabilizza**, valuta le complicazioni concrete, controlla l'Infezione dopo circa **24 ore** e annota una **data di recupero**. Non occorrono tiri quotidiani per una Ferita stabile e non infetta. Tamponamento e altre urgenze possono richiedere soccorso già durante lo scontro.

Ferite

Quando un Attacco riesce, determina prima la locazione e poi calcola il Danno:

```
Danno = Danno dell'arma + Margine - Armatura della locazione
```

La Matrice del Danno riunisce armi, protezioni e assetti. Le tabelle per arma permettono di copiare sulla scheda soltanto i profili che si usano.

Senza un Colpo Mirato, il GM può determinare la locazione interpretando il gesto e la posizione dei combattenti. Un fendente che entra lateralmente può raggiungere spalla, braccio o fianco; un affondo arriva più facilmente al Tronco; un colpo portato dal basso può raggiungere gamba, bacino o ventre.

Quando la descrizione non offre una risposta chiara, tira 1d6:

- **1** — Gamba
- **2** — Braccio
- **3** — Bacino e fianchi
- **4** — Addome
- **5** — Petto
- **6** — Testa e collo

Tira di nuovo se il dado indica una parte irraggiungibile. Se ne puoi raggiungere una sola, il colpo cade lì. Verifica la traiettoria prima di applicare Armatura, Mole e Gravità.

La locazione generale comprende le parti anatomiche vicine: Braccio comprende mano, avambraccio, gomito e spalla; Gamba comprende piede, caviglia, ginocchio e coscia. Il GM precisa la parte effettivamente colpita secondo arma, gesto e posizione.

La descrizione di un colpo non concede gratuitamente i benefici di un **Colpo Mirato**. Se il giocatore vuole scegliere mano, gola, una locazione precisa o una parte scoperta dell'armatura, deve dichiararlo e pagarne il modificatore prima del tiro. Quando è la situazione a lasciare raggiungibile una sola parte, come una testa oltre un riparo, quella limitazione è invece già presente per tutti.

Ordine della descrizione: la tabella determina la Gravità; la locazione indica le funzioni coinvolte; il trauma determina Aperta o Chiusa e le complicazioni plausibili. Il GM dichiara gli impedimenti immediati appena il colpo si risolve, e le complicazioni nascoste appena si manifestano o possono essere riconosciute da un personaggio competente. Gli esempi anatomici rispettano questi dati.

La localizzazione precede il calcolo del Danno. Non scegliere dopo averlo calcolato la parte scoperta che lo aumenterebbe, né trasformare arbitrariamente una lesione in una distruzione irreparabile per annullare una protezione Arcana valida. Gli esempi anatomici guidano la descrizione: non sono effetti aggiuntivi automatici.

Danno	Gravità	Effetto sui tiri
0 o meno	Nessuna	Nessuna penalità.
1–2	**Leggera**	**-1d** alle azioni che coinvolgono la parte ferita.
3–4	**Seria**	**-1d** a tutte le azioni fisiche.
5–6	**Grave**	**-2d** a tutte le azioni fisiche.
7+	**Mortale**, salvo gli arti	Il personaggio cade ed è morente; normalmente non può agire.

Con Danno 7+ a un **arto**, la parte è distrutta, mutilata o definitivamente inutilizzabile. La Ferita è Mortale soltanto con una grossa arteria recisa, un'amputazione prossimale, uno schiacciamento esteso o un'emorragia analoga; altrimenti conta come Grave e lascia automaticamente un esito permanente. Una Mortale a Testa, Collo o Petto causa normalmente incoscienza immediata.

Come applicare la penalità

Prima verifica che l'azione sia possibile. La penalità in dadi non sostituisce gli impedimenti della lesione: un arto Grave è inutilizzabile, anche se il personaggio possiede ancora molti dadi. Gli effetti delle locazioni sono indicati più sotto.

Le Ferite penalizzano i **singoli tiri**, senza ridurre gli Attributi o il Pool dello Scambio. In Combattimento scegli quanti dadi spendere, aggiungi i bonus e sottrai il malus della Ferita. Tutti i dadi scelti restano spesi, anche quelli cancellati dal malus. Fuori combattimento applica la penalità al tiro completo. Se il totale è 0d o meno, tira a **0d**: 2d6, tieni il minore, senza Eco. Ignora le penalità eccedenti. Una nuova Ferita produce effetti sulle azioni successive, senza cambiare i confronti già risolti o quelli simultanei già dichiarati.

Leggera: il malus è locale. Una mano ferita penalizza l'uso di quell'arma o di uno strumento; una gamba ferita penalizza Corsa e appoggio, senza influire automaticamente sull'uso delle mani. Al Tronco vale per fiato, torsione e sforzo; alla Testa per le azioni disturbate da dolore o disorientamento.

Seria e Grave: il malus vale per tutte le azioni fisiche, anche quelle che usano altre parti del corpo. Conta l'azione, non l'Attributo: tirare con l'arco usando Percezione resta un'azione fisica. Le prove puramente mentali non subiscono un malus automatico; una Seria o Grave alla **Testa** applica invece rispettivamente **-1d o**

-2d a tutti i tiri, comprese Percezione e prove basate sugli Interiori. Con la locazione Testa e collo stabilisci quale parte è ferita. Una lesione al solo collo può impedire di parlare, respirare o muovere il capo. Usa la penalità mentale della Testa quando il trauma coinvolge effettivamente il capo o ne compromette la lucidità.

Per ogni tiro applica soltanto la **penalità più alta** delle Ferite pertinenti, non la loro somma. Gli impedimenti anatomici restano tutti validi. Le penalità di altre fonti, come Condizioni, Infezione o la posizione Atterrata, si sommano quando pertinenti allo stesso tiro, prima del limite di 0d; la stessa causa non si conta due volte.

> **Esempio:** hai un Pool di 5d e una Grave. Spendi 3d per la Difesa e 2d all'Attacco: senza altri modificatori tiri rispettivamente 1d e 0d. Se concentri tutti i 5d in una sola Difesa, tiri 3d, purché la lesione permetta quel gesto.

Aggravamento

Una nuova Ferita Seria o peggiore può aggravare una lesione già presente. Una protezione della **Via della Piaga** si applica prima alla nuova Ferita: solo le lesioni effettivamente ricevute entrano poi nell'Aggravamento, secondo la procedura della Via.

```
Seria + nuova Seria o Grave     → Grave
Grave + nuova Seria o Grave     → Mortale
Nuova Mortale                   → conserva la Gravità Mortale
```

Se più colpi simultanei estendono lo stesso trauma, applica prima eventuali protezioni come la Piaga. Per ciascun corpo e per lo stesso trauma considera come nuova Ferita quella più grave del gruppo. Applica una volta l'Aggravamento con la lesione già presente. Registra le lesioni realmente distinte a parte.

Esempio. Due colpi simultanei causano una Seria e una Grave sulla stessa lesione. Su una Seria preesistente il risultato è Grave. Su una Grave preesistente il risultato è Mortale se la parte e la lesione lo permettono. Il risultato è lo stesso qualunque sia il primo colpo letto al tavolo.

Una **Ferita Mortale Stabilizzata** è trattata come Grave ai fini dell'Aggravamento. Se una nuova Ferita Seria o peggiore aggrava direttamente la stessa lesione, torna **Mortale**.

L'Aggravamento si applica soltanto quando la nuova Ferita:

- colpisce la stessa parte anatomica già compromessa;
- riapre o estende direttamente la lesione precedente;
- oppure, per posizione e natura, aggrava concretamente lo stesso trauma.

Due Ferite sulla stessa locazione generale ma indipendenti restano separate. Un taglio alla mano e uno alla spalla non si fondono automaticamente in una sola Ferita.

Le Ferite Leggere non aggravano automaticamente quelle precedenti.

Quando l'Aggravamento renderebbe Mortale una Ferita a un arto, si applicano le normali regole anatomiche: la Ferita è Mortale soltanto in presenza di emorragia importante, amputazione prossimale, schiacciamento esteso o altra complicazione capace di mettere in pericolo la vita.

Un'Infezione che si diffonde può invece rendere Mortale una Ferita in qualunque locazione.

Effetti delle locazioni

- **Mano Seria** — fa normalmente cadere ciò che impugna.

- **Braccio Serio** — impedisce gesti fini e ostacola armi a due mani, scudi, archi e strumenti.
- **Gamba o Piede Seri** — impediscono Corsa e Carica.
- **Gamba o Piede Gravi** — rendono normalmente Atterrato e impediscono di camminare senza assistenza.
- **Arto Grave** — è inutilizzabile, ma non necessariamente reciso.
- **Testa Grave** — può causare una breve perdita di sensi.
- **Ferita Mortale** — impedisce normalmente di agire. Il personaggio può parlare, muoversi o compiere un ultimo gesto soltanto quando la lesione concreta lo rende plausibile e il GM lo consente.

La Gravità indica le conseguenze generali; la lesione descritta determina ciò che è fisicamente possibile. Un tendine reciso, una mandibola spezzata e una frattura del cranio non producono gli stessi impedimenti, anche quando appartengono alla medesima Gravità.

> *Storia: manuali chirurgici e inchieste medievali distinguevano sede, profondità e natura della ferita, perché una lesione alla mano, al ventre o al cranio aveva conseguenze radicalmente diverse.*

Un duello in due Scambi mostra la procedura ordinaria, compreso il calcolo della Ferita.

Matrice del Danno

1. **Localizza** la parte raggiunta dal colpo.
2. **Trova il netto**. Prendi il Danno dell'arma e applica modificatori come quello oltre Gittata. Sottrai la Protezione effettiva della parte e la Mole, se diversa da 0.
3. **Incrocia** il netto con il Margine. Leggi Gravità e conseguenze anatomiche.

Netto	M0	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
−5	—	—	—	—	—	—	L	L	S
−4	—	—	—	—	—	L	L	S	S
−3	—	—	—	—	L	L	S	S	G
−2	—	—	—	L	L	S	S	G	G
−1	—	—	L	L	S	S	G	G	M*
0	—	L	L	S	S	G	G	M*	M*
+1	L	L	S	S	G	G	M*	M*	M*
+2	L	S	S	G	G	M*	M*	M*	M*
+3	S	S	G	G	M*	M*	M*	M*	M*
+4	S	G	G	M*	M*	M*	M*	M*	M*
+5	G	G	M*	M*	M*	M*	M*	M*	M*

M0–M8 sono i Margini da 0 a 8. — indica Nessuna Ferita. **L** Leggera, **S** Seria, **G** Grave, **M*** Danno 7 o più. A un arto applica la regola della parte distrutta o inutilizzabile. Il Margine 0 vale per un colpo che può riuscire in parità con la sua Difficoltà, come un tiro a Distanza. Fuori tabella, somma netto e Margine e leggi le soglie delle Ferite.

Esempio. Una Spada +1 contro Maglia 3 ha netto −2. Con Margine 4 infligge una Leggera. La stessa Spada contro un cavallo scoperto ha netto −1 per la Mole 2 e infligge una Seria con lo stesso Margine.

Decorso essenziale delle Ferite

Ogni Ferita si annota con **locazione, Gravità e trauma**, precisando se è **Aperta o Chiusa**. Taglio e Punta sono normalmente Aperti; una Percossa è normalmente Chiusa. Conta la lesione concreta: una mazza può aprire la pelle e fratturare un osso insieme, ma produce comunque una sola Ferita.

La gestione segue tre momenti: **soccorso immediato, eventuali complicazioni, convalescenza**. Non serve un tiro quotidiano per una Ferita stabile e non infetta.

Prove di Decorso

Nei controlli di **Costituzione** per complicazioni, Infezione, Decorso ed Esiti permanenti **non si applicano le penalità delle Ferite**. Applica i bonus delle cure e le penalità delle Condizioni pertinenti. Il **-1d dell'Infezione** vale anche in questi controlli, salvo nel suo Decorso giornaliero. Se il totale è 0d o meno, usa il normale tiro a 0d.

Questa eccezione riguarda la risposta del corpo. Combattere, camminare, curare qualcuno o compiere altre azioni continua a subire le normali penalità delle Ferite.

Quando una Ferita peggiora

Una Ferita non peggiora soltanto perché è trascorso un altro giorno. Occorre una causa concreta:

- **Un nuovo colpo sullo stesso trauma:** usa le regole di Aggravamento, senza un ulteriore tiro per quel colpo.
- **Uno sforzo importante sulla parte ferita:** se combattere, sostenere un carico o affrontare un trasporto brusco rischia davvero di riaprire o estendere la lesione, il GM avverte il giocatore prima dello sforzo. Al termine tira **Costituzione, Difficoltà 4**. Esegui **un solo controllo per l'intero episodio**, non per ogni Azione o Scambio; se più Ferite sono coinvolte, considera quella più esposta. Un fallimento la aumenta di un grado, quando la lesione lo rende plausibile.
- **Un trauma interno Grave a Testa o Tronco:** una Percossa o altra lesione che possa nascondere danni cerebrali, emorragia interna o danni agli organi richiede **un solo controllo di Costituzione, Difficoltà 4**, al primo riposo successivo, comunque entro poche ore dal trauma. Applica **+1d** con riposo e cure competenti, **-1d** se il ferito ha continuato a combattere o è stato mosso bruscamente. Un successo la lascia Grave; un fallimento la rende Mortale. Il controllo resta necessario dopo la Stabilizzazione esterna. Non ripeterlo senza nuovi sforzi o complicazioni. Se lo stesso episodio richiede anche un controllo per sforzo, effettua soltanto questo controllo del trauma interno.
- **Un'Infezione:** usa il Decorso dell'Infezione.

Riposo, normali gesti prudenti e trasporto con la parte adeguatamente protetta non richiedono questi tiri. Un arto ferito tenuto fermo con stecche o fasciature resta però inutilizzabile per i gesti impediti dalla lesione: la protezione non permette di forzarlo senza conseguenze.

Una Grave a un arto **non diventa Mortale per il solo sforzo o mancato riposo**. Occorre un'emorragia importante, schiacciamento esteso, Infezione diffusa o altra complicazione capace di minacciare la vita. Un peggioramento descrive il danno concreto; non inventa automaticamente un'amputazione o un tendine reciso.

Sanguinamento e pericolo di morte

Non tirare dadi per stabilire quanto tempo resta. Il GM dichiara una scadenza comprensibile, secondo la lesione:

Situazione	Urgenza senza soccorso efficace
Grave che sanguina liberamente	Diventa Mortale dopo circa **30 minuti**.
Mortale con emorragia	Può uccidere entro **pochi minuti**.
Mortale per trauma interno	Può uccidere entro **poche ore**.

Una Seria non peggiora automaticamente per il solo trascorrere del tempo. Una piaga aperta può sanguinare poco; una Ferita chiusa può essere pericolosa per un trauma interno. Contano i segni e la lesione, non soltanto Aperta o Chiusa. Quando emorragia e trauma interno minacciano la stessa Ferita, affronta per primo il pericolo più urgente. Annota a parte un'altra scadenza soltanto se dipende da una causa indipendente. Lo stesso pericolo si risolve una volta. Le scadenze sono riferimenti di gioco, dichiarati secondo i segni della lesione: una Grave Chiusa non avvia automaticamente il conto del Sanguinamento.

Soccorso delle Ferite

Tamponare

Tamponare una Ferita aperta richiede un'**Azione Lunga**. Alla fine dello Scambio il Sanguinamento si arresta finché la pressione continua e **una mano resta impegnata**. Chi Tampona deve restare accanto al ferito e non può compiere azioni incompatibili con la pressione. Il tempo verso l'Aggravamento o la morte resta sospeso finché il Tamponamento è efficace.

Tamponare non pulisce, chiude o Stabilizza definitivamente la Ferita. Non ferma un'emorragia interna. Parti quasi amputate, Ferite profonde e oggetti conficcati possono richiedere Cerusia e un accesso adeguato.

Stabilizzare

Stabilizzare richiede normalmente **5–10 minuti**, accesso e materiali adeguati. Il trattamento controlla il Sanguinamento e protegge la Ferita durante riposo e trasporto mediante pulizia, bendaggio e, se serve, stecche.

Prima del tiro indica la causa che il trattamento può affrontare. Per una Mortale interna, Difficoltà 7 vale soltanto se una misura concreta può fermare o tenere sotto controllo il pericolo che minaccia la vita. Una fasciatura può controllare il sangue esterno mentre la lesione profonda richiede ancora il proprio Decorso. Una distruzione incompatibile con la sopravvivenza ha un esito immediato.

Ferita	Con Cerusia	Senza Cerusia
Seria o più lieve	Automatica con accesso, strumenti e materiali adeguati.	Manualità o Sopravvivenza, **Difficoltà 4**.

Ferita	Con Cerusia	Senza Cerusia
Grave	Manualità + Concentrazione, **Difficoltà 4**.	Manualità o Sopravvivenza, **Difficoltà 5**, soltanto se accessibile e realmente trattabile.
Mortale: arto o locazione accessibile	Manualità + Concentrazione, **Difficoltà 6**.	Non è possibile.
Mortale: Testa, Collo, Petto, lesione interna o condizioni disperate	Manualità + Concentrazione, **Difficoltà 7**.	Non è possibile.

Oscurità, fretta, sporcizia o materiali inadatti impongono **-1d oppure** aumentano la Difficoltà, secondo le normali regole delle circostanze.

Durante il trattamento il Decorso continua. Se un Tamponamento efficace o le operazioni del soccorritore mantengono il Sanguinamento sotto controllo, il tempo verso l'Aggravamento o la morte resta sospeso finché quel controllo dura.

Con un successo il trattamento controlla la causa affrontata. La Ferita è **Stabilizzata** quando è protetta per il riposo o il trasporto prudente. Una Mortale diventa **Mortale Stabilizzata** quando sono sotto controllo tutte le cause che la rendono immediatamente pericolosa per la vita. Un eventuale rischio indipendente, il controllo per trauma interno ancora previsto, l'Infezione e gli impedimenti anatomici seguono il proprio Decorso.

Un fallimento non aggrava immediatamente la Ferita: il trattamento non riesce e, quando cessa la pressione, il Sanguinamento riprende. Per ritentare servono condizioni migliori, un metodo diverso o un nuovo costo concreto, secondo le **Prove ripetute**. Cambiare soccorritore senza migliorare il trattamento non concede altri tiri.

Se la Ferita si riapre prima di una reale convalescenza, il tempo verso il pericolo riprende dal punto in cui era stato sospeso: una nuova fasciatura non lo azzera. Durante la convalescenza valuta invece il nuovo danno concreto e aggiorna il recupero. Una semplice contaminazione non annulla da sola la Stabilizzazione.

Steccare un arto

Stecche o fasciature sostengono un arto ferito durante il riposo e il trasporto. Lo stato Immobilizzato riguarda il controllo del corpo in Lotta.

Se una **Ferita Seria** richiede soltanto di proteggere una frattura, lussazione o lesione articolare, senza controllare un'emorragia, l'Immobilizzazione richiede alcuni minuti: con **Cerusia** è automatica con materiali adeguati; altrimenti usa **Manualità o Sopravvivenza, Difficoltà 3**. Per una Grave fa parte del trattamento di Stabilizzazione e usa la sua Difficoltà. Una semplice contusione non beneficia di una stecca.

Un successo protegge la parte durante riposo, trasporto e movimenti prudenti; non riduce la penalità e non restituisce l'uso dell'arto. Un fallimento lascia la protezione inefficace, senza aggravare subito la lesione. Eventuali nuovi tentativi seguono le Prove ripetute. Gli sforzi deliberati seguono il normale controllo per sforzo.

Mortale Stabilizzata

Una Mortale Stabilizzata **non è più morente**. Conta come **Grave** per penalità, effetti delle locazioni e Aggravamento, ma mantiene **Mortale Stabilizzata** per Guarigione ed Esiti permanenti. L'incoscienza non è più imposta dalla sola Gravità; la lesione concreta può ancora impedire di agire o mantenere il ferito privo di sensi.

Se si riattiva l'emorragia o la complicazione che minacciava la vita, perde la Stabilizzazione e torna Mortale. Una riapertura superficiale non basta. La Stabilizzazione non cancella un danno irreparabile: una lesione inequivocabilmente incompatibile con la sopravvivenza non può essere trattata con mezzi ordinari.

> *Storia: pressione, fasce, stecche, sutura, estrazione prudente e cauterio erano strumenti reali della chirurgia medievale. Una lesione profonda restava pericolosa anche quando il primo soccorso sembrava riuscito.*

Traumi e anatomia: riferimenti facoltativi

Queste indicazioni aiutano a descrivere la Ferita; non aggiungono altri tiri o procedure al Decorso essenziale:

- **Taglio:** può lacerare pelle, muscoli, tendini e vasi.
- **Punta:** penetra in profondità attraverso un'apertura relativamente stretta. Un oggetto conficcato può contenere il Sanguinamento; estrarlo senza poter intervenire subito può aumentarlo.
- **Percossa:** può causare contusioni, fratture, lussazioni, schiacciamenti, emorragie interne e danni agli organi. Se apre la pelle o produce una frattura esposta, segue anche le regole per Sanguinamento e Infezione.

Una lesione mista produce una sola Ferita, con una sola Gravità e una sola penalità. Un'arma spigolosa può rompere ossa e aprire i tessuti senza produrre due Ferite separate e senza perforare automaticamente una buona protezione metallica.

Shock da Percossa alla Testa

Regola opzionale. Quando una Percossa inferta con un'arma rigida o un proiettile colpisce Testa o Volto con Margine 2+, ma l'Armatura riduce a 0 un Danno che sarebbe stato almeno 1 senza protezione, il bersaglio subisce lo shock dell'impatto: **-1d alla prossima Azione o Difesa** compiuta prima della fine dello Scambio successivo.

Lo Shock non si applica normalmente a Mani nude contro un elmo. Se il colpo infligge una Ferita, si applicano soltanto i normali effetti della Ferita alla Testa: lo Shock non si aggiunge alle sue penalità.

> *Storia: un elmo e la sua imbottitura potevano proteggere il cranio senza eliminare dolore, disorientamento e perdita momentanea della guardia.*

Guarigione

La convalescenza inizia quando il Sanguinamento è fermato, la Ferita è Stabilizzata se necessario, non c'è Infezione attiva e sono disponibili riposo, nutrimento e riparo sufficienti.

Al primo trattamento il GM concorda con il giocatore **una data di recupero**. Usa questi tempi come riferimento, contando dall'inizio della convalescenza:

Gravità	Tempo di riferimento
Leggera	**3 giorni**.
Seria	**2 settimane**.
Grave	**6 settimane**.

Gravità	Tempo di riferimento
Mortale Stabilizzata	**12 settimane**.

Aperta o Chiusa serve per valutare Sanguinamento e Infezione, senza una seconda tabella di Guarigione. Una Mortale Stabilizzata usa sempre il proprio tempo, anche se per penalità ed effetti immediati conta come Grave.

La lesione concreta può richiedere più tempo: una frattura importante può avere bisogno di **almeno 6 settimane anche se Seria**; danni a tendini, nervi o organi possono richiedere mesi o lasciare impedimenti permanenti. Dichiara questa necessità quando si valuta la Ferita. La data indica quando terminano le normali penalità della Ferita, non quando ricresce una parte perduta o scompare una menomazione anatomica.

Durante la convalescenza non si tira ogni giorno. Il tempo procede con riposo, nutrimento, riparo e trattamento adeguati. Periodi di fame, freddo, cattivo riposo, viaggio faticoso o uso dannoso della parte spostano la data del tempo in cui il recupero è rimasto fermo. Non cancellano automaticamente il progresso già fatto. Un trasporto prudente e protetto non interrompe da solo il recupero.

Un'Infezione attiva sospende la Guarigione. Quando termina, sposta la data del tempo perduto e riprendi il recupero. Se la Gravità cambia per un aggravamento o per l'Arcano, aggiorna la data secondo la nuova lesione e il recupero già compiuto; non sommare automaticamente due convalescenze complete.

Le **cure competenti** richiedono assistenza reale e continuativa, materiali adeguati e una Disciplina pertinente. Aiutano a evitare complicazioni e offrono i bonus previsti ai controlli; non dimezzano automaticamente il tempo di Guarigione. **Veglia degli Infermi**, dopo una notte valida di riposo e cure, può anticipare di un giorno il recupero di una Ferita: **una sola volta per quella Ferita**, senza accumulare riduzioni ripetendo il rito. Annota il beneficio accanto alla data; un cambiamento di Gravità non lo rinnova.

Al termine si risolvono gli eventuali Esiti permanenti. La fine delle penalità non implica sempre il completo ritorno della resistenza dei tessuti: il GM concorda quali sforzi restano rischiosi, senza chiedere un tiro per ogni gesto quotidiano.

> **Esempio:** annota «Gamba Seria, stabile — recupero tra due settimane». Se compare un'Infezione, aggiungi «Infetta» e sospendi il recupero. Se termina dopo quattro giorni, sposta la data di quattro giorni. Non occorrono altri conteggi quotidiani.

Esiti permanenti

Al termine della convalescenza di ogni Ferita Grave tira **Costituzione, Difficoltà 4**, senza penalità delle Ferite, come nelle altre Prove di Decorso:

- **+1d** con cure competenti;
- **-1d** se la Ferita è stata trascurata, riaperta o infetta.

Restano le altre penalità pertinenti. **Veglia degli Infermi** concede il proprio +1d se il controllo cade durante il suo effetto e prosegue l'assistenza. Un successo non lascia menomazioni meccaniche permanenti, salvo quelle già stabilite dalla lesione. Un fallimento lascia un esito coerente: zoppia, rigidità, dolore cronico, perdita di forza, mobilità o sensibilità, cicatrice deturpante, difficoltà respiratorie o un danno analogo.

Una **Mortale Stabilizzata** lascia sempre almeno un esito permanente e **non esegue questo tiro**. Anche una Ferita da Danno 7+ a un arto che non è Mortale segue la convalescenza di una Grave ma **non tira** e lascia automaticamente un esito permanente. Le cure possono influenzarne forma e severità, senza cancellare parti perdute.

Annota un impedimento anatomico permanente appena viene riconosciuto: tendine irreparabilmente reciso, occhio distrutto o dita amputate non vengono restituiti da un successo nel tiro degli Esiti. Quel tiro decide soltanto gli esiti ancora incerti. Concorda con il GM l'effetto meccanico quando ostacola concretamente un'azione; la stessa limitazione non si conta due volte.

Infezione

Dopo circa **24 ore** dalle Ferite ottenute nello stesso episodio, esegui **un solo controllo di Costituzione per personaggio**, se c'è almeno una Ferita **Aperta Seria o peggiore**. Considera la piaga più a rischio:

Difficoltà	Condizioni della piaga
3	Pulita e protetta, senza particolari fattori di rischio.
4	Sporca, trascurata, riaperta o trattata male.
5	Morso, terra o letame, frattura esposta, tessuto schiacciato, necrosi o corpo estraneo profondo.

Se ci sono **più Ferite Aperte Serie o peggiori**, applica **-1d** a questo controllo iniziale. Non tirare separatamente per ciascuna piaga. Un successo evita l'Infezione; un fallimento rende **Infetta la piaga che ha determinato il rischio**, senza aumentarne subito la Gravità.

Un'assistenza competente e pertinente con **Cerusia oppure Fisica** concede **+1d**. Un preparato appropriato di **Erboristeria** concede un ulteriore **+1d**. Il totale delle **cure ordinarie** non supera **+2d**. Il **+1d di Veglia degli Infermi** è aggiuntivo e può portare a +3d il sostegno complessivo di cure e Veglia; eventuali Doti restano distinte. Possedere più Discipline non moltiplica la stessa assistenza: contano trattamento e materiali realmente impiegati. Questi bonus valgono anche per il Decorso dell'Infezione. Le penalità delle Ferite non si applicano al controllo.

L'Infezione provoca febbre, dolore crescente e debolezza: **-1d a ogni tiro basato su un Attributo**, salvo il proprio controllo giornaliero di Decorso. In Combattimento il malus si applica dopo la spesa dei dadi, lasciando intatto il Pool, e si somma alle altre penalità pertinenti prima del limite di 0d. Resta **-1d anche con più piaghe infette**. L'Infezione sospende la Guarigione.

Decorso dell'Infezione

Dal giorno successivo alla comparsa dell'Infezione, esegui **un solo controllo di Costituzione al giorno per personaggio**, a **Difficoltà 4**. In questo tiro ignora il **-1d dell'Infezione stessa** e le penalità delle Ferite. Applica le cure ordinarie fino a **+2d**, l'eventuale **+1d aggiuntivo di Veglia degli Infermi** e le altre Condizioni pertinenti. Viaggio faticoso, sporcizia, freddo, fame o cattiva alimentazione impongono normalmente **-1d**. Ogni causa si conta una volta sola.

Leggi il **risultato finale del tiro**:

Risultato	Decorso
4 o più	**Sotto controllo.** L'Infezione termina dopo un altro giorno di riposo e cure adeguate; in quel giorno non si tira di nuovo.

Risultato	Decorso
2–3	**Persiste.** Nessun aumento di Gravità; ripeti il controllo il giorno seguente.
1	**Peggiora.** La Ferita infetta aumenta di un grado, fino a Mortale; il controllo continua nei giorni successivi.

Conta il risultato tenuto, **non un qualunque dado che mostri 1**. Non si annotano fallimenti consecutivi. Con più piaghe infette, un peggioramento riguarda quella più grave o concretamente più pericolosa; non tutte insieme.

Per completare quel giorno occorrono riposo e protezione effettiva della piaga. In un luogo adatto, acqua, riparo, cibo e cure materiali semplici possono bastare, anche se il ferito riesce a provvedere da sé. Se la lesione richiede una cura che il ferito non può prestarsi, serve chi possa fornirla.

Esempio. La data di recupero è il 18. La convalescenza si ferma il 6 per un'Infezione. Il 9 il tiro la mette sotto controllo. Il ferito riposa e tiene la piaga protetta fino al 10, quando l'Infezione termina. Sposta la data al 22 per i quattro giorni di convalescenza persi.

Se il giorno di riposo e cure dopo un risultato 4+ viene interrotto in modo significativo, l'Infezione resta attiva e riprendi il normale controllo giornaliero.

Il peggioramento rappresenta febbre crescente, necrosi, diffusione dell'Infezione o perdita di funzione, secondo la lesione: non crea automaticamente una nuova frattura o un tendine reciso. Un'Infezione può rendere Mortale una Ferita in qualunque locazione. In quel caso il GM dichiara una **scadenza nei prossimi giorni**, secondo i segni e la gravità della complicazione.

Mettere sotto controllo l'Infezione interrompe questo pericolo di morte. Se aveva reso la Ferita Mortale, la lesione diventa **Mortale Stabilizzata**, con i relativi tempi di Guarigione ed Esiti permanenti. La Guarigione resta sospesa fino al termine dell'Infezione. Questo non Stabilizza un'eventuale emorragia o un altro trauma indipendente, che richiedono il proprio soccorso.

Una nuova contaminazione reale può richiedere un altro controllo iniziale, anche su una Ferita già curata. Se il personaggio è già Infetto, usa il normale controllo giornaliero di Decorso, senza aggiungere un secondo controllo iniziale.

> *Storia: molti feriti sopravvivevano al colpo ma morivano nei giorni successivi per perdita di sangue, contaminazione, tessuti schiacciati, cancrena e febbre. Pulire, proteggere e assistere una piaga riduceva il rischio senza eliminarlo.*

CAPITOLO VI

Viaggio e imprevisti

La tappa

Una tappa va dalla partenza alla prossima sosta plausibile. Scegli la via, l'appoggio atteso e quanta luce resta. La compagnia procede secondo la persona, l'animale o il carico che la rallenta di più.

Passaggio	Al tavolo
Partenza	Dichiara meta, percorso e sosta. Indica chi guida e dove si trovano acqua, riparo o aiuto.
Ostacolo	Fai emergere ciò che cambia le possibilità. Un guado può obbligare a scegliere tra attesa, ponte a pedaggio e traversata.
Scelta	Chiarisci in anticipo costo in tempo, rischio e ciò che resta possibile. Tira quando esistono incertezza e conseguenze.
Sosta	Valuta acqua, nutrimento, riparo e qualità del sonno. Assegna o recupera Fatica secondo le cause effettive e Recupero.

Leggere il Cielo può permettere di evitare l'esposizione raggiungendo un riparo. Cavalcatura cambia le vie praticabili. Una corda conta quando offre appoggio o assicura realmente qualcuno. Per viveri, calzature, stagione, ospitalità e recipienti vedi Viaggi e incontri.

Esempio. La piena ha cancellato il guado e mancano poche ore alla notte. Il ponte allunga la tappa e ha un pedaggio. Attendere richiede un riparo. Tentare il guado con una corda è possibile soltanto dove la corrente lascia un appoggio reale. Prima del tiro il GM chiarisce chi rischia di finire in acqua e chi può intervenire. Il tempo perso può dare al Fronte una occasione concreta.

Cadute

Un atterraggio controllato termina in appoggio quando il gesto lo consente. Una caduta a terra lascia normalmente Atterrato, anche se la Ferita è Nessuna. Se c'è un dislivello, usa l'altezza effettivamente percorsa fino al punto d'impatto per determinare la Gravità iniziale.

Altezza indicativa	Ferita iniziale
Fino a 1 metro	**Nessuna**
Oltre 1 e fino a 3 metri	**Leggera**
Oltre 3 e fino a 6 metri	**Seria**

Altezza indicativa	Ferita iniziale
Oltre 6 e fino a 10 metri	**Grave**
Oltre 10 metri	**Mortale**

La tabella presume una caduta incontrollata su terreno compatto. Prima della prova il GM dichiara se uno spigolo o un altro ostacolo può **aumentare la Gravità di un grado** e se una superficie cedevole può **ridurla di un grado**. Valuta anche se il personaggio ha tempo e libertà per accompagnare l'impatto.

Per cadute fino a **6 metri**, chi può reagire e accompagnare l'atterraggio può tentare una prova di **Destrezza, Difficoltà 4**. Con un successo riduci la Gravità di un grado, fino a Nessuna Ferita. Con un fallimento mantieni la Gravità già determinata. La riduzione per la prova e quella per la superficie non si sommano.

L'Armatura non riduce normalmente la Gravità. La Ferita è di norma una **Percossa**. Il GM sceglie la locazione secondo l'impatto. Un atterraggio in piedi espone le gambe. Chi si ripara con le braccia può ferirsi lì, mentre una caduta scomposta può colpire il fianco o la Testa. Nelle cadute maggiori considera anche il trauma trasmesso al bacino e al tronco.

Applica i normali effetti delle Ferite e il loro Decorso. Le altezze sono riferimenti di gioco. Una caduta da un'altezza molto maggiore può uccidere sul colpo, senza prova, quando l'impatto rende la sopravvivenza impossibile.

Per le cadute dalla sella sul terreno circostante usa Combattere a cavallo. Se il cavaliere precipita anche lungo un dislivello, usa questa tabella per la stessa Ferita d'impatto. La caduta a terra, la Fatica e un'eventuale gamba intrappolata seguono i propri effetti quando si verificano davvero.

Esempi. Una scivolata da un rialzo di 80 cm lascia a terra senza Ferita. Scendere da un muretto con un appoggio sicuro può riuscire senza prova. Al bordo di una scarpata, una corda che arresta la discesa cambia l'altezza percorsa prima dell'impatto.

Freddo, acqua e altre esposizioni

Usa la Fatica per uno sforzo o una privazione che si accumula. Per un pericolo immediato dichiara anche la conseguenza che il corpo può subire e il tempo utile al soccorso. Il tempo dipende dalla causa e dai ripari disponibili.

- **Freddo e veglia.** Una notte all'aperto può essere scarsa se il riparo permette comunque di dormire, mancata se il freddo o il pericolo impediscono di riposare. Se l'esposizione minaccia la vita, dichiara quando occorrono riparo, calore o aiuto e quale pericolo persiste.
- **Acqua e immersione.** Se una piena trascina qualcuno, stabilisci prima se può appoggiarsi, aggrapparsi a una corda o nuotare verso riva. Se rimane sott'acqua, il soccorso ha una scadenza nella scena. Usa l'eventuale Ferita da urto e il rischio di annegamento per cause distinte.

Una stessa causa si risolve in un solo passaggio finché intensità, contatto e condizioni non cambiano. Avverti di un nuovo rischio quando la situazione lo rende evidente.

Veleni, malattie e intossicazioni

Per un'afflizione rilevante annota **innesco, primo effetto, prova se prevista, prossimo controllo o scadenza, aiuto possibile**. Usa Costituzione quando conta la risposta del corpo. Fisica o Erboristeria possono aiutare se esiste un intervento pertinente. Un tiro contro la causa può già comprendere le Condizioni che ne derivano, come nel profilo della vipera.

Esempio. Più persone che hanno bevuto dalla stessa giara stanno male. Il GM fissa quando si manifestano debolezza e febbre, come distinguere la causa e quando valutare il prossimo cambiamento. Chi ha ancora accesso ad acqua sicura e riposo affronta il pericolo in condizioni diverse da chi deve proseguire la marcia.

Incontri lungo la strada

Principi d'uso

- Tira **2d6 e somma i risultati**, senza Eco: i risultati centrali sono più comuni delle code.
- Nessuna voce è automaticamente un combattimento.
- Il GM tira quando una tappa offre tempo o spazio per un incontro che può incidere sulla situazione. Al massimo una volta per mezza giornata su una via frequentata o una volta al giorno su un sentiero minore.
- Nei tempi sottili, **3 si legge come 2** e **11 come 12**.
- I risultati 2 e 12 introducono un **segno, una testimonianza o una possibile manifestazione**. Non impongono ogni volta un evento soprannaturale certo. Se nessuna Minaccia innaturale è attiva, parti normalmente da un racconto, una traccia ambigua o un fatto che ammette una spiegazione ordinaria. Usa la manifestazione letterale quando è coerente con luogo, tempo e situazione; non annullare dopo il tiro un effetto Arcano che ne permetterebbe il riconoscimento.
- Un risultato notturno ottenuto di giorno può presentarsi attraverso tracce o testimoni della notte precedente. Non spostare un incontro nel buio senza che il tempo sia realmente trascorso.

2d6	Incontro
2	Il Segno Sbagliato
3	Il Fuori della Pace
4	I Giovani della Casa
5	Gli Uomini del Pedaggio
6	Someggiatori
7	Pellegrini
8	Gente del posto
9	Chierico in viaggio
10	Guerrieri senza patrono
11	La Chiamata

2d6	Incontro
12	La Processione Notturna

2 — Il Segno Sbagliato

Un particolare piccolo, creduto impossibile. Può essere osservato direttamente oppure riferito da qualcuno, secondo i Principi d'uso:

- **1** — Impronte umane escono dal fiume e terminano al centro della strada
- **2** — Un corvo ripete il nome di uno dei PG con la voce di un vecchio
- **3** — Tutti gli alberi sul lato nord hanno perso le foglie nella stessa notte
- **4** — Un cippo reca un nome inciso che nessuno ha ancora pronunciato
- **5** — Una lepre morta è calda ma priva di sangue
- **6** — La campana lontana risponde a una campana che non esiste

Il GM decide se la traccia appartiene a un Fronte, a una voce, a un errore, a un inganno oppure a un fenomeno reale ancora senza spiegazione. Non ogni presagio deve diventare una missione né una manifestazione certa.

3 — Il Fuori della Pace

Un uomo o una donna viaggia senza protezione ordinaria: esiliato, fuggitivo da una faida, accusato o espulso da una casa. Non possiede costume legale universale né itinerario obbligatorio.

Uso: chiede scorta verso una pieve, un monastero o una famiglia capace di negoziare. Aiutarlo significa assumersi parte della sua inimicizia; consegnarlo può portare ricompensa e vergogna.

> **Esempio — Rado di Ponte Rotto**: ha ucciso un uomo durante una rissa e sostiene di aver già offerto composizione. La famiglia del morto afferma che il garante di Rado ha mentito. Porta un anello che dovrebbe provare l'accordo, ma appartiene al fratello della vittima.

> *Storia: esilio, bando e perdita della protezione esistevano in forme diverse. Non usare automaticamente la procedura inglese tardomedievale dell'abiura del regno.*

4 — I Giovani della Casa

Tre-sei uomini ben vestiti e armati accompagnano un giovane parente di un potente. Cacciano, riscuotono, cercano qualcuno o semplicemente dimostrano di poter fermare la strada.

Uso: sono pericolosi perché possiedono nome e protezione. Etichetta riconosce rango e vulnerabilità; Arte della Guerra distingue una scorta disciplinata da compagni ubriachi.

> **Esempio — Adalberto della Torre Bianca**: cerca un servo fuggito, ma il servo porta una lettera che accusa il padre di aver usurpato terre di un monastero. Adalberto non sa se distruggerla o usarla contro il padre.

> *Storia: razzia e violenza potevano essere esercitate da uomini inseriti in case aristocratiche, non soltanto da fuorilegge senza status.*

5 — Gli Uomini del Pedaggio

Una sbarra, un ponte o un guado controllato da 2-8 uomini. Esigono denaro, merce o informazioni.

Tira 1d6:

- **1–2** — Il pedaggio è legittimo e documentato
- **3–4** — È legittimo, ma la cifra è gonfiata
- **5** — Gli uomini lavorano per un potente che ha usurpato il diritto
- **6** — Sono razziatori con un sigillo rubato

> **Esempio — Il ponte dell'Abate**: il monastero possiede davvero il teloneo, ma il vecchio ponte è crollato e gli uomini riscuotono presso un guado che appartiene alla comunità vicina.

6 — Someggiatori

Tre-dodici uomini, muli e animali carichi. Trasportano sale, ferro, vino, stoffa, ceramica o grano.

Uso: vendono poco e raccontano molto. Mercatura può scoprire una merce nascosta o un carico valutato male; un someggiatore conosce ponti rotti, pedaggi e violenze delle ultime settimane.

> **Esempio — Berta dei Tre Sonagli**: porta sale verso nord e un bambino nascosto in una cesta vuota. È figlio di un giudice e ostaggio di una disputa che Berta ha deciso di sottrarre a entrambi i contendenti.

7 — Pellegrini

Poveri, malati, famiglie, penitenti o persone protette da una guida. La meta può essere Roma, una tomba locale o una reliquia celebre.

Uso: offrono voci, malattie, testimoni e obblighi. Cura d'Anime può far emergere il peso emotivo di un voto, di una paura o di una storia raccontata con reticenza, senza stabilire automaticamente chi dica la verità.

> **Esempio — Bona la vedova**: va a una tomba santa perché sogna il marito annegato. Ogni notte si sveglia con fango sotto i piedi. Non sa che una parte di lei percorre già la strada dei morti.

8 — Gente del posto

Contadini, pastori, pescatori, raccoglitori o bambini. Portano notizie immediate:

- **1** — Un animale è scomparso
- **2** — Un uomo armato ha chiesto una casa precisa
- **3** — La pieve ha chiuso le porte
- **4** — Il guado è salito
- **5** — Un potente ha convocato uomini
- **6** — Nessuno entra più in un campo

Uso: uno dei risultati più comuni deve rendere il territorio vivo. Chi tratta bene la gente ottiene nomi e percorsi; chi la minaccia viene ricordato prima di arrivare al villaggio.

9 — Chierico in viaggio

Tira 1d6:

- **1** — Sacerdote convocato dal vescovo

- **2** — Monaco o canonico riformatore
- **3** — Diacono con lettere e denaro
- **4** — Custode di una reliquia
- **5** — Messo episcopale o legato con due guardie
- **6** — Badessa, abate o vescovo con seguito

Uso: offre ospitalità, sapere e autorità, ma porta anche un compito. Lingue e Lettere valuta documenti e formule; Etichetta evita di scambiare un servitore ben vestito per il superiore.

> **Esempio — Fratello Ansaldo**: è un canonico favorevole alla riforma e deve verificare perché un sacerdote locale continua a battezzare bambini di villaggi che appartengono a un'altra pieve. Crede sia una disputa di rendite e disciplina; in realtà il fonte restituisce ogni notte un nome diverso da quello pronunciato.

10 — Guerrieri senza patrono

Cinque-quindici uomini con armi vere e disciplina residua. Il loro signore è morto, li ha licenziati o non può più mantenerli.

Non sono una compagnia di ventura trecentesca. Cercano:

- un nuovo patrono;
- cibo;
- un ostaggio utile;
- vendetta;
- passaggio verso casa;
- un luogo da occupare.

> **Esempio — Gli uomini del Falco Spento**: il conte che servivano è morto durante una febbre. Il figlio li rifiuta perché fedeli alla seconda moglie. Il capo, Teudone, vuole consegnare alla vedova un sigillo che prova i diritti del suo bambino.

> *Storia: seguiti, guarnigioni e guerrieri potevano dissolversi alla morte o caduta del patrono. La predazione nasceva dalla perdita di mantenimento e protezione.*

11 — La Chiamata

Campana, corno o grida. Uomini e donne corrono con lance, bastoni e attrezzi.

Tira 1d6:

- **1** — Inseguono un ladro vero
- **2** — Cercano un bambino scomparso
- **3** — Un animale ha travolto qualcuno
- **4** — Credono che un forestiero abbia avvelenato il pozzo
- **5** — Una famiglia sta attaccando un'altra
- **6** — Il fuggitivo raggiunge i PG e chiede protezione

Non esiste un obbligo legale identico ovunque. Rifiutare aiuto, però, può rendere sospetti o nemici della comunità.

> **Esempio — La caccia di Costa Secca**: il porcaro corre col sangue sulle mani. Ha trovato morto l'amministratore e ha tentato di sollevarlo. Il vero assassino guida la chiamata e conosce esattamente quali parole renderanno colpevole il porcaro.

12 — La Processione Notturna

Solo nel buio profondo o in un tempo sottile. Una fila cammina fuori strada. I lumi non oscillano. Tra sconosciuti compare qualcuno che i PG sanno morto; in coda può camminare una persona ancora viva.

Regole ferree:

- la processione non attacca;
- parlare a un morto assegna 1-2 Stress e permette di ricevere una risposta legata a ciò che conobbe o credette in vita. Può essere incompleta, confusa o fallibile: il morto non è un oracolo della verità del GM;
- chi possiede Arcano 1d o più oppure Corruzione 4+ la vede sempre, se si trova sul posto e può guardare. Gli altri tirano Percezione, Difficoltà 4;
- non esiste stat block né spiegazione definitiva;
- una persona viva in coda può forse essere richiamata, ma non con la sola violenza.

> **Esempio**: Bona la vedova dorme a due valli di distanza, ma il suo passo segue il marito. In una vicenda iniziata d'estate, alle prossime Tempora d'autunno non tornerà più interamente nel corpo.

> *Storia: Orderico Vitale racconta, molti anni dopo, che nel gennaio 1091 un sacerdote normanno incontrò una schiera notturna di morti e peccatori. Il racconto documenta un motivo narrativo dell'XI-XII secolo, non una cronaca verificabile dell'evento. La scena del gioco lo combina con tradizioni più antiche sulle cavalcate notturne.*

Regole d'uso per il Game Master

1. **Riuso** — annota i nomi degli incontri sociali e falli ricomparire.
2. **Nessuna risposta automatica** — Discipline e Pratiche concedono accesso, protezione o indizi; non risolvono il mistero.
3. **Pressione sociale** — in un mondo di protezioni personali, chi conosce qualcuno conta più di un bonus astratto.
4. **Statistiche** — usa PNG, Bestie e Creature.
5. **Coerenza regionale** — sostituisci titoli e istituti, non accumularli.

CAPITOLO VII

Arcano

Le **Vie** sono raggruppamenti di Pratiche dell'Abilità **Arcano**. Non sono Competenze e non si acquistano separatamente: le capacità apprese al loro interno si chiamano **Pratiche**, e sono le Competenze proprie dell'Arcano. Una Via è una tradizione coerente: un insieme di parole, gesti, oggetti e precauzioni con cui il praticante entra in rapporto con, invoca oppure forza qualcosa che oltrepassa l'ordine naturale delle cose.

Le Vie raccolte nel manuale sono possibilità per la campagna, non un catalogo noto a ogni praticante. Il GM introduce soltanto quelle per cui esistono fonti, testimoni o manifestazioni concrete. Conoscere una Via non rivela automaticamente l'esistenza, il nome o le regole delle altre.

Ogni Via comprende delle **Pratiche** che possono essere di questi tipi:

- una Pratica relativamente versatile, utilizzabile anche durante una situazione di pericolo;
- una Pratica più lenta, specifica o dipendente da condizioni particolari;
- una **Pratica Corale**, eseguibile dalla sola Guida oppure rafforzata dalla presenza di altre Voci.

Regole comuni delle Vie

Ogni Pratica è una Competenza di Arcano. Serve una fonte concreta, per esempio un maestro, un manoscritto, un patto o un evento coerente. Con la prima Pratica apprendi i fondamenti della Via. Per l'acquisizione usa Progressione e PE.

Ogni Pratica indica tempo, prova, bersaglio, portata quando serve, costo base e durata. Parole, gesti e materiali sono requisiti reali. Puoi sostituire un materiale soltanto con un equivalente coerente. Ciò che viene bruciato, spezzato o assorbito dall'effetto si consuma.

Prove e opposizioni

Caso	Che cosa tirare
Pratica ordinaria	Arcano + Concentrazione a Difficoltà 4 o alla soglia scritta.
Controllo diretto di una volontà	Arcano + Tenacia contro la Tenacia di chi si oppone, anche nel sonno. Con consenso usa la prova ordinaria, salvo indicazioni specifiche.
Contrasto di un effetto già in corso	Usa il confronto indicato dalla Pratica che lo contrasta. Una Difficoltà fissa espressa prevale sul risultato registrato.
Prova successiva causata o modificata da una Pratica	Usa il tiro e la Difficoltà indicati dall'effetto. Per esempio Strada richiede Percezione + Sopravvivenza a 6.

Una Pratica Corale richiede sempre 6+ prima di valutare le opposizioni. La parità protegge chi resiste. Le Pratiche e le prove specifiche dei loro effetti seguono i propri esiti, senza Successo parziale salvo indicazione espressa.

Effetti concomitanti. Prima del tiro scegli una sola Pratica favorevole, compresa quella che toglie una penalità o cambia l'esito del tiro. Effetti identici della stessa Pratica si applicano una volta. Gli effetti ostili e i contrasti rituali seguono i loro limiti. Se più protezioni possono impedire la stessa Ferita, lo stesso fallimento o lo stesso peggioramento, scegli una protezione al momento previsto per l'innesco. Ferite già trasferite e punti già recuperati sono conseguenze compiute.

Esempio. In una prova di Decorso puoi scegliere il +1d della Veglia o ignorare la Fatica con Unzione del Vigore, se sono entrambe pertinenti. I punti già recuperati con Olio del Conforto restano recuperati.

Per un effetto duraturo annota la scadenza. Annota anche il **risultato** quando un contrasto può usarlo, per esempio Filo del Nome contro Spegnere la Traccia o un Rintocco contro una falsa voce. Confronta il risultato dello stesso tiro quando basta a risolvere Pratica e contrasto. Una soglia fissa, come quella della Strada o del confine della Grande Rogazione, usa il valore scritto.

Bersagli e manifestazioni

Una Pratica diretta richiede un bersaglio **concretamente individuato** attraverso la percezione e i requisiti indicati nel testo. Il semplice sospetto che qualcosa sia presente non basta. Le Pratiche a distanza attraverso nomi, sogni o altri legami usano invece i propri requisiti specifici.

Una presenza può essere incorporea ma visibile, oppure annidata nel corpo di una persona. Una manifestazione inequivocabile — figura, voce o traccia che permetta di individuarla — può renderla raggiungibile dall'Imperio senza darle un corpo. **Costringere alla Presenza** rende affrontabile una volontà annidata che si sottrae al confronto. Rivelare una posizione non rende automaticamente possibile ferire ciò che è incorporeo.

Termine	Cosa offre
Impronta	Una presenza avvertita in una direzione approssimativa da chi ha sufficiente sensibilità.
Traccia	Un segno percepibile dell'effetto o del passaggio. Può mostrare dove è accaduto qualcosa.
Manifestazione	Una figura, voce o azione locale abbastanza precisa da individuare ciò che agisce.
Volontà	Ciò a cui l'Imperio si rivolge quando può davvero individuarlo.

Esempio. Una scia di fuliggine mostra che qualcosa sale la scala. Se i gesti della figura la rendono individuabile, l'Imperio può rivolgersi a quella presenza. Le armi richiedono ancora un corpo raggiungibile.

Un consenso espresso prima di dormire o di separarsi resta valido per l'effetto concordato finché non viene ritirato. Una Pratica non crea questo consenso. Possedere Arcano o Corruzione non rende di per sé una persona una Creatura innaturale né un bersaglio valido per l'Imperio.

Risolvere una Pratica

Passaggio	Che cosa fare
Inizia	Dichiara bersagli, materiali e gesto. Il tentativo comincia con la prima formula o il primo gesto rituale necessario. Raccogliere strumenti e preparare il luogo può precederlo.
Tira	Alla conclusione verifica i requisiti e usa la prova indicata. Applica gli altri modificatori pertinenti. La Corruzione modifica la resistenza personale all'Arcano, non il tiro per eseguire la Pratica.
Applica	Risolvi l'effetto sui bersagli validi. Se almeno uno è raggiunto dall'effetto, il tentativo è riuscito. Un rito su un luogo valuta il proprio effetto territoriale.
Paga	Acquisisci il costo base in Corruzione. In caso di riuscita tira anche il dado del costo. Un solo pagamento per partecipante, anche con più bersagli.
Verifica la Critica	A 10 risolvi l'episodio dopo l'effetto, prima di un'altra azione volontaria.

Dall'inizio effettivo, un'interruzione o una rinuncia fa pagare subito il costo base. Se un requisito viene meno prima del completamento, applica il fallimento al bersaglio interessato, o al tentativo intero se era un requisito dell'intera Pratica. Un effetto già in corso cessa o resta sospeso secondo i requisiti scritti nella sua descrizione.

Per una protezione paghi quando viene creata. Un'attivazione o una prova successiva usa il prezzo già pagato, salvo che occorra una nuova Pratica.

Esempio. A Corruzione 9 una Pratica riuscita produce prima il suo effetto. Poi il costo base porta già a 10. Anche un fallimento porta a 10 se il costo base basta.

Nome e Vincolo

Alcune Pratiche e Creature fanno riferimento al **Nome** o al **Vincolo** di una presenza innaturale.

Il **Nome** è un'identità specifica con cui la presenza si riconosce o può essere richiamata: può essere un nome portato in vita, un appellativo, un titolo o un'altra forma stabilita dal caso. Non coincide con la specie della Creatura e non ogni presenza deve necessariamente possederne uno conoscibile. Conoscerlo non permette di comandare l'entità salvo dove una regola lo preveda espressamente.

Il **Vincolo** è una condizione concreta che lega, alimenta, limita o trattiene la presenza: per esempio una sepoltura mancata, un debito, un giuramento, un luogo contaminato o un legame umano. Le schede delle Creature ne indicano esempi o categorie; il caso concreto dipende sempre dalla fiction. Risolvere il Vincolo può porre fine alla presenza quando la natura del caso lo rende plausibile.

Nome e Vincolo non vengono rivelati automaticamente dalle Pratiche, salvo indicazione contraria. Si scoprono attraverso l'indagine, le testimonianze, i luoghi, gli oggetti e gli altri indizi disponibili nel caso. **Conoscere il Vincolo** significa averne individuato la condizione concreta: quale debito, quale giuramento o quale sepoltura, non soltanto una categoria possibile. Conoscerlo e risolverlo sono due risultati distinti.

Storia: nei manoscritti medievali preghiere, scongiuri, ricette mediche, astrologia e operazioni proibite possono apparire nello stesso volume. La separazione moderna tra religione, medicina e magia era molto meno netta per copisti e praticanti.

Tempi delle Pratiche

Pratiche e Pool di Combattimento

Il tiro di una Pratica non usa né consuma il Pool di Combattimento: si forma per intero con Arcano, l'Attributo indicato e i propri modificatori. Il suo costo tattico è invece quello stabilito dal tempo richiesto: usa l'Azione o l'Azione Lunga prevista e può rendere Esposti. Una Pratica Breve ordinaria impedisce di usare l'Offensiva durante l'esecuzione; completandosi alla fine dello Scambio, non permette normalmente Reazioni, Contrattacchi o altre Offensive in quello Scambio. Un'eventuale eccezione deve essere dichiarata espressamente.

Portate fuori dallo scontro. Un quarto d'ora, un'ora o una giornata di cammino indicano distanze approssimative di riferimento. La posizione può essere entro portata anche se un guado rotto impedisce di raggiungerla a piedi. La Pratica stabilisce quali ostacoli interrompono il legame o l'effetto.

Pratica Breve

Richiede alcune parole, un gesto o la manipolazione di un piccolo oggetto.

Fuori dal combattimento richiede pochi secondi. In combattimento è un'**Azione Lunga** e segue le normali regole delle Azioni Lunghe: chi la compie sotto minaccia è **Esposto**. Si completa alla fine dello Scambio; se il praticante viene ferito o reso incapace di completarla prima di quel momento, la Pratica si interrompe e paga il costo base secondo la procedura comune.

Durata degli effetti. Se l'effetto non è istantaneo, dura normalmente **una scena**, a partire dal completamento della Pratica. Termina prima se viene consumato, interrotto o disperso secondo il suo testo. Un beneficio valido per un solo tiro o un solo trasferimento resta a **uso singolo**: la durata di una scena non lo rinnova ogni Scambio. Restano validi i requisiti di mantenimento e le condizioni di cessazione della singola Pratica.

Un effetto **istantaneo** si risolve una volta al completamento, senza imporre un obbligo per tutta la scena. Per esempio, Arretra di Parola d'Autorità fa arretrare l'entità, ma non le vieta di avvicinarsi nuovamente con una successiva Azione.

Rito

Richiede almeno dieci minuti, materiali semplici e relativa tranquillità. Distingui i preparativi ordinari dal gesto che dà inizio al rito. Dopo un'interruzione, un nuovo tentativo comincia dall'inizio e paga il proprio costo.

Veglia

Richiede almeno un'ora, oppure un'intera notte quando indicato. Chi partecipa deve rimanere sveglio, immobile o impegnato nel rito per tutta l'esecuzione. Gli eventuali requisiti di assistenza o mantenimento dopo il tiro sono indicati nella singola Pratica.

Storia: digiuno, veglia, ripetizione di formule e preparazione di oggetti sono elementi comuni tanto nella devozione lecita quanto nelle accuse di magia. Il tempo rituale segnala disciplina e separazione dalla vita ordinaria.

Pratiche Corali

Una **Pratica Corale** è un rito che può essere sostenuto da più persone. Può sempre essere eseguita dal solo praticante, che viene comunque chiamato **Guida**.

Prima di iniziare, la Guida può legare al rito fino a **tre Voci efficaci**.

Una Voce efficace:

- non deve necessariamente possedere Arcano;
- deve partecipare volontariamente;
- deve poter udire la Guida e ripetere correttamente risposte, nomi o formule;
- deve rimanere presente per tutta l'esecuzione;
- acquisisce **1 Corruzione di base** alla conclusione del tentativo, anche se il rito fallisce o viene interrotto.

La Guida paga invece il costo base indicato nella Pratica Corale.

Ogni Voce efficace concede alla Guida **+1d al tiro**, fino a un massimo di +3d. Questo è un bonus specifico delle Pratiche Corali e può superare il normale singolo vantaggio circostanziale.

La Corruzione non modifica né il tiro della Guida né il contributo delle Voci.

Prova. La Guida tira una sola volta. Se almeno un bersaglio valido si oppone a un effetto diretto sulla volontà, usa **Arcano + Tenacia**. Negli altri casi usa **Arcano + Concentrazione**, salvo la prova espressa nella Pratica.

Esito. Con **6+** il rito raggiunge ogni bersaglio valido consenziente e ciascun bersaglio valido non consenziente la cui Tenacia è stata superata. In parità quel bersaglio resiste. Sotto 6 il rito fallisce. I riti sul territorio applicano il proprio effetto senza un tiro di Tenacia del luogo. Per il costo conta come riuscita se almeno un effetto si produce.

Esempio. Con 6 della Guida, due guardie ottengono 4 e 6. Un servitore acconsente. La prima guardia e il servitore subiscono l'effetto. La seconda guardia resiste e può dare l'allarme.

Costo della Guida e delle Voci. Risolvi l'effetto, poi ciascun partecipante ancora legato paga il proprio costo. In caso di riuscita tira una volta il proprio dado del costo. Con fallimento o interruzione paga il solo costo base. Una Voce che si ritira paga il punto base al momento del ritiro, esce dal rito e non contribuisce al tiro finale.

Se una Guida o una Voce raggiunge 10 pagando il costo, il suo episodio critico inizia dopo l'effetto, prima di un'altra azione volontaria. Ha già contribuito al rito: l'episodio non ne cancella il successo. Restano validi gli eventuali requisiti di mantenimento della Pratica.

Altre persone possono partecipare come fedeli, spettatori, assistenti, portatori di lumi o membri della processione, ma non modificano il tiro e non acquisiscono Corruzione finché non vengono legate come Voci efficaci.

Ruolo	Contributo e prezzo
Guida	Conosce la Pratica, effettua il tiro e paga il costo indicato.
Voce efficace	Concede +1d e paga 1 Corruzione di base.

Ruolo	Contributo e prezzo
Beneficiario	Riceve l'effetto; questo, da solo, non gli assegna Corruzione.
Portatore della Piaga	Accetta la Ferita prevista dal patto.

La stessa persona può ricoprire più ruoli quando la Pratica lo permette e ne assume tutti i prezzi: una Voce che è anche Portatore paga Corruzione e può ricevere la Ferita. La Guida non conta anche come una propria Voce efficace.

Le Voci rendono il rito più affidabile. Portata, durata, bersagli ed effetti restano quelli indicati nella Pratica. In Strada e Grande Rogazione le successive prove hanno Difficoltà fissa 6, anche quando l'Eco aumenta il risultato della Guida. Quando una Pratica richiede invece di opporsi direttamente a una volontà, i dadi aggiuntivi aiutano la Guida a vincere quel confronto.

> *Storia: litanie, salmi responsoriali, processioni e acclamazioni affidavano a una guida la formula principale e all'assemblea la risposta. Il gioco trasforma questa struttura reale in una meccanica corale, senza sostenere che i riti storici producessero effetti soprannaturali.*

Riferimento delle Vie

Via	Breve	Rito	Corale	Ambito
Nomi	Chiamare per Nome	Filo del Nome	Appello degli Assenti	Riconoscere, collegare e orientarsi attraverso un nome
Piaga	Prendere la Piaga	Carne per Carne	Catena delle Piaghe	Assumere, ridurre e dividere una Ferita
Smarrimento	Passo Fuori Sguardo	Volto Comune	La Strada che Sbaglia	Sviare attenzione, memoria del volto e orientamento
Sonno	Peso delle Palpebre	Ospite del Sogno	Sonno della Casa	Appesantire la veglia o raggiungere un sogno
Ceneri	Soffio di Fuliggine	Spegnere la Traccia	Focolare Vigile	Mostrare un passaggio, spezzare un legame, avvertire
Imperio	Parola d'Autorità	Costringere alla Presenza	Grande Esorcismo	Comandare e separare volontà innaturali
Unzione	Unzione del Vigore	Olio del Conforto	Veglia degli Infermi	Sostenere sforzo, recupero e Decorso
Rogazioni	Rintocco Consacrato	Aspersione del Luogo	Grande Rogazione	Orientare, quietare un luogo e proteggere un confine

Per una prima campagna bastano una o due Vie legate ai PG o alla Minaccia.

Vie Arcane

Le Vie Arcane sono tradizioni popolari, familiari o libresche prive di riconoscimento ecclesiastico. Possono essere tollerate come superstizioni innocue, perseguite come maleficio oppure studiate segretamente da chierici e filosofi.

Via dei Nomi

identità, nomi riconosciuti, richiamo e distanza

Per questa Via il nome è il punto con cui una persona resta agganciata al mondo. **Riconosce, ancora e richiama individui attraverso un nome che essi considerano proprio.** Non usa sangue, capelli o altri frammenti corporei; non altera sentieri o percezioni e non comanda le entità innaturali.

Una stessa persona può possedere più nomi validi: il nome battesimale, un soprannome familiare, un nome religioso oppure un appellativo usato per molti anni. Un nome falso inventato sul momento non ha potere. Il praticante non distingue automaticamente un nome valido da uno falso: se usa quello sbagliato, la Pratica fallisce e la Corruzione viene acquisita al costo base, senza il dado aggiuntivo.

Il nome non prova l'identità civile del bersaglio. Un viaggiatore può mentire su come si chiama e non esiste un registro universale attraverso cui verificarlo.

> *Storia: amuleti e formule medievali facevano largo uso di nomi sacri, nomi angelici, parole incomprensibili e serie di voces magicae. L'identità quotidiana dipendeva però anche da parentela, provenienza, mestiere, reputazione e testimonianza: nomi battesimali, patronimici e soprannomi potevano convivere senza costituire un'identità legale unica.*

- **Chiamare per Nome** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una creatura; portata: Media; durata: una scena; prova: 4 o contro Tenacia)*

  Pronunci ad alta voce un nome che il bersaglio riconosce come proprio. Deve poterti udire. Per un animale o una presenza non basta il nome della specie: occorre un appellativo effettivamente riconosciuto.

  Contro un bersaglio non consenziente tira **Arcano + Tenacia** contro la sua Tenacia. Se acconsente, usa la normale prova a Difficoltà 4. Con un successo il bersaglio è **Nominato** per la scena:

  - non può coglierti di Sorpresa: avverti il suo tentativo in tempo per una Difesa fisicamente possibile, senza apprenderne automaticamente la posizione;
  - quando puoi percepirlo, lo riconosci tra persone simili, travestimenti ordinari o una folla;
  - una sola volta puoi richiamarne il nome come **gesto minimo**, senza spendere dadi: tu oppure un alleato che ti sente ricevete **+1d alla prossima prova per trovarlo, raggiungerlo, fermarlo o colpirlo**, se il richiamo ne indica concretamente la presenza o il movimento. Il beneficio termina con la scena.

  Il nome non permette di vedere un invisibile, attraversare pareti o riconoscere una trasformazione realmente soprannaturale. Non elimina un'Esposizione dovuta a incoscienza, immobilità o altra causa indipendente dalla Sorpresa.

  Una creatura già Nominata non può ricevere nuovamente questa Pratica nella stessa scena, neppure da un altro praticante. Dopo un fallimento, eventuali nuovi tentativi seguono le **Prove ripetute** e pagano normalmente Corruzione.

  Se il nome è errato, la Pratica fallisce al costo base. Il GM non rivela se l'insuccesso dipenda dal nome oppure dalla resistenza.

Casi d'uso

- Riconoscere il sicario che ha cambiato mantello e si confonde tra i pellegrini.
- Avvertire il tentativo d'agguato di un avversario già Nominato.
- Indicare a un compagno il fuggitivo che sta uscendo dalla folla.

Limiti

- Non prova nascita, parentela, rango o verità del racconto. Un successo conferma soltanto un nome riconosciuto; un fallimento non ne dimostra la falsità.

Storia: esorcismi, scongiuri e testi di magia attribuiscono grande importanza al nome corretto di spiriti, malattie e persone. Nominare significa identificare ciò su cui la formula pretende di agire.

- **Filo del Nome** *(Rito, 2 Corruzione; bersagli: due persone consenzienti presenti; durata: fino all'alba; prova: 4)*

  Le due persone pronunciano il nome con cui riconoscono sé stesse mentre il praticante annoda insieme due fili. Al termine il nodo viene reciso e ciascuna porta con sé una metà del filo.

  Finché entrambe portano il proprio filo e si trovano entro circa **un'ora di cammino**, conoscono la direzione approssimativa dell'altra e percepiscono se la distanza fra loro aumenta o diminuisce.

  Il legame concede **un solo richiamo complessivo**, condiviso dalle due persone. Prima dell'alba una delle due può stringere il filo e pronunciare il nome dell'altra. Questa percepisce il richiamo e sa chi l'ha invocata, ma non riceve parole, immagini o informazioni sulle sue condizioni.

  Se un filo viene perso o sottratto, oppure la distanza supera la portata, il legame resta sospeso. Riprende se entrambi tornano a rispettare i requisiti prima dell'alba; il richiamo già usato non viene ripristinato. Se un filo viene distrutto, la Pratica termina.

  Casi d'uso

  - Restare orientati verso un compagno durante una ricerca nel bosco o nella nebbia.
  - Accorgersi che un alleato separato si sta allontanando.
  - Concordare che il richiamo significhi ritirarsi o chiedere aiuto.

  Limiti

  - Non mostra il percorso, non permette conversazioni e non indica le condizioni dell'altra persona. La direzione non evita la prova contro **La Strada che Sbaglia**.

Storia: fili annodati, nomi pronunciati e piccoli oggetti portati sul corpo ricorrono in amuleti, scongiuri e pratiche devozionali. La Pratica rende letterale l'idea che il nome mantenga due persone riconoscibili l'una all'altra anche quando vengono separate.

- **Appello degli Assenti** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersaglio: una persona nominata; portata: circa un giorno di cammino; durata: istantanea; prova: 6)*

  La Guida pronuncia un nome valido dell'assente. Deve aver udito il bersaglio rispondere a quel nome oppure averlo ricevuto da qualcuno che lo conosce intimamente. Le Voci ripetono il nome, prima forte e poi sempre più piano, finché una voce sembra rispondere da una direzione precisa.

  Con 6+ e un bersaglio valido entro circa **un giorno di cammino**, la Guida percepisce una sola direzione e una distanza approssimativa: vicino, lontano oppure ai margini della portata.

Nello stesso momento, se è vivo e cosciente, il bersaglio sente distintamente il proprio nome provenire dalla direzione della Guida. Se vuole rispondere, può richiamare a sua volta: la Guida ode una voce lontana, ma **non può distinguerne le parole**. Il richiamo permette soltanto di manifestare una risposta e termina subito.

Il rito non mostra la strada e non comunica condizioni o sensazioni del bersaglio. Rispetta le protezioni che ostacolano espressamente questo collegamento: **Spegnere la Traccia**, per esempio, impone -2d. Un confine rituale non blocca automaticamente l'Appello se il suo testo non lo prevede. La direzione può condurre verso una strada interrotta o un guado impraticabile. Se il bersaglio è morto, l'Appello cerca i resti, non l'anima, e non produce voce. Con resti dispersi, il GM stabilisce prima della prova quale nucleo significativo risponda al nome: il rito indica sempre una sola direzione. L'assenza di una risposta vocale non prova la morte: il bersaglio può essere incosciente o non voler rispondere.

L'Appello fornisce un solo orientamento per rito. Per ottenere una nuova direzione dopo essersi mossi occorre ripetere l'intera Pratica e pagarne nuovamente la Corruzione.

Ottenere una direzione basta alla riuscita, anche senza una voce di risposta. Se manca la direzione il tentativo paga il costo base. Il GM descrive il silenzio senza indicare la causa.

Casi d'uso

- Cercare un bambino scomparso oltre le case e i campi di un villaggio e permettergli di far udire un richiamo in risposta.
- Ritrovare la direzione generale di un prigioniero dopo averne perso le tracce, lasciando a strade, testimoni e inseguimento il compito di ricostruire il percorso.
- Ritrovare i resti di una persona morta, purché la Guida conosca un nome che quella persona riconosceva come proprio.

Limiti

- Non rivela chi trattiene il bersaglio, in quali condizioni si trovi, quale strada sia sicura e non permette di trasmettere parole o conversare a distanza.

> *Storia: onomanzia, scongiuri e invocazioni attribuiscono al nome la capacità di raggiungere la persona nominata. La Pratica conserva questa logica senza richiedere resti corporei: la risposta è soltanto un richiamo riconoscibile, non una comunicazione a distanza.*

Via della Piaga

sangue, bendaggi, ferite condivise e debito della carne

Per questa Via una Ferita non può essere cancellata: può essere **presa, alleggerita oppure divisa tra più corpi viventi**. La carne guarita troppo in fretta presenta il conto altrove.

La Via agisce soltanto su **Ferite fisiche**. Non trasferisce Fatica, Stress, Corruzione, malattie, veleni, Infezioni, possessioni o altre afflizioni. Non arresta il Sanguinamento e non sostituisce Cerusia. Salvo quando una Pratica agisce nel momento stesso in cui una Ferita viene inflitta, la lesione deve essere trattata e Stabilizzata normalmente prima che la Via possa manipolarla.

I beneficiari e i Portatori sono **persone viventi**. Chi riceve una Ferita deve comprendere il sacrificio e accettarlo; possesso, addestramento o docilità di un animale non costituiscono questo consenso. Il praticante può essere un Portatore quando la Pratica lo permette.

Per **Prendere la Piaga** e **Catena delle Piaghe**, al momento dell'attivazione ogni Portatore necessario deve trovarsi entro circa **un'ora di cammino** dal Protetto. Oltre questa portata il legame resta sospeso e non trasferisce Ferite; può tornare disponibile se i partecipanti rientrano prima della scadenza. Un consenso ritirato o un tratto di benda perduto seguono i limiti della Pratica. Le Ferite ricevute mentre il legame è sospeso restano normali Ferite e non vengono trasferite al rientro.

Ogni volta che la Via della Piaga **riduce, divide, crea, prende o trasferisce** una Ferita, tutte le Ferite che ne risultano diventano **Ferite Segnate dalla Piaga**. Una Ferita Segnata è una Ferita normale per Sanguinamento, Stabilizzazione, Aggravamento, Infezione e Guarigione, ma **non può essere nuovamente ridotta, divisa, presa, trasferita o altrimenti modificata dalla Via della Piaga**, né può essere usata come innesco per aggirare questo limite attraverso un altro Portatore o un'altra Pratica della Via.

Il Segno resta legato a quella specifica Ferita anche se essa migliora o peggiora con il normale Decorso e scompare soltanto quando la Ferita è completamente guarita. Una nuova Ferita distinta nella stessa locazione non è automaticamente Segnata. Quando una Pratica cambia la Gravità, aggiorna la data di recupero secondo la lesione risultante; le nuove Ferite iniziano normalmente la propria convalescenza.

Protezioni e Aggravamento. Quando una Pratica interviene su un trauma appena inflitto, usa questo ordine:

1. determina la **nuova Ferita**, dopo Armatura, Mole e gli altri modificatori pertinenti, prima di combinarla con una lesione precedente;
2. applica l'eventuale trasferimento o divisione a quella nuova Ferita, scegliendo una sola protezione se ne sono disponibili più di una;
3. applica il normale **Aggravamento** alle lesioni effettivamente ricevute da ciascun corpo, Protetto e Portatori compresi;
4. le lesioni risultanti da una modifica della Piaga sono **Segnate**, anche quando si uniscono a un trauma precedente.

Se arrivano più Ferite davvero simultanee, scegli quale considera la prima ogni protezione automatica e dichiara l'ordine delle attivazioni prima dell'Aggravamento. Due protezioni valide possono intervenire su due Ferite iniziali distinte. Ogni Ferita può attivare al massimo una protezione. Le Ferite già modificate dalla Piaga portano subito il Segno.

Al tavolo. Nuova Ferita → protezione → Protetto e Portatori → Aggravamento su ciascun corpo → annotazione del Segno. Il Segno di una Ferita già Segnata persiste anche quando un nuovo colpo la aggrava.

> *Esempio:* un Protetto con una Grave al braccio riceve una nuova Seria sullo stesso trauma. **Prendere la Piaga** trasferisce la nuova Seria prima dell'Aggravamento: la Grave precedente non viene modificata. Se invece la Seria aggrava una lesione del Portatore, questi ne subisce normalmente le conseguenze.

> *Storia: pratiche di guarigione simpatetica e tradizioni di trasferimento del male sono documentate nel folklore medico europeo; il passaggio letterale di una ferita tra due esseri umani è qui un'esplicita extrapolazione soprannaturale, non una tecnica medica attribuita all'XI secolo.*

- **Prendere la Piaga** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una persona consenziente a portata di contatto; durata: una scena oppure finché viene consumata; prova: 4)*

  Mescoli una goccia del tuo sangue a quella del bersaglio oppure leghi ai vostri polsi due estremità della stessa benda.

  La prima volta che, prima del termine della Pratica e mentre il legame è disponibile, il bersaglio dovrebbe subire una nuova Ferita **Seria o Grave**, la Ferita passa invece a te.

Il bersaglio non subisce quella Ferita. Tu ricevi immediatamente una Ferita della stessa Gravità e dello stesso trauma prevalente — Taglio, Punta o Percossa — in una parte anatomica plausibilmente equivalente.

L'Armatura non viene applicata nuovamente: non stai ricevendo il colpo, ma la sua conseguenza. La nuova Ferita produce normalmente penalità, Sanguinamento, Aggravamento e ogni altra conseguenza prevista ed è **Segnata dalla Piaga**.

La Pratica termina immediatamente dopo il primo trasferimento valido oppure alla fine della scena. Termina anche se uno dei partecipanti ritira il proprio consenso oppure, quando il legame usa la benda, perde il tratto legato al polso. Non può trasferire una Ferita Mortale, un arto distrutto o una lesione già presente prima dell'inizio della Pratica.

Casi d'uso

- Legarti a un compagno che deve attraversare una porta sotto il tiro nemico.
- Assumere il rischio destinato a una persona già troppo ferita per sopportare un altro colpo serio.
- Preparare un legame prima di un passaggio rischioso e conservarlo durante la scena, fino alla prima Ferita che può essere trasferita.

Limiti

- Non trasferisce Ferite già presenti, Ferite Mortali o parti del corpo distrutte.

Storia: patti di sangue, bendaggi e contatto materiale forniscono alla Pratica un linguaggio rituale plausibile; il trasferimento reale della lesione appartiene interamente al soprannaturale del gioco.

- **Carne per Carne** *(Rito di trenta minuti, 2 Corruzione; bersagli: un ferito e un'altra persona vivente consenziente come Portatore, entrambi presenti; durata: permanente; prova: 4)*

Disponi tra il ferito e il **Portatore** bende, filo, acqua e una piccola quantità del sangue di entrambi. La Ferita viene scoperta, toccata e nuovamente fasciata.

Puoi agire su una singola Ferita **Seria o Grave**. Prima del rito la Ferita deve:

- avere il Sanguinamento sotto controllo;
- essere Stabilizzata;
- non essere affetta da un'Infezione attiva;
- non contenere un corpo estraneo o un danno materiale che impedisca normalmente la Guarigione.

Con un successo:

Ferita del beneficiario	Dopo il rito	Nuova Ferita del Portatore
Seria	Leggera	Leggera
Grave	Seria	Seria

La trasformazione è fisica. La lesione del beneficiario si contrae, si assesta o perde profondità; sul Portatore compare contemporaneamente una nuova lesione coerente con lo stesso trauma prevalente.

Sia la Ferita ridotta del beneficiario sia la nuova Ferita del Portatore sono reali, seguono tutte le normali regole e diventano **Segnate dalla Piaga**. Il beneficiario conserva la Stabilizzazione, salvo complicazioni concrete; la nuova Ferita del Portatore richiede normalmente soccorso e Stabilizzazione. La riparazione ricongiunge o assesta strutture ancora presenti e attenua i relativi impedimenti secondo la nuova lesione.

Una **Ferita Mortale Stabilizzata non può beneficiare di Carne per Carne**. La Via non ricrea tessuti mancanti, arti perduti, occhi distrutti o altre strutture fisicamente perdute e non cancella esiti permanenti già acquisiti.

Casi d'uso

- Ridurre una profonda Ferita Seria a una lesione Leggera, facendo comparire sul Portatore una Ferita Leggera.
- Rendere nuovamente utilizzabile un arto colpito da una Ferita Grave, trasformandola in Seria mentre il Portatore riceve una Ferita Seria.
- Accorciare una convalescenza al prezzo di una nuova convalescenza imposta a qualcun altro.

Limiti

- Non Stabilizza, non ferma il Sanguinamento, non cura un'Infezione e non agisce su una Ferita Mortale Stabilizzata.

Storia: la chirurgia medievale poteva fasciare, suturare, cauterizzare, immobilizzare ed estrarre corpi estranei secondo il caso. La Pratica non sostituisce questi gesti: rende impossibilmente rapido un processo di riparazione soltanto perché un altro corpo ne assume il costo.

- **Catena delle Piaghe** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersagli: un Protetto e fino a tre Portatori consenzienti presenti; durata: fino all'alba oppure finché si attiva; prova: 6)*

  La Guida lega con la stessa lunga benda il **Protetto** e i **Portatori**. Un Portatore può essere la Guida, una Voce oppure un altro partecipante consenziente. Il Protetto non può essere anche Portatore di sé stesso. Ogni Portatore conta una sola volta e deve essere un corpo vivente distinto dagli altri. La benda viene segnata con una goccia del sangue di ciascuno e poi divisa, lasciandone un tratto legato a ogni partecipante. Quel tratto deve restare indossato fino all'attivazione della Pratica.

  Durante il rito stabilite l'ordine dei Portatori e la Gravità minima alla quale il Protetto desidera attivare la Catena, per esempio soltanto con una Mortale. All'attivazione vengono coinvolti, in quell'ordine, i primi ancora validi e consenzienti, fino al numero necessario. Chi si è sottratto non può essere sostituito senza un nuovo rito.

  Quando, prima dell'alba, il Protetto dovrebbe subire una nuova Ferita **Seria, Grave o Mortale**, può attivare la Catena e dividerla prima dell'Aggravamento:

Ferita ricevuta	Protetto riceve	Prezzo
Seria	Leggera	1 Portatore riceve 1 Ferita Leggera
Grave	Seria	2 Portatori ricevono 1 Ferita Leggera ciascuno
Mortale	Grave	3 Portatori ricevono 1 Ferita Seria ciascuno

  Quando la Catena riduce una Ferita Mortale a Grave, la Ferita residua è una normale **Ferita Grave**, non una Mortale Stabilizzata: la lesione viene divisa nel momento stesso in cui è inflitta, non Stabilizzata dopo essere divenuta Mortale.

  La Catena si attiva soltanto se abbastanza Portatori sono ancora vivi, entro un'ora di cammino dal Protetto, indossano il proprio tratto di benda e restano consenzienti a pagare interamente il Prezzo. Se è in grado di scegliere, il Protetto può decidere al momento se attivarla o conservarla. Quando il Protetto non può scegliere, si applica il criterio stabilito al rito. Per una Ferita che gli farebbe perdere conoscenza, verifica l'attivazione prima di applicarne gli effetti. Un consenso precedente resta valido anche durante il sonno o l'incoscienza, finché il Portatore è vivo e non l'ha ritirato.

La Ferita residua del Protetto e le Ferite dei Portatori compaiono immediatamente, sono reali e conservano, per quanto plausibile, il trauma prevalente della Ferita originale. Non applicare nuovamente l'Armatura: il colpo è già stato risolto. Le nuove Ferite richiedono normalmente soccorso e Stabilizzazione. Tutte diventano **Segnate dalla Piaga**.

Una Ferita Mortale può essere divisa soltanto quando resta **fisicamente qualcosa da salvare**. La Pratica non ricrea una testa distrutta, un cuore materialmente devastato, un arto reciso o altra struttura già perduta. Non arresta separatamente il Sanguinamento e non cura Infezioni o altre afflizioni.

Dopo essersi attivata una volta, la Pratica termina.

Casi d'uso

- Legare tre compagni a chi deve esporsi a un pericolo eccezionale, accettando in anticipo di dividerne le conseguenze.
- Trasformare una Ferita Grave del Protetto in Seria facendo comparire due Ferite Leggere sui Portatori.
- Evitare una Ferita Mortale materialmente sopravvivibile al prezzo di una Ferita Grave sul Protetto e di tre Ferite Serie distribuite nel gruppo.

Limiti

- Non guarisce una Ferita già presente, non ricrea parti del corpo distrutte e non permette di ridistribuire nuovamente le Ferite prodotte dalla Catena.

Storia: patti di sangue, assistenza familiare e bendaggi condivisi forniscono il linguaggio rituale. La divisione materiale di un trauma futuro tra più corpi è l'elemento apertamente soprannaturale della Pratica.

Via dello Smarrimento

attenzione sviata, volti incerti, sentieri plausibili ma sbagliati

Questa Via **non rende invisibili e non crea illusioni dal nulla**. Fa sì che occhio, attenzione e orientamento scelgano continuamente il dettaglio plausibile ma sbagliato: un volto simile, una porta ignorata, una svolta presa senza pensarci.

Agisce soltanto dove il mondo offre qualcosa con cui confondersi: ombra, folla, vegetazione, nebbia, edifici, incroci o sentieri. Non altera l'identità profonda di una persona, non controlla la volontà e non cambia fisicamente i luoghi.

Storia: agiografie, racconti di viaggio e tradizioni altomedievali descrivono nebbie, apparizioni, sentieri perduti e luoghi raggiunti oltre una soglia ordinaria. L'elaborazione cortese dell'Altro Mondo appartiene soprattutto ai secoli successivi; la Via usa il nucleo più antico dello smarrimento e dell'illusione.

- **Passo Fuori Sguardo** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: te stesso o un alleato; portata: Vicina; durata: una scena oppure finché viene interrotta; prova: 4)*

  Il bersaglio sembra muoversi sempre un istante dopo che lo sguardo lo ha lasciato. Servono ombre, folla, vegetazione, mobilio, fumo o altri elementi plausibili con cui confondersi.

  Finché resta fermo o procede al **Passo**, chi non lo ha già individuato e seguito continuamente subisce **-1d alle prove di Percezione per accorgersi di lui o seguirlo a vista**. Il bersaglio effettua normalmente le proprie prove di Furtività: la Pratica non garantisce di passare inosservato.

Un osservatore che lo individua e ne mantiene il controllo visivo non subisce il malus. Per sviare nuovamente quello stesso osservatore occorre interrompere davvero il contatto visivo e tornare a confondersi nell'ambiente; non basta che questi distolga lo sguardo per un istante.

La Pratica termina quando il bersaglio attacca, compie una Manovra offensiva, corre, entra in un ingaggio di Mischia, richiama deliberatamente l'attenzione oppure rimane chiaramente esposto in piena luce o su terreno aperto.

Casi d'uso

- Attraversare con cautela un cortile ingombro di carri e cataste.
- Pedinare qualcuno attraverso un mercato affollato.
- Sottrarsi a una ricerca passando fra vicoli, porte e gruppi di passanti.

Limiti

- Non rende invisibili, non penalizza direttamente gli Attacchi e non svia chi mantiene il bersaglio sotto osservazione continua.

Storia: testi religiosi e narrativi altomedievali attribuiscono a demoni, santi e luoghi liminali la capacità di confondere vista e orientamento. Fonti letterarie posteriori descriveranno effetti simili con maggiore dettaglio; la Pratica resta legata a ombre, folla e distrazione plausibili.

- **Volto Comune** *(Rito, 2 Corruzione; bersaglio: il praticante; durata: fino all'alba; prova: 4)*

  Bagni volto e capelli in acqua torbida, quindi indossi un abito comune del luogo in cui intendi muoverti. Il tuo aspetto non cambia: gli estranei ti vedono normalmente, ma conservano con difficoltà un ricordo preciso dei lineamenti.

  Chi ti perde di vista durante l'effetto ricorda corporatura, abiti e azioni, mentre confonde i particolari del volto. Testimoni diversi possono ricordarne dettagli incompatibili. Una descrizione dei **soli lineamenti** non basta a identificarti con certezza.

  Un testimone che ti incontra di nuovo può ancora riconoscerti, con **-1d alla prova pertinente** se deve basarsi su quel ricordo confuso. Abiti, stemmi, cicatrici evidenti, voce e altri indizi conservano il proprio valore. Chi ti conosce personalmente non viene influenzato; chi continua a osservarti ti segue e ti distingue normalmente.

  I ricordi formati sotto l'incanto restano confusi dopo l'alba. All'alba termina l'effetto sulle nuove osservazioni: un nuovo incontro viene ricordato normalmente e può offrire altri elementi per riconoscerti.

  Casi d'uso

  - Lasciare descrizioni contraddittorie dopo un furto o una fuga.
  - Frequentare un mercato senza lasciare agli estranei un ricordo nitido del volto.
  - Ostacolare l'identificazione fondata soltanto sulle testimonianze occasionali.

  Limiti

  - Non permette di impersonare una persona specifica, cancellare ciò che hai fatto o nascondere segni particolari e relazioni già conosciute.

Storia: l'identità pubblica medievale dipendeva fortemente da abiti, insegne, mestiere e reputazione. La Pratica non trasforma il corpo: altera il modo in cui gli estranei ordinano e ricordano ciò che hanno visto.

- **La Strada che Sbaglia** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersaglio: un luogo; durata: un giorno e una notte; prova: 6)*

La Guida percorre un breve tratto di strada al contrario mentre le Voci enumerano destinazioni false. Vengono poi nominati coloro che potranno raggiungere normalmente il luogo protetto.

La Pratica può avvolgere **un edificio, una radura, un cortile, un piccolo bosco o un breve intreccio di sentieri**. Chi cerca intenzionalmente quel luogo senza essere stato ammesso effettua **Percezione + Sopravvivenza, Difficoltà 6**: un risultato di 6 o più permette di orientarsi correttamente. Un risultato superiore della Guida non aumenta la Difficoltà. Chi conosce bene il percorso riceve +1d.

Se una comitiva segue lo stesso percorso, tira chi la conduce; un aiuto concreto può concedere il normale +1d circostanziale. Conoscenza del percorso e aiuto rispettano il limite della circostanza dominante, senza sommare due volte lo stesso vantaggio. Chi segue realmente una guida ammessa arriva con essa, anche senza essere stato nominato; separandosi torna a cercare da solo. Chi entra per caso o si trova già all'interno non viene respinto o espulso. Nuovi tentativi seguono Prove ripetute: i dieci minuti perduti contano come costo soltanto se il tempo ha conseguenze reali.

Conoscere una direzione mediante **Filo del Nome** non fornisce il percorso corretto. **Rintocco Consacrato** con risultato 6+ evita invece la prova ai beneficiari che seguono la campana udibile, secondo il suo testo.

Se fallisce, prende una deviazione plausibile e ritorna a un punto riconoscibile già attraversato. Perde almeno dieci minuti; su percorsi più lunghi, intricati o boscosi il GM può far perdere mezz'ora o più. Non viene teletrasportato e può sempre abbandonare la ricerca.

La Pratica richiede incroci, edifici, vegetazione, nebbia o altri elementi capaci di sostenere lo smarrimento. Non funziona in un campo aperto con la destinazione chiaramente visibile e non crea strade che non esistono.

Casi d'uso

- Rendere difficile trovare una casa nascosta tra vicoli e cortili anche a chi conosce il quartiere.
- Confondere chi cerca un accampamento nel bosco senza conoscere il sentiero giusto.
- Proteggere per un giorno e una notte l'accesso a una radura o una rovina raggiunta da più percorsi plausibili.

Limiti

- Non rende irraggiungibile un luogo chiaramente visibile, non crea nuovi sentieri e non impedisce a chi fallisce di rinunciare alla ricerca e tornare indietro.

> *Storia: il rito rende letterale il motivo del viandante che prende ripetutamente la strada sbagliata senza accorgersi di un singolo momento soprannaturale. Il paesaggio rimane reale: è l'orientamento a tradire chi lo attraversa.*

Via del Sonno

sonnolenza, sogni, visite notturne e sonno profondo

Per questa Via **il sonno è una soglia**. Può appesantire una veglia già fragile, entrare nel sogno di qualcuno oppure stendere un sonno profondo su chi non è ancora in allarme.

Non domina una mente pienamente vigile, non legge ricordi contro la volontà del dormiente e non trasforma i sogni in una fonte automatica di verità. Tutto ciò che fa questa Via passa dal dormire, dall'addormentarsi o dal tentativo di raggiungere chi dorme.

Storia: il Somniale Danielis, uno dei più diffusi manuali medievali d'interpretazione dei sogni, circolò dal primo medioevo fino all'età della stampa. Sogni e visioni erano inoltre centrali nelle vite dei santi, benché restasse controverso distinguere la rivelazione divina dall'inganno o dalla semplice fantasia.

- **Peso delle Palpebre** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una creatura capace di dormire che può udirti; portata: Vicina; durata: una scena; prova: 4 o contro Tenacia)*

  Sussurri una formula monotona contando lentamente i respiri del bersaglio. Contro chi non acconsente tira **Arcano + Tenacia** contro la sua Tenacia, anche se dorme; con il suo consenso usa la normale prova a Difficoltà 4.

  Con un successo:

  - un bersaglio **sveglio e non allarmato** diventa Assonnato e subisce **-2d alle prove di Percezione** per la scena. Dolore, una forte scossa o un pericolo immediato chiaramente percepito terminano questo torpore;
  - un bersaglio **già addormentato** non si sveglia per rumori ordinari durante la scena. Dolore, acqua sul volto, cadute, forti scosse e un pericolo fisico che lo raggiunga lo destano normalmente. Anche un risveglio soprannaturale, come quello di **Focolare Vigile**, termina il sonno.

  Chi è sveglio e sta combattendo, fuggendo o reagendo a un pericolo immediato non può essere reso Assonnato. La Pratica non addormenta una persona vigile e non modifica direttamente Attacchi, Difese o Mira.

  Una creatura già influenzata da Peso delle Palpebre non può subirlo di nuovo nella stessa scena, neppure da un altro praticante. Dopo un fallimento valgono le normali Prove ripetute e un nuovo pagamento di Corruzione.

  Casi d'uso

  - Rendere meno attenta una sentinella tranquilla mentre i compagni passano.
  - Impedire che passi o conversazioni ordinarie sveglino un dormiente.
  - Favorire il riposo di chi acconsente e non percepisce un pericolo immediato.

  Limiti

  - Non fa crollare un combattente e non garantisce che un dormiente ignori dolore, forti scosse o un allarme soprannaturale.

*Storia: ricette per provocare o impedire il sonno compaiono in manoscritti medico-magici; la **mara** del folklore spiega invece il peso sul petto, il respiro corto e l'impossibilità di svegliarsi pienamente.*

- **Ospite del Sogno** *(Rito, 2 Corruzione; bersaglio: un dormiente entro circa un quarto d'ora di cammino; durata: una scena onirica; prova: 4 o contro Tenacia)*

  Prepari il rito tenendo fra le dita un legame materiale con il dormiente: un filo del giaciglio, un indumento usato durante il sonno, una ciocca di capelli o un equivalente appropriato. Al completamento, se il bersaglio dorme ed è entro portata, il successo ti introduce in un sonno rituale e nel suo sogno.

  Contro un bersaglio non consenziente tira **Arcano + Tenacia** contro la sua Tenacia; con il suo consenso usa **Arcano + Concentrazione, Difficoltà 4**.

  Nel sogno puoi conversare con lui, mostrargli **una singola immagine che ricorderà distintamente al risveglio** e ricevere immagini o ricordi che scelga volontariamente di condividere. Il dormiente conserva carattere e volontà: può mentire, tacere o rifiutare. Non puoi estrarne segreti, apprendere fatti che ignora o imporgli ordini validi nella veglia.

La scena onirica dura quanto una normale scena nella veglia: il tempo esterno continua a scorrere. Al risveglio il contatto viene ricordato come un sogno, potenzialmente frammentario; l'immagine deliberatamente impressa resta nitida.

Il tuo corpo è addormentato e indifeso. Puoi interrompere volontariamente il contatto e svegliarti. Se il corpo viene scosso o ferito, il contatto termina e acquisisci **1 Stress**. Se il bersaglio si sveglia, supera la portata o il legame materiale viene distrutto, il contatto termina senza quel costo aggiuntivo.

Casi d'uso

- Parlare con un prigioniero che dorme in una casa vicina.
- Affidare a un alleato un'immagine che ricorderà al risveglio.
- Incontrare una presenza che agisce nel sogno del dormiente.

Limiti

- Non legge la mente, non obbliga alla verità e non trasforma il sogno in una testimonianza certa di eventi esterni.

> *Storia: sogni di santi, morti e angeli sono trattati come possibili messaggi, ma richiedono interpretazione e discernimento. L'incubazione presso tombe e santuari conserva inoltre l'idea di cercare un incontro durante il sonno, non di leggere automaticamente la mente del dormiente.*

Presenze nel sogno

Se una **Mara** o un'altra presenza autonoma si manifesta nel sogno raggiunto, il praticante può percepirla e interagire con essa. Per un confronto armato usa le normali regole di combattimento, i propri valori e gli oggetti che portava con sé entrando nel sonno; le immagini del sogno non concedono equipaggiamento o capacità aggiuntive. La presenza usa il proprio profilo.

Le Ferite subite dal praticante nel sogno non si trasferiscono al corpo. Una Leggera ne ostacola normalmente la parte onirica finché resta nel sogno; una **Seria o peggiore** lo desta, interrompe il contatto e gli assegna **1 Stress**. Questo non sveglia automaticamente il dormiente visitato. Le Ferite oniriche non sono Ferite fisiche utilizzabili dalla Via della Piaga.

Rendere una Mara incapace di continuare il combattimento interrompe l'assalto in corso. Non ne risolve il Vincolo: può tornare nelle notti successive. Immagini e comparse ordinarie del sogno non diventano per questo esseri reali né fonti di informazioni che il dormiente ignora.

- **Sonno della Casa** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersagli: fino a sei creature capaci di dormire; area: un edificio o un piccolo accampamento; durata: fino a un'ora; prova: 6 e opposizioni)*

  La Guida ripete una cantilena mentre le Voci contano lentamente respiri, passi o battiti. I bersagli vengono scelti **all'inizio** e devono udire almeno debolmente il rito per tutta la sua esecuzione.

  Usa la procedura corale. Alla conclusione verifica per ciascun bersaglio se ha udito il rito per tutta l'esecuzione e se può subirne l'effetto. Chi si oppone tira Tenacia. A 6+ applica separatamente l'esito a ciascun bersaglio valido.

  Per ciascun bersaglio raggiunto dall'effetto:

  - chi dorme cade in un **sonno profondo** e non viene svegliato da rumori ordinari;
  - chi è sveglio, non combatte, non soffre dolore intenso e non percepisce un pericolo immediato si addormenta entro circa **un minuto**. In quel minuto resta capace di reagire: un allarme o un pericolo chiaramente percepito impediscono l'addormentamento;

- dolore, forti scosse, acqua sul volto, una caduta o un pericolo fisico che lo raggiunga lo destano normalmente. Lo sveglia anche un effetto come **Focolare Vigile**, che non è un semplice rumore ordinario.

L'ora decorre dal **completamento del rito**; dopo il tiro non occorre continuare la cantilena. Una volta svegliato, il bersaglio non viene automaticamente riaddormentato dall'effetto già ottenuto.

Chi sta combattendo, fuggendo, gridando un allarme o affrontando un pericolo immediato non può essere fatto addormentare. Durante il rito chi comprende la minaccia può allontanarsi fino a non udire più la cantilena.

Casi d'uso

- Far addormentare guardie tranquille prima di un'infiltrazione.
- Approfondire il sonno degli occupanti di una casa.
- Accompagnare il riposo di persone agitate che non percepiscono un pericolo.

Limiti

- Non neutralizza combattenti o persone già in allarme e non impedisce un risveglio provocato da dolore, scosse o protezioni soprannaturali.

Storia: canti monotoni, preghiere ripetute, nenie e regimi del sonno appartengono alla vita domestica, religiosa e medica. La Pratica esaspera soprannaturalmente un processo riconoscibile: gli occhi si appesantiscono, la veglia cede e chi si risveglia può credere di essersi semplicemente assopito.

Via delle Ceneri

tracce dell'innaturale, legami bruciati e focolare come sentinella

Il fuoco consuma le forme; la cenere mostra ciò che non appartiene pienamente al mondo. Questa Via **rivela il passaggio dell'innaturale, indebolisce i legami con cui esso raggiunge qualcuno e avverte quando torna a manifestarsi**.

Non ricostruisce eventi passati, non rivela identità o intenzioni e non crea barriere: la cenere può mostrare una presenza o spegnere una traccia, ma non espelle ciò che ha trovato. La protezione territoriale appartiene alla Via delle Rogazioni.

Storia: incenso, fumigazioni, carboni e cenere compaiono in pratiche liturgiche, mediche e domestiche. I cataloghi medievali delle arti proibite includono inoltre letture del fuoco e del fumo; il gioco ne conserva il linguaggio materiale senza trasformare la Via in una ricostruzione certa del passato.

- **Soffio di Fuliggine** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; area: fascia Vicina; durata: una scena oppure finché la nube viene dispersa; prova: 4)*

  Getti una manciata di cenere verso una fiamma o la disperdi con un soffio. Una nube di fuliggine riempie una stanza piccola o un'area di pochi passi.

  Dal completamento della Pratica e finché la nube rimane:

  - per i **tiri a distanza**, la nube conta come complicazione importante: **+1 complessivo**, oppure +2 se si combina con ostacoli che rendono la scena severa, secondo le normali regole delle complicazioni;
  - le prove di **Percezione basate sulla vista** subiscono **-1d**. Il praticante ignora questo malus, ma subisce normalmente la complicazione dei propri tiri;

- **creature e manifestazioni innaturali** lasciano una scia visibile quando si muovono o agiscono nella nube, anche se incorporee o normalmente nascoste.

La nube resta nell'area in cui è stata creata e non segue il praticante. Vento forte e pioggia la disperdono immediatamente. Non attraversa muri o coperture solide e termina comunque alla fine della scena.

La scia rivela la manifestazione locale, non automaticamente un autore lontano. Una persona con Arcano o Corruzione non diventa per questo una Creatura da rendere visibile. La scia non rivela natura, Nome o Vincolo e non rende vulnerabile alle armi ciò che è incorporeo. Una Mara priva di corpo nella veglia può lasciare il segno di un assalto, senza assumere un corpo da colpire.

La sensibilità da Corruzione avverte soltanto un'impronta e una direzione; il Soffio permette invece di seguire gli spostamenti visibili nella nube.

Casi d'uso

- Coprire una ritirata attraverso una stanza esposta ai tiratori.
- Seguire il movimento di una presenza incorporea nel fumo.
- Riconoscere il punto in cui si produce una manifestazione locale.

Limiti

- Non identifica la presenza, non vede attraverso pareti e non conferisce capacità di danneggiare gli incorporei.

Storia: incenso, fumi di erbe e fumigazioni sono usati in liturgia, medicina e rituali domestici. Il modo in cui il fumo si muove poteva essere letto come segno, mentre la fuliggine rende visibili correnti d'aria e superfici toccate.

- **Spegnere la Traccia** *(Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una persona o un oggetto presente; durata: fino all'alba; prova: 4 e confronto se previsto)*

Bruci capelli, fili, scritti o altri resti capaci di collegare il bersaglio alla propria identità. Disperdi le ceneri oppure le strofini sul bersaglio. Effettua **un solo tiro di Arcano + Concentrazione**.

Con **4+**, fino all'alba le nuove Pratiche che tentano di raggiungere il bersaglio a distanza attraverso un nome, un oggetto personale, una traccia corporea, un sogno o un collegamento arcano precedente subiscono **-2d**. Vale per effetti benefici e ostili, non per Pratiche rivolte direttamente al bersaglio presente.

Prima del rito puoi scegliere **un collegamento già individuato e attivo** che passa per la persona o l'oggetto protetto. I collegamenti validi comprendono **Filo del Nome**, **Ospite del Sogno**, **Prendere la Piaga** e **Catena delle Piaghe**. Il medesimo tiro deve raggiungere 4 e **superare il risultato registrato** di quel collegamento. La parità lo conserva. Se riesce, un collegamento non corale termina; uno corale resta sospeso fino all'alba o fino alla propria scadenza, se precedente. La sospensione non ne prolunga la durata.

Se ottieni 4+ senza superare il collegamento scelto, la protezione dai nuovi tentativi riesce, ma quel collegamento resta attivo. È comunque una Pratica riuscita per il dado del costo. Un risultato inferiore a 4 non produce effetti.

Una Ferita già trasferita resta reale. **Appello degli Assenti** fornisce un orientamento istantaneo. Prima dell'Appello la protezione può ostacolarlo, mentre dopo resta solo l'informazione ricevuta.

Casi d'uso

- Ostacolare l'Appello rivolto a un fuggitivo fino all'alba.
- Interrompere un contatto onirico o un Filo già attivo.
- Sottrarsi a un collegamento che usa capelli o un oggetto personale.

Limiti

- Non cancella impronte, odori o testimonianze, non scioglie effetti territoriali e non annulla cambiamenti fisici già avvenuti.

Storia: capelli, unghie, sangue, nomi scritti e frammenti d'abito erano considerati legami materiali con la persona. Bruciare il legame significa impedirne il successivo impiego rituale.

- **Focolare Vigile** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersaglio: una casa, una cappella o un piccolo accampamento con un fuoco; durata: fino all'alba; prova: 6)*

  La Guida prepara il fuoco con cenere del focolare o dell'ultimo fuoco condiviso. Le Voci alimentano la fiamma e nominano i beneficiari da avvertire. Il rito delimita concretamente l'area sorvegliata.

  L'allarme scatta in due casi.

  - Una creatura o manifestazione innaturale entra nell'area o vi agisce.
  - Una Pratica avversa raggiunge effettivamente l'area e vi produce una manifestazione. Un assalto onirico o un effetto che cerca di imporre sonno o smarrimento a un beneficiario può manifestarsi in questo modo.

  Quando scatta l'allarme:

  - la fiamma cambia colore, si abbassa o produce una colonna di fumo;
  - i **beneficiari nominati che si trovano nell'area** vengono avvertiti immediatamente, anche senza vedere il fuoco; se dormono, si svegliano;
  - la presenza non può cogliere di Sorpresa chi è stato avvertito, ferma restando la necessità di poter opporre una Difesa;
  - per la scena, cenere, fumo o fuliggine mostrano gli spostamenti della presenza o del fenomeno nell'area, anche quando è incorporeo, invisibile o nascosto.

  Gli altri presenti notano soltanto i segni che possono percepire normalmente. Il fuoco continua a sorvegliare fino all'alba: **ogni nuova manifestazione valida può attivare l'allarme**, senza nuovi tiri o pagamenti.

  Il Focolare reagisce agli inneschi indicati. L'impronta di una persona, la sola preparazione di un legame a distanza, l'orientamento istantaneo dell'Appello e un'Unzione consenziente passano senza allarme. Il segno mostra la manifestazione locale. L'autore di una Pratica si scopre attraverso altri indizi.

  L'allarme è un risveglio soprannaturale e interrompe il sonno anche sotto **Peso delle Palpebre** o **Sonno della Casa**. Può svegliare la vittima di una Mara e interromperne l'assalto; non rivela per questo il corpo, l'identità o il Vincolo della presenza.

  Le tracce indicano una posizione, non conferiscono la capacità di ferire un incorporeo. Non impediscono alla minaccia di entrare o agire. Se il fuoco si spegne, la Pratica termina.

  Casi d'uso

  - Svegliare l'accampamento quando una presenza entra fra le tende.
  - Sorvegliare una casa infestata e seguirne le manifestazioni.
  - Interrompere un assalto onirico mentre si cerca la sua causa.

  Limiti

  - Non crea una barriera, non identifica la natura o le intenzioni della presenza e non la rende automaticamente vulnerabile alle armi.

Storia: il focolare era il centro della casa e la brace veniva conservata durante la notte. Fiamme, fumo e carboni anomali erano facilmente interpretati come avvertimenti o presagi; fuliggine e cenere rendono inoltre materialmente visibili correnti e tracce che altrimenti passerebbero inosservate.

Vie Benedette

Le Vie Benedette sono interpretate come carismi, intercessioni, miracoli o forme di autorità sacra **riconosciute, disciplinate o sospettate** dalla Chiesa, non come un potere che l'istituzione possa semplicemente concedere. Nel gioco vengono trasmesse o apprese soltanto da pochi esorcisti, custodi di reliquie, monaci, eremiti, sacerdoti o persone toccate da eventi eccezionali.

Funzionano tuttavia attraverso la stessa Abilità Arcano e provocano la stessa Corruzione delle altre Vie.

La Corruzione non stabilisce che il potere sia demoniaco e non misura il peccato: indica il logoramento lasciato dal contatto diretto con qualcosa che supera la natura. Un praticante Benedetto può mostrare segni interpretati come grazia, santità, possessione, malattia o frode secondo chi osserva e il contesto.

Preghiere, benedizioni, unzioni e assistenza religiosa ordinarie restano parte della vita comune. Non richiedono Arcano e non assegnano Corruzione: una campana può essere benedetta senza eseguire una Pratica. La Corruzione riguarda il potere soprannaturale effettivamente esercitato e chi vi contribuisce come Voce efficace.

Via dell'Imperio

adjuratio, comando rituale, possessione ed espulsione

Questa Via esercita **autorità su una volontà innaturale**: costringe un'entità a manifestarsi, obbedire a un comando rituale oppure abbandonare un corpo o un luogo.

Non funziona contro uomini malvagi, animali aggressivi, malattie, maledizioni ambientali o fenomeni privi di una volontà propria. Non persuade e non distrugge: ordina, vincola ed espelle.

In una possessione il bersaglio dell'Imperio è la **presenza**. È la sua Tenacia a opporsi alle Pratiche. La **persona posseduta** resta una volontà distinta, anche quando la presenza ne guida il corpo. L'Ospite è un esempio di presenza che alterna momenti di controllo a momenti in cui rimane annidata.

Storia: i rituali cristiani di esorcismo medievale derivavano da formule liturgiche più antiche, trasmesse e rielaborate in libri rituali. Sacramentari come quello di Gellone, della fine dell'VIII secolo, appartengono a questa storia della trasmissione liturgica; il Pontificale Romano-Germanico offre un confronto più vicino al periodo del gioco. Accanto all'esorcismo liturgico esisteva quello carismatico attribuito ai santi nelle agiografie.

- **Parola d'Autorità** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una creatura innaturale; portata: Media; durata: istantanea o una scena, secondo il comando; prova: contro Tenacia)*

  Mostri un segno sacro e pronunci un ordine breve rivolto a un'entità **manifestata in modo concretamente individuabile** oppure resa raggiungibile da **Costringere alla Presenza**. Un sospetto di possessione non basta. Tira **Arcano** + **Tenacia** contro la Tenacia dell'entità. Se vinci, scegli un comando:

  - **Arretra** — l'entità arretra di una fascia, se può muoversi. È un effetto **istantaneo**: non deve mantenere quella distanza e può avvicinarsi nuovamente con una successiva Azione.
  - **Lascia** — scegli una Presa dell'entità oppure il controllo di un posseduto. La Presa cessa **all'istante** e l'entità può cercare di afferrare di nuovo con un'altra Manovra. Se scegli il controllo, la persona torna

padrona di sé **per il resto della scena**. L'entità rimane nel corpo. Può ancora esercitare eventuali capacità autonome e resistere alle Pratiche che la raggiungono. Da una scena successiva può tentare di riprendere il controllo secondo le proprie regole.

- **Taci — per la scena** l'entità non può parlare, gridare, pronunciare formule o agire attraverso una voce. Può ancora agire con mezzi diversi dalla voce, quando ne dispone.

Una stessa entità può subire un solo comando riuscito per scena, anche se intervengono più praticanti. Dopo un fallimento, nuovi tentativi seguono le normali Prove ripetute e pagano il proprio costo.

Casi d'uso

- Costringere un morto inquieto o uno spirito ad arretrare abbastanza da liberare un passaggio.
- Ordinare a un'entità di lasciare temporaneamente il controllo di un posseduto.
- Impedire a una presenza di parlare attraverso un posseduto o pronunciare formule per la durata della scena.

Limiti

- Non può comandare esseri umani ordinari, animali o avversari semplicemente malvagi, e non espelle definitivamente un'entità.

*Storia: l'**adjuratio** non negozia con lo spirito: lo comanda mediante nomi divini, croce e autorità ecclesiastica. Le formule di esorcismo usano imperativi brevi e ripetuti.*

- **Costringere alla Presenza** *(Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una persona posseduta, un oggetto infestato o un luogo circoscritto; durata: fino all'alba; prova: contro Tenacia)*

  Prepari un **perimetro segnato** attorno alla persona posseduta, all'oggetto o all'area in cui si è manifestata la presenza e le ordini di non celarsi né cambiare rifugio. Manifestazioni e indizi concreti permettono di individuare il rifugio della volontà annidata.

  Tira **Arcano** + **Tenacia** contro la Tenacia dell'entità. In caso di successo il vincolo dura fino all'alba.

  - Il vincolo impedisce all'entità di trasferirsi volontariamente in un altro corpo, oggetto o luogo.
  - L'entità produce un segno evidente ogni volta che agisce attraverso il posseduto.
  - Il rito le impedisce di fingersi assente. Resta raggiungibile da **Parola d'Autorità** e **Grande Esorcismo** anche se si ritira nel proprio rifugio o è incorporea.

  La Pratica non rivela natura, Nome, Vincolo o debolezze e non espelle l'entità. Il posseduto può ancora muoversi. Per trattenerlo servono assistenti o altre forme di custodia materiale.

  Se la persona o l'oggetto esce dal perimetro preparato, **qualunque sia la causa**, la Pratica termina. L'entità vincolata a un luogo non può cambiare rifugio; il luogo stesso resta quello circoscritto dal rito.

  Casi d'uso

  - Rendere affrontabile una presenza che si ritira nel posseduto.
  - Impedire il trasferimento in un assistente durante un esorcismo.
  - Tenere un'infestazione legata all'oggetto o all'area già preparata.

  Limiti

  - Non immobilizza fisicamente un posseduto, non fornisce risposte sull'entità e non sostituisce la sua espulsione.

Storia: nei racconti di esorcismo l'entità viene costretta a manifestarsi e le viene impedito di celarsi o cambiare rifugio. Il gioco conserva il gesto rituale senza trasformarlo in una fonte automatica di risposte.

- **Grande Esorcismo** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersaglio: una possessione o infestazione; durata: variabile; prova: 6 e contro Tenacia)*

  La Guida ripete formule di espulsione mentre le Voci rispondono, tengono lumi e assistono il rito. Per tutta l'esecuzione l'entità deve restare manifestata e raggiungibile oppure vincolata mediante **Costringere alla Presenza**. Se c'è un posseduto, deve poter restare presente fino alla conclusione.

  La Guida tira **Arcano + Tenacia**: il risultato deve essere almeno 6 e **superare la Tenacia dell'entità**. Il rito separa una volontà innaturale dalla persona, dall'oggetto o dal luogo che occupa, senza distruggerla.

  La durata dell'espulsione dipende da ciò che conosce la Guida.

  - Se la Guida ignora **sia il Nome sia il Vincolo**, l'entità viene espulsa per **sette giorni**. Quel corpo, oggetto o luogo le rimane precluso per tutta la durata.
  - Se la Guida conosce **il Nome oppure il Vincolo concreto**, chiude definitivamente l'accesso da cui la presenza occupava quel corpo, oggetto o luogo. Un ritorno richiede un accesso realmente distinto.

  Dopo l'espulsione la presenza torna al rifugio o alla forma prevista dal caso, nei limiti dei confini attivi. **Costringere alla Presenza** impedisce il trasferimento volontario. L'espulsione allontana la presenza dal rifugio senza darle un nuovo corpo. Risolvere il Vincolo può togliere alla presenza il motivo o il mezzo con cui continua ad agire.

  Conoscere un Vincolo significa aver individuato il debito, la sepoltura o l'altra condizione specifica del caso; citarne soltanto una categoria non basta. La conoscenza richiesta non equivale alla sua risoluzione.

  L'espulsione richiede una **presenza separabile**. L'Ospite di questo bestiario si annida in un vivente. Liberare una Bestia Segnata o un Morto Inquieto richiede che il caso preveda una volontà separabile che lo occupa.

  Dopo un successo, un eventuale posseduto vivente acquisisce **1 Stress**. Dopo un fallimento, Guida e Voci efficaci acquisiscono **1 Stress** e l'entità può manifestare subito una capacità prevista dal proprio profilo, rispettandone condizioni e limiti. Può agire attraverso il posseduto, tentare una fuga o produrre un fenomeno coerente. Se si apre uno scontro, risolvi le Offensive nei normali Scambi. Gli altri presenti seguono le normali regole dello Stress per ciò a cui assistono, senza contare due volte il medesimo evento.

  Casi d'uso

  - Liberare per sette giorni un posseduto mentre si indaga sulla presenza.
  - Ottenere una tregua in una casa infestata per trasferire gli abitanti.
  - Espellere definitivamente una presenza dopo averne scoperto Nome o Vincolo.

  Limiti

  - Non distrugge l'entità, non rimuove ogni forma di contaminazione e non sostituisce la conoscenza concreta del caso.

Storia: l'esorcismo storico insiste su autorità, formule, interrogazione e perseveranza rituale. Nel gioco la conoscenza dell'entità conta più della grandezza del coro: le Voci aiutano il rito a riuscire, ma non sostituiscono l'indagine.

Via dell'Unzione

olio, imposizione delle mani, conforto, riposo e assistenza agli infermi

Questa Via **sostiene la persona nello sforzo, nel riposo e nella convalescenza**. Permette di affrontare temporaneamente il logoramento, di recuperare meglio e di aiutare il corpo a superare una crisi.

Non riduce direttamente la Gravità delle Ferite e non sostituisce Cerusia, Fisica, antidoti, nutrimento o riposo. La manipolazione delle lesioni fisiche appartiene alla Via della Piaga. Il recupero e la guarigione richiedono ancora le condizioni materiali previste dalle normali regole.

> *Storia: unzione degli infermi, viatico, imposizione delle mani e veglia presso malati e morenti appartenevano all'assistenza religiosa. Famiglie, monasteri, chiese e xenodochi univano ospitalità, nutrimento, preghiera e cura materiale.*

- **Unzione del Vigore** *(Pratica Breve, 2 Corruzione; bersaglio: te stesso o una persona a portata di contatto; durata: una scena; prova: 4)*

  Tracci con olio un segno sulla fronte o sulle mani del beneficiario.

  Con un successo, **per una scena ignora le penalità ai tiri causate da Fatica e Stress**. Il beneficio vale per tutti i tiri pertinenti della scena, comprese le Pratiche Arcane penalizzate dallo Stress.

  I punti non diminuiscono e continuano ad aumentare normalmente. Gli effetti delle **Soglie Critiche** restano validi: il beneficiario può ancora crollare o attraversare una crisi. Ferite, Infezione, Corruzione e altre penalità continuano ad applicarsi.

  In Combattimento scegli quanti dadi spendere, aggiungi i bonus e sottrai le altre penalità. Tutti i dadi scelti restano spesi; la Pratica non aumenta il Pool e non restituisce dadi. Nelle Resistenze alla stessa Condizione il relativo malus è già escluso e non viene trasformato in un bonus.

  > **Esempio:** con Fatica 7, spendi 2d per una Difesa. Senza altri modificatori tireresti a 0d; sotto l'Unzione tiri 2d e i 2d restano spesi. Il beneficio rimane anche per i tiri successivi della scena. Se raggiungi Fatica 10, crolli normalmente.

  Casi d'uso

  - Affrontare uno scontro o una fuga quando la stanchezza è già grave.
  - Sostenere chi deve compiere un rito sotto forte pressione mentale.
  - Permettere un ultimo sforzo prima di un riposo reale.

  Limiti

  - Non recupera Condizioni, non rende utilizzabile un arto inabile e non impedisce gli episodi critici.

- **Olio del Conforto** *(Rito, 1 Corruzione; bersaglio: una persona presente; durata: fino all'alba; prova: 4)*

  Ungi fronte, mani o petto del beneficiario accompagnando il gesto con parole di conforto, una preghiera o un salmo.

  Con un successo il beneficiario ottiene questi effetti fino all'alba. Per il recupero della notte usa l'ordine indicato in Recupero.

  - **+1 Fatica recuperata** al primo recupero valido di Fatica;
  - **+1 Stress recuperato** al primo recupero valido di Stress;
  - **+1d alle Resistenze agli incrementi di Fatica e Stress**, quando le normali regole prevedono già quel tiro.

  I recuperi delle due Condizioni possono avvenire in momenti diversi. Occorre recuperare già almeno 1 punto secondo le regole ordinarie: l'Olio non produce un recupero immediato e non sostituisce riposo, nutrimento, conforto o la rimozione della causa che impedisce il recupero.

Lo stesso beneficiario riceve **al massimo +1 Fatica e +1 Stress aggiuntivi al giorno da questa Pratica**; ripetere il rito non rinnova questi benefici. Il punto aggiuntivo di Stress può superare il limite ordinario di 2, portando il massimo della giornata a **3 Stress recuperati**. Gli altri recuperi, compreso **Vigore giovanile**, restano soggetti ai propri limiti. Vigore giovanile può aggiungersi all'Olio rispettando il suo unico punto complessivo al giorno e il limite ordinario dello Stress.

Il +1d non introduce Resistenze contro incrementi da 1 punto, non riduce automaticamente gli incrementi e non protegge da Corruzione o Ferite. Può aggiungersi a Doti pertinenti, come Temprato o Sangue Freddo, secondo le normali regole; resta il limite di una sola Pratica favorevole per tiro.

> **Esempio:** una preghiera prolungata permette di recuperare 1 Stress: con l'Olio se ne recuperano 2. Un successivo conforto può farne recuperare un altro, raggiungendo 3 nella giornata. Una notte di riposo decente fa recuperare 6 Fatica anziché 5, prima degli eventuali altri benefici validi.

Casi d'uso

- Favorire il recupero serale dopo una marcia e un'esperienza traumatica.
- Preparare una persona a una notte di veglia o a uno sforzo impegnativo.
- Sostenere chi riesce finalmente a riposare e ricevere conforto.

Limiti

- Non restituisce punti senza un recupero valido, non cura Ferite e non concede ulteriori recuperi ripetendo le unzioni nella stessa giornata.

Storia: assistenza spirituale, ascolto, nutrimento e riposo potevano accompagnare la cura materiale. Il gioco rende soprannaturale il sostegno della persona, senza attribuire questo effetto a ogni unzione religiosa ordinaria.

- **Veglia degli Infermi** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Veglia di almeno un'ora; bersagli: fino a sei persone presenti; durata: fino all'alba; prova: 6)*

  La Guida e le Voci vegliano presso i beneficiari mantenendo lumi, preghiere e assistenza materiale. Prima di iniziare, il GM indica quando sono previsti i prossimi controlli pertinenti. Per aiutare una prova diurna, la Veglia deve essere completata in tempo e l'assistenza deve continuare fino alla prova. Il rito lascia le scadenze al momento previsto.

  Con un successo, fino all'alba i beneficiari ricevono **+1d**:

  - ai controlli iniziali e di Decorso dell'**Infezione**;
  - alle Resistenze e ai Decorsi contro **malattie, veleni e intossicazioni**;
  - agli altri controlli di **Decorso delle Ferite**, compresi quelli per complicazioni ed eventuali Esiti permanenti, se previsti entro la durata.

  Il bonus è **aggiuntivo rispetto alle cure ordinarie**, anche quando queste raggiungono il loro tetto di +2d. Non crea nuovi controlli e non si applica alle Resistenze agli incrementi di Fatica o Stress, proprie dell'Olio del Conforto. Successi e fallimenti producono i loro normali effetti: la Veglia non impedisce automaticamente i peggioramenti.

  Dopo l'ora iniziale, almeno un assistente deve restare sveglio e continuare le cure nel luogo della Veglia. Può essere sostituito e non deve essere una Voce efficace. Se l'assistenza viene abbandonata, la Pratica termina; chi lascia il luogo delle cure perde il beneficio. I pazienti possono dormire.

Un giorno di convalescenza. Al termine di una notte valida di riposo e cure sostenuta dalla Veglia, appena prima che l'effetto scada all'alba, ogni beneficiario può anticipare di **un giorno** la data di recupero di **una propria Ferita già in convalescenza**. Occorrono Sanguinamento controllato, Stabilizzazione quando necessaria e assenza di Infezione attiva durante quel riposo. Non si accumulano giorni da usare dopo la risoluzione di un'Infezione.

La stessa Ferita può beneficiare di questa riduzione **una sola volta in tutta la propria convalescenza**: annotalo accanto alla data di recupero. Ripetere la Veglia o modificarne la Gravità con la Piaga non rinnova il beneficio. Una nuova Ferita distinta può riceverlo normalmente. La riduzione non ricrea strutture perdute e non cancella impedimenti anatomici permanenti.

> **Esempio:** una Seria con recupero previsto dopo due settimane può guarire un giorno prima. Altre Veglie possono aiutare i controlli previsti, ma non sottraggono altri giorni a quella stessa Ferita.

Casi d'uso

- Assistere più malati durante una crisi, insieme alle cure appropriate.
- Sostenere una Resistenza al veleno o il controllo di un'Infezione.
- Favorire una convalescenza già regolare senza eliminare il riposo necessario.

Limiti

- Non Stabilizza, non ferma il Sanguinamento e non sospende scadenze di morte o Decorsi senza tiro. Non riduce direttamente la Gravità di una Ferita.

Storia: famiglie, comunità religiose, ospizi e xenodochi rendevano la cura un compito collettivo. La Pratica sostiene soprannaturalmente questo lavoro di assistenza: il corpo deve ancora superare la crisi e guarire.

Via delle Rogazioni

campane, croci, confini percorsi e protezione della comunità

Questa Via **agisce sui luoghi e sui confini, non sulle singole anime**. Una campana dà un centro alla comunità, l'aspersione quieta una manifestazione legata a un luogo e la processione rende un perimetro difficile da attraversare per una minaccia innaturale nominata.

Non espelle ciò che è già dentro un confine, non comanda le entità e non cura chi è stato colpito. L'Imperio agisce sulle presenze; l'Unzione sui viventi; le Rogazioni sul territorio condiviso.

Storia. Clero e fedeli partecipavano a litanie e processioni con itinerari e stazioni secondo l'uso locale. Il giro integrale del confine appartiene alla Grande Rogazione del gioco. Per i confronti storici vedi Tempo, feste e stagioni.

- **Rintocco Consacrato** *(Pratica Breve, 1 Corruzione; richiede una campana benedetta; portata: entro il suono; durata: una scena; prova: 4)*

  Suoni una campana portatile o fai battere una campana maggiore secondo una cadenza precisa. Scegli fino a **sei persone** che possono sentirla e nomina il luogo verso cui dovranno orientarsi, noto ai beneficiari o concretamente indicato. Una normale benedizione ecclesiastica soddisfa il requisito della campana; non occorre un'altra Pratica.

  Dopo il completamento, il praticante o un aiutante mantiene la cadenza per la durata desiderata; in combattimento questo richiede l'**Azione di ogni Scambio**. Il suono deve raggiungere davvero i beneficiari. Quando non è più percepibile il beneficio resta sospeso e riprende se ritorna prima della fine della scena.

Finché sentono la cadenza:

- i beneficiari conoscono la direzione della campana;
- una Pratica che tenti di separarli, attirarli lontano mediante voci o apparizioni o far loro seguire una falsa direzione deve **superare il risultato registrato del Rintocco**. Confronta direttamente i risultati, senza un nuovo tiro del Rintocco. Una presenza che usa un potere privo di tiro proprio effettua invece Tenacia contro quel risultato;
- ignorano le penalità soprannaturali all'orientamento degli effetti che non hanno superato il Rintocco, quando procedono verso la campana o verso il luogo nominato che sanno già raggiungere.

Contro La Strada che Sbaglia: con risultato del Rintocco **6+**, chi procede verso la campana udibile non effettua la prova per orientarsi. Con 4–5 il Rintocco riesce, ma non supera quello specifico smarrimento: conoscere la direzione non basta a scegliere il percorso giusto.

Il rito non offre percorsi verso luoghi sconosciuti e non migliora le normali prove contro ostacoli naturali. Non rivela presenze, non protegge dalla paura e non interrompe possessioni.

Casi d'uso

- Richiamare verso una cappella persone disperse da nebbia innaturale.
- Opporsi alle voci che attirano i compagni lontano dal gruppo.
- Guidare chi segue la campana attraverso una Strada che Sbaglia.

Limiti

- Non rivela un luogo ignoto, non supera ostacoli fisici e non migliora Percezione o orientamento contro pericoli naturali.

Storia: le campane erano benedette, portavano nomi e convocavano la comunità durante incendi, tempeste, incursioni e altre emergenze. Il loro suono offriva un centro comune anche quando buio, nebbia o panico disperdevano le persone.

- **Aspersione del Luogo** *(Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una stanza, una tomba, un pozzo o una piccola area; durata: fino all'alba; prova: secondo l'effetto da contrastare)*

  Aspergi il luogo con acqua e sale preparati, percorrendone il perimetro e nominando **una manifestazione innaturale già osservata** al suo interno. Effettua un solo tiro secondo la sua origine:

  - per un **fenomeno autonomo senza risultato rituale**, tira Arcano + Concentrazione a **Difficoltà 4**;
  - per una **Pratica persistente**, tira Arcano + Concentrazione e supera il suo risultato registrato. Se il contrasto ha una Difficoltà fissa espressa, usa quella: per lo smarrimento della Strada nell'area aspersa basta **6+**, indipendentemente dall'Eco sul tiro della Guida;
  - per un'altra influenza **mantenuta attivamente da una volontà**, tira Arcano + Tenacia contro la sua Tenacia.

  La presenza o l'assenza dell'autore non trasforma una Pratica persistente in un fenomeno autonomo a Difficoltà 4.

  Con un successo, fino all'alba sopprimi **un solo effetto ambientale nell'area trattata**: freddo, oscurità, voci ricorrenti, sogni imposti al luogo, contaminazione o putrefazione soprannaturali.

  La soppressione non si estende automaticamente a tutto il territorio di un rito più ampio. Non protegge da una Pratica che scelga direttamente una persona, non espelle creature e non impedisce ingressi o uscite.

I danni materiali già prodotti restano. Quietare una putrefazione non ricrea cibo sano; sopprimere l'influenza su un pozzo non elimina una contaminazione materiale già presente. Il GM indica prima del rito se il rischio è ancora soltanto arcano oppure richiede anche un risanamento concreto.

Casi d'uso

- Rendere utilizzabile una cripta sospendendone il freddo innaturale.
- Quietare un pozzo il cui pericolo dipende ancora da una manifestazione arcana.
- Fermare voci o oscurità mentre si cerca la loro causa.

Limiti

- Non distrugge la causa, non risana danni già avvenuti e non crea una protezione universale per le persone nell'area.

Storia: acqua, sale, croci e aspersioni venivano usati per benedire case, tombe, campi e oggetti. La Pratica contiene un effetto presente; non crea una barriera territoriale.

- **Grande Rogazione** *(Pratica Corale, 2 Corruzione; Processione lungo un perimetro; bersaglio: un territorio; durata: sette giorni; prova: 6)*

  La Guida e i partecipanti percorrono **tutto il confine** del luogo. Una casa o un cortile richiedono almeno trenta minuti; un campo o una fattoria circa un'ora; un borgo, un monastero o un piccolo villaggio richiedono diverse ore e un percorso realmente completato. A intervalli regolari vengono piantate croci, asperse pietre o suonata una campana.

  Il territorio non può superare ciò che una processione può concretamente circoscrivere in una giornata: al massimo un piccolo villaggio con le terre immediatamente adiacenti.

  Durante il rito deve essere nominata una minaccia innaturale già osservata: una specie di morto inquieto, una nebbia contaminata, una moria Arcana, un'infestazione, una creatura specifica o qualcosa di equivalente.

  La minaccia deve essere un caso o una categoria concreta già osservata; formule come «ogni male» non bastano. Non occorre conoscerne il Nome arcano.

  Per sette giorni una **creatura dotata di volontà individuale** appartenente alla minaccia nominata deve riuscire in una prova di **Tenacia, Difficoltà 6**, per attraversare il confine **in qualunque senso**, entrando oppure uscendo. Basta 6 o più e il risultato superiore della Guida non aumenta la Difficoltà. Si tira per ogni tentativo realmente distinto; insistere con lo stesso gesto senza cambiamenti o nuovi costi segue Prove ripetute. Un **fenomeno privo di volontà** — nebbia, moria, contaminazione o effetto simile — non si propaga attraverso il perimetro finché i segni restano integri. Ogni attraversamento riuscito di una creatura lascia un segno evidente sul confine.

  Ciò che si trova già all'interno non viene espulso e può continuare ad agire, ma affronta il confine se tenta di uscire. Una contaminazione interna può quindi essere temporaneamente circoscritta.

  Distruggere o profanare un segno apre **un varco locale in quel punto**, lasciando protetto il resto del perimetro. Il danno è riconoscibile; il varco permette il passaggio anche al fenomeno nominato.

  Riparare un varco. Chi conosce Grande Rogazione può collocare un nuovo segno sul tracciato e chiudere il varco con un **Rito di almeno dieci minuti sul posto**. Servono una Rogazione ancora attiva e un tratto integro su ciascun lato del varco. Il praticante tira **Arcano + Concentrazione a Difficoltà 4** e paga **2 Corruzione di base**, secondo le regole comuni. Con un successo il varco si chiude per la **durata residua** della Rogazione. Per ripristinare un confine di cui si è perso l'intero tracciato occorre una nuova processione.

Una persona o un veicolo affronta il confine quando porta la minaccia nominata. Se la minaccia resta legata al corpo o al carico, il passaggio di entrambi dipende dall'esito. La Rogazione non espelle la presenza dal portatore. Quando la minaccia può separarsi per altre ragioni, il portatore può passare lasciandola indietro. Una manifestazione proveniente da fuori affronta Tenacia a 6 se dipende da una volontà, o il limite alla propagazione se è autonoma. Danni materiali già prodotti, per esempio acqua già guasta, conservano i propri effetti.

Malattie, animali, tempeste e carestie naturali non vengono fermati. La Rogazione agisce soltanto contro la minaccia realmente innaturale nominata.

Casi d'uso

- Impedire a una nebbia contaminata di propagarsi dall'esterno verso un villaggio.
- Proteggere un monastero dall'ingresso di una specifica specie di morto inquieto già incontrata.
- Circoscrivere per alcuni giorni una moria Arcana mentre la comunità evacua o indaga.

Limiti

- Non espelle ciò che si trova già all'interno e non ferma malattie, animali, tempeste o carestie di origine naturale.

Storia. Processioni e litanie potevano chiedere protezione e raccogliere la comunità presso luoghi significativi. Qui il giro completo e i segni costituiscono il confine soprannaturale della Pratica.

Orientamento, manifestazioni e confini

Interazione	Esito
La Strada che Sbaglia	Per orientarsi serve 6, qualunque sia il risultato della Guida. Una guida ammessa può condurre altri con sé.
Rintocco contro la Strada	Con Rintocco a 6+ chi segue la campana udibile evita la prova di orientamento.
Rintocco contro un'altra falsa voce o direzione	Il risultato della Pratica avversa deve superare il Rintocco. Una presenza con un potere senza tiro usa la propria Tenacia contro quel risultato, una volta.
Aspersione contro la Strada	Con 6+ la sopprime nella sola area aspersa.
Grande Rogazione	Tenacia a 6 per la minaccia dotata di volontà che tenta di attraversare. Un fenomeno privo di volontà resta circoscritto dai segni integri.

CAPITOLO VIII

Ambientazione

Questo capitolo raccoglie il quadro necessario a giocare, moneta, equipaggiamento, profili e incontri. Vita materiale, edifici, stagioni, viaggi e giustizia sono approfonditi nel Manuale di ambientazione.

Sette verità per iniziare

1. **L'autorità si sovrappone.** Conte, vescovo, monastero, castello, famiglia e comunità possono rivendicare diritti diversi sulla stessa persona o terra.
2. **Il nome da solo non basta.** Testimoni, parenti, patroni, sigilli e reputazione stabiliscono chi viene creduto e protetto.
3. **La moneta esiste, ma non governa tutto.** Credito, doni, servizio, pegni e ospitalità sono forme ordinarie dello scambio.
4. **La Chiesa non è un blocco unico.** È presente ovunque, ma vescovi, pievi, monasteri, canonici, sacerdoti e riformatori possono essere in conflitto.
5. **Viaggiare è normale; viaggiare soli è rischioso.** Strade, guadi, mercati e ospizi collegano il mondo, mentre pedaggi e protezioni lo dividono.
6. **La violenza lascia rapporti oltre alle Ferite.** Una morte produce parenti, richieste di composizione, vendette, testimoni e autorità interessate.
7. **L'innaturale è raro e locale.** Una comunità può convivere per anni con un solo segno sbagliato; quando quel segno è reale, non è un mostro casuale ma una causa da comprendere.

Coordinate storiche

Il riferimento è l'**Occidente latino circa 1075-1090**, con una regione immaginaria ispirata all'Italia centro-settentrionale. Scegli una regione dominante e mantieni coerenti titoli, nomi, diritto, monete, architettura, colture ed equipaggiamento. La data precede l'appello alla Prima crociata del novembre 1095. Per i limiti cronologici usa l'Appendice.

Ordine, dipendenza e protezione

Per ogni persona chiedi: **chi la protegge, che cosa deve, chi controlla la terra e davanti a quale corte può comparire?** Un libero può essere povero e dipendente da un patrono; un coltivatore dipendente può possedere beni e diritti ereditari. Non ogni contadino è servo e non ogni concessione è un feudo.

La signoria territoriale si consolida in forme regionali: nuove pretese su giustizia, pedaggi, guardie, boschi e lavoro possono essere contestate come cattive consuetudini. Carte, testimoni e comunità hanno un peso concreto accanto agli uomini armati.

Tempo, nomi e calendario

Feste, stagioni, regni e memoria locale datano gli eventi: «dopo San Michele», «alla seconda vendemmia dall'incendio». Campane e ore canoniche danno riferimenti; la luce governa i lavori. Nome, parentela, provenienza, mestiere e soprannome identificano le persone senza richiedere un cognome ereditario universale.

Moneta, Equipaggiamento e Commercio

Le statistiche di armi e armature restano nel capitolo Combattimento. Qui sono descritte disponibilità, valore e forme della ricchezza.

La moneta

Il **denaro d'argento** è la moneta fondamentale. Soldo e lira sono soprattutto unità di conto:

```
12 denari = 1 soldo
20 soldi  = 1 lira
```

Non ogni acquisto avviene con moneta coniata. Nello stesso accordo possono comparire:

- denari di zecche differenti;
- argento pesato;
- grano, vino, sale o animali;
- tessuti e oggetti metallici;
- giornate di lavoro;
- credito garantito da una persona;
- doni e controdoni;
- rendite future.

La monetizzazione è **diseguale**, non assente. Città, mercati, pedaggi, corti e eserciti vedono più moneta di una famiglia che consuma gran parte di ciò che produce. Una moneta straniera può essere accettata per peso, rifiutata o valutata meno.

> *Storia: il sistema di denari, soldi e lire deriva dalle riforme carolingie e rimane una base contabile duratura. Nell'XI secolo zecche, mercati e pagamenti monetari crescono in varie regioni, ma qualità e disponibilità della moneta restano diseguali; rendite in natura e lavoro continuano a convivere con il contante.*

Tenore di vita

Il Tenore di vita misura ciò a cui il personaggio ha realmente accesso, non soltanto ciò che paga in denaro.

- **Misero** — riparo casuale, cibo insufficiente, nessun garante
- **Modesto** — pasto semplice, fienile o sala, protezione ordinaria
- **Agiato** — stanza o posto distinto, luce, vino, servitori o credito
- **Signorile** — ospitalità di una casa potente, scorta, doni e pubblico riconoscimento

Il costo dipende dalla situazione:

- un forestiero compra cibo e riparo;

- un membro di una casa viene mantenuto ma deve servizio;
- un pellegrino può ricevere ospitalità religiosa;
- un uomo noto ottiene credito;
- un ospite di rango non paga alla porta, ma dovrà ricambiare con doni e favore.

Il Tenore non concede da solo punti di recupero. Determina però se il personaggio ha davvero accesso a cibo, calore, sicurezza e riposo sufficienti per applicare le normali regole delle Condizioni: un giaciglio Misero può significare una notte di scarsa qualità, mentre un Tenore migliore rende più facile ottenere una notte decente senza superarne il normale recupero. Vestire, mangiare o viaggiare sopra il proprio rango non è necessariamente illegale, ma viene notato e richiede una spiegazione.

> *Storia: ricchezza e rango erano visibili nel seguito, nelle armi, nei cavalli, nei tessuti, nell'ospitalità e nel numero di dipendenti. Il dono pubblico legava chi riceveva quanto un contratto scritto.*

Prezzi indicativi

Prezzi e salari dell'XI secolo sono troppo regionali e discontinui per una falsa precisione universale. Il gioco usa categorie di valore espresse in equivalenti:

- **Minuto**
  - **Valore:** meno di 1 denaro.
  - **Esempi:** cibo semplice, piccole offerte.
- **Comune**
  - **Valore:** 1–11 denari (meno di 1 soldo).
  - **Esempi:** utensili minuti, riparazioni, ospitalità breve.
- **Costoso**
  - **Valore:** da 1 soldo a meno di 5 soldi.
  - **Esempi:** animali piccoli, buoni attrezzi, armi semplici.
- **Prezioso**
  - **Valore:** 5 soldi–2 lire.
  - **Esempi:** bestiame maggiore, cavallo comune, spada, elmo.
- **Signorile**
  - **Valore:** oltre 2 lire.
  - **Esempi:** maglia, cavallo da guerra, libro, reliquiario.

Valori tipici:

- **Pane, verdure, piccola bevanda** — Minuto. Per un valore sotto il denaro, puoi pagare più porzioni insieme, segnare un piccolo debito oppure scambiare un prodotto disponibile.
- **Pasto caldo e posto in sala** — Comune
- **Vitto da viaggio per una settimana** — Comune–Costoso
- **Corda, otre, coperta** — Comune–Costoso
- **Attrezzi da mestiere** — Costoso
- **Pergamena preparata e inchiostro** — Costoso
- **Lettera redatta da uno scrivente** — Comune–Costoso

- **Coltello** — Comune
- **Lancia** — Costoso
- **Ascia o mazza** — Costoso
- **Scudo** — Costoso
- **Arco e frecce** — Costoso–Prezioso
- **Spada** — Prezioso
- **Elmo** — Prezioso
- **Maglia** — Signorile
- **Protezione rigida locale** — Prezioso
- **Protezione rigida estesa** — Prezioso–Signorile
- **Galline, oche** — Comune
- **Maiale, pecora** — Costoso
- **Bue o vacca** — Prezioso
- **Cavallo da soma o sella** — Prezioso
- **Cavallo addestrato alla guerra** — Signorile
- **Libro completo** — Signorile

Una spada o una maglia non sono soltanto merci. Possono essere:

- dono di un signore;
- parte di un'eredità;
- bottino riconoscibile;
- pegno;
- compensazione per una morte;
- equipaggiamento ricevuto in servizio.

> *Storia: gli oggetti di maggior valore circolavano attraverso eredità, doni, bottino e patronato oltre che per vendita. Le categorie servono a mostrare rapporti di ordine di grandezza, non a ricostruire un listino identico per tutta Europa.*

Dove si compra cosa

- **Podere o piccolo villaggio** — cibo, animali, lana, legna, carbone, riparazioni, semplici utensili. Molti accordi si regolano in natura o a credito.
- **Centro di una grande proprietà** — granai, bestiame, carri, officine, amministratori e scorte appartenenti a una casa laica o ecclesiastica; può conservare strutture curtensi più antiche senza coincidere con un unico modello fondiario.
- **Pieve, monastero o santuario** — ospitalità, scrittura, reliquie, alcuni rimedi, contatti e protezione; non sono negozi, e ogni bene implica relazione.
- **Mercato periodico** — animali, sale, ferro, stoffe, vasellame, mercanti e notizie. Può tenersi presso una città, un castello, un porto o una festa religiosa.
- **Città** — artigiani specializzati, notai, giudici, mercanti, monete diverse, medici, libri, armi di qualità e persone capaci di trovare ciò che non compare in piazza.
- **Mercante o artigiano itinerante** — piccoli oggetti, riparazioni e informazioni. La sua presenza è un evento e la sua reputazione vale quanto la merce.

Non esistono ancora corporazioni mature e statuti di mestiere in ogni centro. Artigiani, famiglie, officine ecclesiastiche e gruppi professionali possono proteggere tecniche e clienti senza assumere la forma delle gilde bassomedievali.

> *Storia: mercati e fiere esistevano, ma reti, frequenza e autonomia urbana variavano. In Italia città e notai conservavano un peso particolare; altrove una grande abbazia o una corte potevano concentrare gli stessi servizi.*

Credito e garanzie

Per un acquisto a credito indica **chi garantisce, che cosa passa di mano e quando si deve restituire**. Il valore di un bene e la sua disponibilità dipendono anche da chi può riconoscerlo. La custodia del denaro, i pegni e le forme di credito sono descritti in Portare i soldi e farseli prestare.

Il villaggio

Poderi dispersi, case raccolte, pievi e nuclei presso un castello possono convivere. Scegli due prodotti abituali, una scorta indispensabile e chi ne controlla l'uso. Coltivatori, pastori, artigiani e guardie possono svolgere più lavori durante l'anno. Sacerdote, amministratore, anziani, mugnaio, fabbro e levatrice sono figure utili, senza dover comparire tutte nello stesso piccolo abitato.

Amministrazione e giustizia

Prima di un'accusa stabilisci chi può giudicare e chi può eseguire la decisione. Il proprietario della terra non possiede automaticamente ogni diritto di giustizia; il prete può mediare, il gastaldo giudica soltanto per un potere affidatogli. Testimoni, giuramenti, carte, garanti, restituzione e composizione sono strumenti ordinari. La custodia serve spesso a ottenere comparsa, consegna o pagamento. Per procedure ed esempi usa La criminalità rurale.

La casa contadina

Legno, graticcio, terra o pietra dipendono dalla regione. Un focolare, cassoni, panche, pagliericci, pentole, sacchi, corde e arnesi raccontano la casa meglio di un inventario universale. Chiedi chi possiede gli oggetti, chi li ripara e quale scorta deve arrivare al prossimo raccolto. Per disposizione e vita quotidiana usa La casa contadina.

Villaggio, borgo e signoria

Un borgo può crescere presso mercato, ponte, monastero o castello. Non implica un comune autonomo né corporazioni mature. Un castello può essere torre, recinto, castrum abitato o residenza con depositi; decide il luogo ciò che deve proteggere.

La Chiesa

Vescovi, pievi, chiese locali, canonici e monasteri hanno rapporti e diritti diversi. La riforma contesta simonia, investiture laiche e vita coniugale del clero, con applicazioni diseguali. Un sacerdote può avere compagna o figli; non ogni uomo di Chiesa sa redigere atti o curare ferite. Non esistono ancora francescani, domenicani o inquisitori papali.

Superstizione e stregoneria

Salmi, reliquie, erbe, amuleti e formule familiari convivono fra devozione, cura e sospetto. Un'accusa di maleficio coinvolge parenti, autorità locali e Chiesa; non avvia automaticamente una caccia alle streghe di età successiva. Le Vie Benedette sono rare manifestazioni, non capacità possedute da ogni sacerdote.

Strade e autorità

Ponti, guadi e telonei sono luoghi in cui si incontrano poteri e persone. Per l'attraversamento, il rischio e il riposo usa Viaggio e imprevisti. Per decidere chi può imporre un pedaggio, offrire ospitalità o trattenere qualcuno, vedi Viaggi e incontri e Giustizia e criminalità nel manuale di ambientazione.

PNG, Bestie e Creature

Statistiche rapide per popolare gli incontri e le scene improvvisate.

Statistiche rapide

Per un profilo rapido annota quanto entrerà in gioco.

Voce	Come usarla
Mischia, Distanza e altri Pool	Usa il valore completo già scritto quando copre quel gesto.
Des, Per, Cos e Ten	Attributi in dadi per Iniziativa, Sorpresa, Resistenze e opposizioni pertinenti.
Attacco e armatura	Danno, tipo, Portata o Gittata e parti coperte.
Ferite e Morale	Profilo di contorno o Ferite complete. Indica cosa può farlo cedere.

Per Sorpresa usa l'eventuale Pool specifico o quello completo di un'Abilità pertinente al gesto descritto. In mancanza di quel Pool usa Percezione per avvertire o Destrezza per cogliere di sorpresa. I modificatori specifici si applicano come di consueto.

Negli altri casi:

- **Des** decide il primo Scambio quando fiction e Misura non bastano;
- **Ten** serve per paura e Pratiche ostili;
- **Cos** serve per Resistenze e sforzi prolungati;
- gli Attributi non indicati valgono **1d**; usa 0d soltanto per una limitazione concreta e 2d per una capacità superiore pertinente, non per il solo rango;
- i numeri fra parentesi dopo un'arma o un attacco naturale ne indicano il **Danno**, prima di Margine, Armatura e Mole;
- anche i valori di Abilità indicati nelle schede rapide sono Pool già completi: non aggiungere nuovamente l'Attributo. Un valore chiamato Arcano in queste schede indica il Pool della prova, non i punti di Abilità necessari a un prerequisito;
- un PNG che usa Pratiche deve comunque possedere una ragione narrativa e almeno 1d nell'Abilità Arcano se viene convertito in una scheda completa.

PNG di contorno. Determina la parte plausibilmente raggiunta se l'Armatura cambia da una parte all'altra. Una Leggera dà -1d ai tiri fisici e una seconda Leggera conta come Seria. Una Seria o peggiore mette il PNG fuori combattimento. Può fuggire, cadere o arrendersi secondo la lesione e il Morale. Se un colpo richiede un esito anatomico preciso, usa per quel colpo le Ferite complete.

PNG maggiori: usano le regole complete.

- **Popolano** — Pool 1–2d · arnese, nessuna armatura.
- **Addestrato** — Pool 3d · arma vera, scudo o protezione tessile.
- **Veterano** — Pool 4d · arma buona, elmo o maglia, almeno una Tecnica.
- **Combattente scelto** — Pool 5d · regole complete, equipaggiamento signorile.

Tra 3d e 5d la differenza non è invulnerabilità. Scudo, armatura, terreno e numero contano più di una piccola differenza nel Pool.

Morale

La voce Morale del profilo dice quando il PNG o la bestia può cedere. Quando serve un tiro, usa Morale e Fatica nello scontro.

Uomini

- **Popolano in armi** — Coltivatore, pastore o garzone con bastone, roncola, forcone o lancia. Pool 1d · Per 1d, Ten 0d; 1d se difende casa e famiglia · arma improvvisata (+0) oppure lancia (+1) · Morale: fugge alla prima Ferita Seria o quando vede cadere il primo vicino.
  Storia: uomini non professionisti potevano essere convocati o armarsi per difesa. Mancavano addestramento e coesione, non strumenti capaci di uccidere.
- **Guardia di una casa** — Uomo mantenuto da un proprietario, vescovo, monastero o conte. Pool 3d · Per 2d, Ten 2d · lancia (+1), scudo, vesti stratificate (Protezione 1), talvolta elmo · Morale: tiene finché il capo e i compagni restano.
  Storia: il potere si rendeva visibile attraverso uomini capaci di presidiare una porta, accompagnare un messo e riscuotere un ordine.
- **Castellano** — PNG maggiore. Mischia 4d, Ascendente 3d, Conoscenze 2d · Des 2d, Per 3d, Ten 3d · spada o lancia (+1), scudo, elmo; maglia (Protezione 3/3/2) se il castello è ricco · Legge e Consuetudine oppure Arte della Guerra · scorta di 2-6 Guardie · Morale: difende chiavi, ostaggi e autorità più del proprio orgoglio.
  Storia: il castellano custodisce e amministra una fortezza per conto del possessore. Le sue competenze possono includere guarnigione, approvvigionamento, giustizia e riscossione, senza costituire un ufficio identico in ogni regione.
- **Guerriero del seguito** — Professionista legato a una casa. Pool 4d · Des 2d, Per 2d, Cos 2d, Ten 2d · spada o ascia (+1), lancia (+1), scudo, elmo; maglia (Protezione 3/3/2) se ben equipaggiato · almeno una Tecnica di Arma e Scudo, Lancia o Guerriero a Cavallo · Morale: si ritira in ordine se il combattimento non serve più al patrono.
  Storia: il guerriero professionale dell'XI secolo vive di servizio, dono, terra, rendita, bottino e protezione più che di una condotta mercenaria tardomedievale. Seguito personale, guarnigione e servizio castellano possono sovrapporsi.
- **Miles** — PNG maggiore. Pool 5d · Des 2d, Per 2d, Cos 3d, Ten 3d · spada (+1), lancia (+1), scudo, maglia (Protezione 3/3/2), elmo (Protezione 3/3/2 alla Testa), cavallo da guerra · Cavalcatura e Passaggio Montato. Morale: resa e fuga dipendono da rango, ostaggi e possibilità di riscatto o scambio; non muore

per principio.
Storia: nell'XI secolo miles indica sempre più spesso un combattente professionale, frequentemente montato e legato a un potente. La categoria acquista prestigio e riconoscibilità, ma non coincide ancora con un ordine cavalleresco uniforme o con tutta la nobiltà.

- **Arciere o cacciatore** — Pool Distanza 4d, Mischia 2d · Des 2d, Per 3d, Cos 2d, Ten 1d · arco (+1), coltello · Appostamento o Tiro al Varco · Morale: usa terreno e distanza, fugge se chiuso.
  Storia: caccia e guerra potevano condividere arco e competenze, ma il buon arciere nasceva da pratica continua, non da un obbligo domenicale tardomedievale.
- **Balestriere** — Pool Distanza 4d, Mischia 2d · Des 2d, Per 3d, Ten 2d · balestra semplice (+2), coltello, talvolta scudo o vesti stratificate · Guardia di Settore · Morale: cerca muro, feritoia o compagni; fugge se raggiunto prima di ricaricare.
  Storia: il gioco ammette la balestra personale come arma specialistica nella seconda metà dell'XI secolo, con cautela per la diffusione regionale. La documentazione italiana diventa più abbondante nel XII. In una campagna 1075-1090 il balestriere è soprattutto uomo di guerra, guarnigione o ambiente urbano, non il normale tiratore di ogni villaggio.
- **Fiondatore o pastore** — Pool Distanza 3d, Mischia 1d · Per 3d · fionda (+1), bastone (+0) · Colpo Teso · Morale: combatte da distanza, protegge gregge e compagni.
  Storia: la fionda era economica, portatile e letale nelle mani di chi la usava ogni giorno contro animali e predatori.
- **Tagliagole o uomo di faida** — Pool Mischia 3d, Furtività 4d · Des 3d, Per 2d, Ten 1d · coltello (+0) · Colpo Silenzioso · Morale: se l'agguato fallisce, si allontana e cerca un'altra occasione.
  Storia: molte uccisioni erano vendette, risse o aggressioni mirate, non duelli ordinati. Parentela e protezione decidevano ciò che accadeva dopo.
- **Guaritrice, uomo che sa** — Manualità 3d, Sopravvivenza 3d; talvolta Arcano 2d con una Pratica di una Via appropriata · Per 2d, Ten 3d · non cerca il combattimento · Morale: si difende con reputazione, parenti e segreti.
  Storia: guaritori, levatrici ed erboristi potevano essere rispettati e sospettati. Il gioco rende reale una piccola parte di ciò che storicamente veniva creduto o accusato.
- **Sacerdote locale** — Ascendente 2d, Conoscenze 2d · Per 2d, Ten 2d · una lancia o bastone soltanto se la situazione lo giustifica · Cura d'Anime o Lingue e Lettere · Morale: dipende da legami, famiglia e vocazione.
  Storia: istruzione e disciplina del clero locale erano diseguali. Alcuni sacerdoti erano uomini di studio; altri conoscevano soprattutto riti, persone e bisogni della propria comunità.
- **Messo episcopale o giudice** — PNG maggiore. Ascendente 4d, Conoscenze 4d (Legge e Consuetudine, Lingue e Lettere) · Per 3d, Ten 3d · scorta di 2-4 Guardie · Morale: la sua forza è la lettera, il sigillo e l'autorità che lo attende al ritorno.
  Storia: visite, placiti e ordini richiedevano uomini capaci di leggere, interrogare e portare memoria scritta. Non è un inquisitore.

Bestie

Gli animali reagiscono a rumore, dolore, fuoco, vicinanza dei piccoli e possibilità di fuga. Nessuna bestia naturale combatte automaticamente fino alla morte.

Carica animale: una bestia con *Carica* avanza fino alla distanza di Passo e attacca nello stesso Scambio senza spendere 1d. Non prepara Reazioni. Attese e attacchi provocati dall'avanzata si risolvono prima del contatto. Con Margine 2+ il GM può sostituire il Danno con Atterrare o Spingere quando massa e direzione lo permettono.

- **Gatto** — Mole -2 · Pool 2d · Des 2d, Per 3d · morso o artigli (-2, Portata Corta; Punta o Taglio secondo il gesto) · Morale: cerca fuga, altezza o riparo; morde e graffia se trattenuto o senza via d'uscita.
- **Cane da guardia** — Mole 0 · Pool 2d · Per 3d; fiuto +1d contro Furtività · morso (Danno +0, Portata Corta, Punta), con Margine 2+ può **anche** ottenere una Presa con la bocca sulla parte morsa, se riesce realmente a trattenerla. Danno e Presa appartengono alla stessa Offensiva; mantenendo il morso non può mordere un altro bersaglio. Per Liberarsi valgono le normali regole · Morale: difende recinto e padrone, non insegue lontano.
  Storia: cani da guardia e da presa erano strumenti di difesa e gestione degli animali, non soltanto compagni.
- **Lupo** — Mole 0 · Pool 2d · Per 3d, Cos 2d · morso (Danno +0, Portata Corta, Punta) · cerca fianco, isolamento e sangue · Morale: evita uomini organizzati; osa con fame, inverno o branco.
  Storia: amministrazioni carolingie conoscevano cacciatori di lupi; il predatore era problema reale soprattutto quando guerra, fame e abbandono riducevano il controllo umano del territorio.
- **Cinghiale** — Mole 0 (2 se molto grosso) · Pool 3d · Cos 3d, Per 2d, Ten 2d · zanne (Danno +1, Portata Corta, Punta o Taglio secondo il gesto dichiarato) · Carica · se ferito mentre è chiuso o incalzato, una sola volta per scontro riceve +1d alla prima Carica plausibile con cui cerca di aprirsi una via, senza ignorare Ferite o arti inutilizzabili · Morale: cerca copertura e fuga; può insistere contro chi gli impedisce di allontanarsi.
  Storia: una bestia ferita poteva continuare lungo l'asta; lance da caccia con arresto trasversale servivano a impedirle di raggiungere l'uomo.
- **Orso** — Mole 2 · Pool 4d · Cos 4d, Per 2d · artigli (Danno +2, Portata Media, Taglio), con Margine 2+ può **anche Atterrare** se massa, appoggio e punto del colpo permettono di togliere l'equilibrio; Danno e atterramento appartengono alla stessa Offensiva · Morale: evita l'uomo; ferito o con cuccioli, insiste.
  Storia: l'orso era preda di prestigio e pericolo concreto nelle regioni in cui sopravviveva.
- **Cavallo** — Mole 2 · **da soma:** Pool 1d per fuggire o Difendersi, Per 1d, Ten 0d · **da sella:** Pool 2d per fuggire o Difendersi, Per 2d, Ten 1d · **da guerra:** Pool 2d, Cos 3d, Ten 2d, zoccoli (Danno +1, Portata Media, Percossa), addestrato a rumore e sangue. Usa le regole di Combattere a cavallo.
  Storia: cavallo da lavoro, da viaggio e da guerra richiedevano allevamento e addestramento diversi. Un buon animale militare era ricchezza, non equipaggiamento ordinario.
- **Vipera** — Mole -2 · Pool 1d · morso (Danno +0, Portata Corta, Punta) · se ferisce: Costituzione, Difficoltà 5. Con fallimento +2 Fatica e febbre per un giorno (-1d a tutti i tiri basati su un Attributo). Questa prova risolve l'effetto del veleno, compresi i 2 punti di Fatica.
  Storia: rimedi contro i morsi erano numerosi e incerti. Bastone, calzature e attenzione restavano protezioni migliori di molte ricette.
- **Bue o toro imbizzarrito** — Mole 2 · Pool 2d, Forza 4d nei contrapposti · corna (Danno +2, Portata Media, Punta) oppure urto della massa (Danno +2, Portata Media, Percossa), scelti prima del tiro · Carica · Morale: sfoga, si spaventa o continua finché trova spazio.
  Storia: animali, carri, cadute e acqua erano pericoli quotidiani più frequenti di molte violenze intenzionali.

- **Elefante** — Esempio di bestia molto grande, da introdurre soltanto con una ragione esplicita nella campagna. Mole 4 · Pool 4d · Des 1d, Forza 4d, Cos 4d, Per 2d, Ten 2d · zanne (+4, Portata Lunga, Punta) oppure schiacciamento (+4, Portata Corta, Percossa), secondo posizione e gesto · Carica · Morale: cerca spazio e una via d'uscita; se incalzato o chiuso può caricare chi gli blocca il passaggio.

Creature

L'innaturale è raro: una Creatura è un evento, non riempitivo casuale.

Regole comuni:

- **Vista.** La prima manifestazione apertamente innaturale che il personaggio vede nell'incontro assegna normalmente +2 Stress, +3 se orrenda. Applica la Resistenza di Tenacia. Se il profilo indica un valore proprio per l'evento, usa quello.
- **Contatto.** Il contatto effettivo con creatura, sangue o tana contaminata assegna normalmente **2 Corruzione di base** una sola volta per esposizione significativa. Il profilo può indicare un innesco o un valore diverso. Tira il dado del costo di chi è esposto. Un'apparizione incorporea assegna la Corruzione da contatto soltanto quando produce un contatto o un'esposizione che la scheda o il caso definiscono.
- **Morale**: le Creature non tirano Morale; le ferma la forza o il loro **Vincolo**.
- **Riconoscerle.** Filosofia Naturale aiuta a leggere il segno e fornisce racconti pertinenti. Segni della Selva offre indizi all'aperto. Il Vincolo si ricava dalle tracce e dalle circostanze del caso.
- **Impronta**: Leggera o Grave, secondo intensità e radicamento nel caso concreto; determina quando la sensibilità da Corruzione la avverte, non la sua forza in combattimento. Per sensibilità e attrazione verso persone e luoghi toccati dall'Arcano usa Corruzione e innaturale.

Uso delle schede e Corruzione

Pool, Tenacia e dadi dei poteri riportati qui sono **valori finali**. Non si tiene un contatore di Corruzione per queste Creature e non si aggiungono i modificatori della Leggera o della Grave in base all'impronta. Morto Inquieto e Bestia Segnata resistono quindi con i loro 3d di Tenacia; il +1d al Pool della Bestia è già indicato nella scheda. Un PNG ancora gestito come personaggio con un punteggio di Corruzione segue invece tutte le regole della Condizione.

- **Mara:** l'assalto usa i 3d indicati. La vittima applica -1d/-2d alla propria opposizione se è alla Leggera/Grave. Con Tenacia base 2d e Corruzione Grave resiste a 0d: due dadi, risultato minore. La sensibilità all'innaturale funziona da svegli e non sveglia automaticamente il dormiente. **Focolare Vigile** può invece destare il beneficiario all'inizio dell'assalto e interromperlo prima dell'acquisizione delle Condizioni. **Ospite del Sogno** permette di affrontare la Mara nel sogno, secondo le regole indicate nella Via del Sonno.
- **Anima Trattenuta:** gli effetti automatici di presenza e tocco restano quelli scritti; la Corruzione non introduce una nuova prova per evitarli. Si distinguono sempre opposizione a un potere e Resistenza agli incrementi di Fatica o Stress.
- **Cambiato:** richiamare un legame umano resta Empatia + Ascendente contro la sua Tenacia 2d; il richiamo al legame non è un effetto Arcano.
- **Il Morto Inquieto** — Impronta Grave · Pool 3d · Ten 3d · mani (+0, Percossa, Corta) o arnese · può usare le mani per una Presa al posto del Danno · vista e contatto comuni · ignora Ferite Leggere e Serie; lo fermano Gravi, Mortali, fuoco o smembramento · Vincolo: sepoltura errata, giuramento, debito o violenza nascosta.

Storia: pratiche funerarie anomale e racconti di morti attivi compaiono nel lungo Medioevo; cronache dettagliate di revenant sono soprattutto posteriori. Il gioco rende letterale la paura che un morto senza il dovuto non resti fermo.

- **La Mara** — Impronta Grave · Nessun corpo nel mondo desto · Ten 3d. Ogni notte tira 3d contro la Tenacia della vittima; se vince, +2 Stress e +1 Fatica. Chi veglia può accorgersi della crisi con Percezione, Difficoltà 5; se riesce, può svegliare il dormiente con un gesto plausibile e interrompere l'assalto. **Nel sogno** ha Pool 3d, mani a unghia (+0, Taglio, Corta) e nessuna Armatura. Una Grave la costringe a ritirarsi da quell'assalto. L'assalto descritto assegna le proprie Condizioni. **Contatto nella veglia:** serve una concreta esposizione separata · Vincolo: spesso è il doppio involontario di una persona vivente.
Storia: il nome della mara e l'esperienza del peso sul petto appartengono a tradizioni germaniche e settentrionali antiche. Il gioco unisce paralisi del sonno e anima separata.
- **L'Anima Trattenuta** — Impronta Leggera · Nessun corpo · Ten 2d. **Presenza:** la prima manifestazione diretta nell'incontro assegna +1 Stress. Se ignorata, il luogo offre al più riposo scarso. **Tocco:** il suo tocco assegna +1 Fatica e +1 Stress. Se il tocco è anche la prima manifestazione dello stesso evento, applica solo il Tocco. Una fonte che contamina davvero può assegnare Corruzione come esposizione distinta · Vincolo: suffragio, restituzione, sepoltura, nome o parola dovuta.
Storia: agiografie e racconti religiosi usano apparizioni di morti per richiedere giustizia, preghiera e restituzione. La dottrina del purgatorio non è ancora sistematizzata nella forma successiva.
- **La Bestia Segnata** — Impronta Grave · Pool dell'animale +1d · Ten 3d · senza Morale; gli altri valori restano invariati salvo che la trasformazione descritta giustifichi un cambiamento specifico. Animali comuni la fuggono. **Contatto:** toccarne sangue o carne assegna **1 Corruzione di base**. Una tana contaminata è una fonte distinta se agisce davvero sul personaggio. Sfiorarne pelo o pelle senza contaminazione è un contatto ordinario · Vincolo: luogo contaminato, maleficio o patto. Se la fonte resta, il segno passa a un'altra bestia.
Storia: animali anomali, bianchi, enormi o insensibili alla paura sono motivi di cronache, vite di santi e racconti. Nel gioco la differenza tra fiera e cosa mandata deve essere indagata.
- **Il Cambiato** — Impronta Grave · Pool 4d · Ten 2d · appendici (+1). Prima dello scontro indica tipo di colpo e Portata secondo il corpo, per esempio artigli (Taglio, Media) · non subisce Stress e non tira Morale; il dolore non lo induce a esitare, ma le Ferite gli impongono i normali impedimenti fisici · vista +2 Stress · contatto 2 Corruzione di base · Vincolo: nome, volto, canzone o legame umano. Chi può richiamare concretamente uno di questi legami può tentare **Empatia + Ascendente** contrapposto alla sua Tenacia; con un successo il Cambiato si arresta per uno Scambio, come se qualcosa in esso riconoscesse ciò che è stato. In combattimento il richiamo usa l'Azione. Lo stesso legame ammette un tentativo per scena, salvo un cambiamento concreto in ciò che gli mostri o gli ricordi.
Storia: qui la storia tace. È la conseguenza specifica dell'Arcano nel gioco La Sesta Era.

L'Ospite

Impronta Grave · Incorporeo · Ten 3d

L'Ospite è una volontà innaturale che si annida in una persona vivente. Tra gli episodi di controllo il posseduto parla e agisce di propria volontà.

Prepara	Domanda
Accesso	Quale circostanza precisa gli apre il corpo?
Rifugio	Da dove proviene e dove torna se viene espulso o il corpo muore?

Prepara	Domanda
Atto	Che cosa vuole far compiere ora al posseduto? Quale evento fa scattare il tentativo?
Segno	Che cosa diventa evidente quando la presenza guida il corpo?
Vincolo	Quale condizione concreta lo trattiene e che cosa può scioglierla?

Controllo. Quando si apre l'Accesso o, se già annidato, si verifica la circostanza legata all'Atto, l'Ospite tira **3d contro la Tenacia** della persona, al massimo una volta per scena. La persona applica i malus da Corruzione pertinenti. Se l'Ospite vince, entra nel corpo o ne riprende il controllo e lo dirige per un gesto circoscritto, come calare una sbarra o strappare una lettera. Può insistere nella stessa scena finché il gesto resta possibile. Il controllo termina quando il gesto è compiuto, viene abbandonato, diventa irrealizzabile per il resto della scena oppure la scena finisce. Il posseduto ricorda ciò che ha visto e sentito. L'Ospite resta annidato. Dopo **Lascia**, può tornare a tentare dalla scena successiva. Per un PG il GM indica l'Atto e il giocatore interpreta come il corpo lo compie, secondo gli accordi al tavolo.

Vista e manifestazione. Il Segno rende la presenza individuabile mentre guida il corpo. Applica la Vista comune quando la manifestazione è apertamente innaturale. Quando si ritira, la sensibilità avverte l'impronta secondo le distanze consuete. **Costringere alla Presenza** può renderla raggiungibile se indizi concreti ne individuano il rifugio. All'Imperio resiste la volontà dell'Ospite. In uno scontro il Pool, le armi e le Ferite sono quelli del corpo che sta agendo.

Contatto. Solo l'ingresso riuscito assegna al posseduto **1 Corruzione di base**, con il dado del costo. Le riprese di controllo fanno parte della stessa esposizione. Toccare il posseduto o il suo sangue è un contatto ordinario.

Espulsione. Quando il corpo muore o l'Imperio separa l'Ospite, la presenza torna al Rifugio previsto, se accessibile. Se il Rifugio è precluso, resta una manifestazione incorporea nel luogo da cui è stata scacciata, rispettando i confini attivi. Per entrare in un altro corpo serve un nuovo Accesso. Sciogliere il Vincolo può liberare il posseduto secondo la natura del caso.

Il giuramento della porta

- **Accesso** — il custode ha prestato giuramento tenendo la vecchia chiave.
- **Rifugio** — la chiave, conservata nel castello.
- **Atto** — calare la sbarra quando la gente del piano sale a cercare riparo.
- **Segno** — l'ombra del custode cala la sbarra un istante prima di lui.
- **Vincolo** — una clausola dell'ultimo assedio imponeva di lasciare fuori proprio quella gente. Il signore può sciogliere pubblicamente il custode dal giuramento.

Quando il torrente straripa, la clausola torna a valere per la presenza. Se i PG tengono alzata la sbarra, possono affrontare l'Ospite ancora manifesto. Lascia restituisce al custode la propria volontà per la scena. Chi cerca la clausola può trovarla nella memoria di una guardia, in una testimonianza sull'assedio o nella consegna custodita con le chiavi. Sciogliere il giuramento libera il custode.

Storia. Nei Dialoghi di Gregorio Magno, della fine del VI secolo, un chierico di Aquino liberato da Benedetto ricade nella possessione quando accede agli ordini sacri contro il suo avvertimento. Dialoghi, II, 16

Termini e riferimenti

Cerchi	Consulta
Ingaggio, Misura, Iniziativa, Pool	Riferimento rapido del combattimento
Presa, controllo di un arto, Immobilizzato	Lotta
Gravità, Stabilizzazione, Decorso	Ferite e Guarigione
Impronta, manifestazione, Nome, Vincolo	Bersagli e manifestazioni e Nome e Vincolo
Gastaldo, pieve, placito, teloneo e altri termini storici	Glossario di ambientazione

CAPITOLO IX

Il Game Master

Principi di conduzione

Il GM non deve difendere una trama, ma rappresentare un mondo coerente che reagisce alle decisioni dei personaggi. Usa questo ordine:

1. verifica ciò che è fisicamente, socialmente e storicamente plausibile;
2. applica la regola specifica, poi quella generale;
3. usa al massimo una circostanza dominante per lato, salvo bonus espliciti;
4. dichiara prima del tiro rischio, conseguenza e condizioni evidenti;
5. tira soltanto quando esistono incertezza reale e conseguenze interessanti.

Una prova non rende possibile ciò che non può accadere. Allo stesso modo, non si tira per un'azione inevitabile compiuta con tempo, strumenti e competenza sufficienti. Quando il metodo è plausibile ma rischioso, il tiro decide costo, tempo, esposizione, completezza o danno collaterale.

Dichiara sempre prima del tiro quando un'azione rende **Esposti**, può causare una Ferita Mortale o mette in moto un Decorso evidente di Sanguinamento, Infezione o Corruzione. Non nascondere una conseguenza che il personaggio competente dovrebbe riconoscere.

L'Arcano conserva i propri limiti: non fornisce risposte che la Pratica non promette. Il GM non deve però annullarne arbitrariamente l'effetto. Una protezione o una traccia rituale funziona secondo il testo; il mondo reagisce attraverso ostacoli plausibili, non attraverso eccezioni inventate dopo il tiro.

Preparazione minima

Per iniziare una sessione non serve costruire in anticipo una trama completa. Basta una situazione che abbia già iniziato a muoversi. Annotare queste poche righe è sufficiente:

```
Situazione:        un fatto già avvenuto e visibile
Attori:            2-3 persone o gruppi e ciò che vogliono
Motore:            ciò che continuerà a spingere la situazione
Freno:             ciò che per ora impedisce il peggio
Segnali:           2 cose che i PG possono osservare subito
Prossimo cambiamento: cosa accadrà se nessuno interviene
Legame:            un luogo, rapporto o Peso del Passato che coinvolge i PG
```

Se la sessione contiene un mistero, aggiungi **tre tracce indipendenti** che permettano di raggiungere la prima verità importante. Non preparare la soluzione obbligatoria né una sequenza di scene: prepara persone, cause, ostacoli e ciò che cambia col tempo.

Durante il gioco crea statistiche soltanto quando servono, adattando i profili di PNG, Bestie e Creature già presenti nel manuale. Alla fine della sessione, se la situazione è ancora attiva, trasformala in una Minaccia completa aggiungendo Passaggi ed Esito; se è stata risolta, non occorre conservarla artificialmente.

Convalescenza e tempo della campagna

Una Ferita che richiede settimane di riposo deve cambiare la vita del personaggio, ma non lasciare il suo giocatore senza nulla da fare. Prima di far trascorrere un periodo lungo, chiarite chi ospita il ferito, chi lo assiste, come si sostenta e quali impegni restano scoperti. Annotate una **data di recupero** per ciascuna Ferita: aggiornatela soltanto quando una complicazione o un periodo inadatto al riposo cambia davvero il decorso. Durante un salto temporale senza complicazioni non occorre simulare o tirare per ogni singolo giorno.

Il gruppo può seguire la convalescenza attraverso visite, lettere, trattative e decisioni compiute dal giaciglio; affidare una commissione a parenti, servitori o alleati; oppure usare temporaneamente un altro personaggio legato alla stessa casa o comunità. Il giocatore del ferito decide con il GM quale soluzione gli permette di partecipare. Un sostituto non trasferisce automaticamente denaro, Competenze o PE al personaggio convalescente.

I Fronti avanzano per le loro cause e nei tempi dichiarati. Una notte di febbre non fa trascorrere una stagione; un mese a letto può invece cambiare raccolti, debiti, rapporti e preparativi di guerra. Annunciate i cambiamenti osservabili e lasciate spazio alle decisioni ancora possibili. Non abbreviare una frattura soltanto per ripartire, né trasformare il riposo necessario in una punizione arbitraria.

Fronti

Un **Fronte** descrive una situazione pericolosa che continua a evolversi anche quando i PG non intervengono. Non è una trama prestabilita e non indica ciò che i personaggi devono fare: stabilisce invece **cosa accadrà per cause comprensibili se nessuno modifica davvero la situazione**.

Un Fronte può rappresentare una faida, una requisizione signorile, una malattia, un seguito armato rimasto senza patrono, un'accusa di maleficio, un morto inquieto o più minacce collegate. Il GM prepara normalmente uno o due Fronti per un'avventura breve e non più di tre Fronti attivi in una campagna locale.

Ogni Fronte comprende una o più **Minacce**. Una Minaccia è una persona, un gruppo, una pressione sociale, un pericolo materiale o una presenza innaturale capace di produrre conseguenze concrete.

Preparare una Minaccia

Per ogni Minaccia annota:

```
Nome:
Situazione iniziale:
Motore:
Attori coinvolti:
Cosa la trattiene:
Segnali:
Passaggi:
Esito:
Legami con i PG:
```

Situazione iniziale — Un fatto già avvenuto e percepibile. Non «qualcosa infesta il villaggio», ma «da tre notti la campana suona dopo Compieta benché la corda sia stata tagliata».

Motore — La necessità, il desiderio o la causa che continua a spingere la Minaccia. Un gastaldo deve consegnare il censo entro San Michele; uomini rimasti senza patrono devono procurarsi viveri prima dell'inverno; un morto senza nome cerca una sepoltura riconosciuta. Il Motore è più importante dell'antagonista: eliminare una persona non risolve necessariamente il debito, la fame o il sacrilegio che l'avevano messa in movimento.

Attori coinvolti — Le persone e le istituzioni che agiscono, subiscono o possono trarre vantaggio dalla situazione. Ognuno dovrebbe possedere interessi comprensibili, anche quando le sue azioni sono crudeli.

Cosa la trattiene — Gli ostacoli che impediscono alla Minaccia di ottenere subito ciò che vuole: mancanza di uomini, timore di una rivolta, una legge, un confine consacrato, un segreto ancora custodito o una persona che rifiuta di collaborare. I PG possono rafforzare, aggirare o distruggere questi freni.

Segnali — Manifestazioni osservabili che mostrano l'avanzamento della Minaccia: ordini letti dopo la messa, prezzi che aumentano, bestiame venduto sotto costo, persone che fuggono, porte segnate, animali inquieti, sogni ricorrenti o alterazioni del paesaggio. Una conseguenza grave dovrebbe essere preceduta da almeno un Segnale che i PG abbiano la possibilità di notare.

Passaggi — Da tre a cinque eventi concreti che descrivono come la situazione peggiora. Ogni Passaggio deve modificare il mondo e creare nuove decisioni, non limitarsi ad aumentare genericamente la tensione.

1. Il gastaldo ordina il censimento dei granai.
2. Vengono sequestrati animali e attrezzi agli insolventi.
3. Un anziano viene trattenuto per avere nascosto parte del raccolto.
4. Gli uomini della casa svuotano i granai comuni.

I Passaggi non sono scene obbligatorie. Possono avvenire fuori dalla presenza dei PG, che ne incontreranno poi i Segnali e le conseguenze.

Esito — Ciò che accade se il Motore resta attivo e tutti i Passaggi si compiono. Deve essere concreto, locale e proporzionato: un innocente viene condannato, una famiglia perde la terra, il villaggio entra nell'inverno senza semenza, una strada viene abbandonata oppure una presenza innaturale ottiene un luogo stabile nel mondo. Non ogni Fronte deve minacciare un regno; cambiare irreversibilmente la vita di una piccola comunità è già una conseguenza grave.

Legami con i PG — Pesi del Passato, debiti, parenti, giuramenti, reputazioni e persone conosciute che collegano i personaggi alla situazione. Un Legame non deve essere soltanto un ricatto: può offrire ospitalità, informazioni, protezione o una ragione concreta per intervenire.

Avanzare un Fronte

Il GM fa avanzare una Minaccia quando:

- trascorre il tempo necessario e il suo Motore è ancora attivo;
- un attore ottiene uomini, denaro, accesso o informazioni;
- viene rimosso qualcosa che tratteneva la Minaccia;
- i PG scelgono consapevolmente di occuparsi di altro;
- un loro fallimento o una loro decisione concedono alla Minaccia un'opportunità concreta.

Una Minaccia **non avanza automaticamente dopo ogni fallimento**, alla fine di ogni sessione o soltanto perché il GM desidera aumentare la tensione. Un fallimento fa avanzare il Fronte solo quando produce realmente tempo perduto, esposizione, informazioni consegnate al nemico o la rimozione di un ostacolo.

Quando una prova generica fallisce o ottiene un Successo parziale, il GM può usare un Segnale o anticipare una conseguenza del prossimo Passaggio, purché esista un legame causale. Fallire nel seguire una pista può permettere a un sospetto di fuggire; non fa arrivare prematuramente un esercito distante tre giorni di marcia.

Intervenire sul Fronte

Le azioni dei PG possono avere effetti diversi.

- **Contenere** — il prossimo Passaggio viene ritardato o impedito, ma il Motore resta attivo;
- **Deviare** — cambiano il metodo, il bersaglio o gli attori della Minaccia;
- **Risolvere** — eliminano o trasformano il Motore;
- **Trasformare** — chiudono la Minaccia attuale, ma le conseguenze ne generano una nuova.

Nascondere il grano può contenere una requisizione. Convincere il signore ad accettare giornate di lavoro può deviarla. Dimostrare che il censo era già stato pagato può risolverla. Respingere gli esattori con la forza può invece trasformarla in una nuova Minaccia: il villaggio accusato di ribellione.

Il GM non protegge i Passaggi già preparati. Se i personaggi modificano realmente la situazione, aggiorna o cancella ciò che non è più plausibile. Allo stesso modo, la morte di un antagonista non interrompe automaticamente il Fronte se la causa che lo muove rimane.

Quando la Minaccia è un Ospite, distingui il Motore del Fronte dal singolo Atto che la presenza tenta attraverso il posseduto. Per vedere tappa, autorità e indizi nello stesso caso usa La valle della Gora.

Indagine e tracce

Un Fronte non stabilisce quando i PG scopriranno la verità: descrive ciò che continua ad accadere mentre la cercano.

Per ogni verità centrale prepara almeno **tre tracce indipendenti**: per esempio una persona, un oggetto e un luogo. Quando i PG cercano nel posto giusto e con un metodo plausibile, la traccia essenziale viene trovata; il tiro decide tempo, completezza, esposizione, costo o conseguenze, non se l'avventura può continuare. Le false piste devono nascere da interessi, testimonianze imperfette o interpretazioni sbagliate, non da informazioni arbitrarie fornite dal GM.

L'avanzamento può rendere l'indagine più costosa o pericolosa, modificare un testimone, spostare una prova o produrre nuovi Segnali. Non dovrebbe però eliminare ogni strada verso la verità. Se un testimone viene ucciso, devono restare altre tracce capaci di ricostruire almeno ciò che sapeva.

L'innaturale segue la stessa regola. Ogni fenomeno possiede condizioni, limiti e un Motore riconoscibile, anche quando la sua logica non è umana. Un morto può essere fermato da una sepoltura corretta, un nome restituito, un confine consacrato o la riparazione di un torto; non agisce semplicemente perché «è malvagio».

> **In breve:** un Fronte non è ciò che il GM vuole far accadere. È ciò che accadrà se le cause già presenti nel mondo vengono lasciate agire.

Storia: carestie, rivolte, faide, requisizioni e processi non scoppiavano come eventi isolati. Erano preceduti da cattivi raccolti, debiti, ordini, dicerie, fughe, alleanze e tentativi falliti di mediazione. Leggere questi segnali significava spesso capire il pericolo prima che diventasse violenza aperta.

CAPITOLO X

Appendice

Riscontri storici

La regione predefinita si ispira all'Italia centro-settentrionale del 1075–1090 circa. Le note di questo volume distinguono l'attestazione, il confronto con altri luoghi o tempi e le scelte del gioco. I riscontri per armi, riti, istituti e vita materiale sono nell' Appendice storica.

Limiti cronologici

Per preparare equipaggiamento, istituzioni e usi del periodo consulta i limiti cronologici dell'ambientazione. I trattati marziali posteriori aiutano a confrontare gesti e appoggi. I profili di Danno, Ricarica e Gittata appartengono alle procedure del gioco.

Tabelle rapide delle Ferite

Questi riquadri danno direttamente la **Gravità iniziale** di un colpo contro un uomo o un corpo comparabile. Le soglie riproducono il normale calcolo del Danno. Gli altri corpi seguono Bestie e Creature.

Come leggere:

1. verifica che il colpo sia riuscito e determina la parte colpita;
2. scegli il riquadro dell'arma e del gesto dichiarato;
3. leggi la riga dell'Armatura che copre davvero quella parte;
4. trova il **Margine** nell'intervallo: la colonna indica la Ferita.

L = Leggera · S = Seria · G = Grave · M* = soglia di 7+ Danni. Se il Margine è inferiore al primo intervallo della riga, non c'è una Ferita significativa.

Vesti pesanti indica le Vesti pesanti stratificate. **Maglia** comprende cotta, usbergo e cappuccio; **rigida** comprende le protezioni rigide e l'Elmo. Conta la copertura della parte colpita. Le proprietà indicate nel riquadro sono **già comprese**: non ridurre di nuovo la Protezione.

Il **Margine 0** vale soltanto per colpi riusciti che possono averlo, come un tiro a distanza. Una parità tra Attacco e Difesa in Mischia respinge il colpo. I Margini possono superare 6 grazie all'Eco.

M* è normalmente Mortale a Testa o Tronco; a un arto indica distruzione o inutilizzabilità permanente, normalmente Grave, salvo una complicazione capace di uccidere. Applica poi gli effetti della lesione e l'eventuale Aggravamento.

Usa la tabella del gesto dichiarato: se un Taglio contro la Maglia viene poi descritto come Percossa da urto trasmesso, la Gravità già letta resta la stessa. Copia sulla scheda soltanto i riquadri delle armi e degli assetti che usi.

Tabella: spada, lancia e arco

Danno **+1**, Taglio o Punta ordinari. Vale per la Spada, per la Punta di Lancia e Arco e per il Giavellotto lanciato.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia / rigida	3–4	5–6	7–8	9+

Tabella: ascia

Danno **+1**, Taglio con **Spaccante** già compreso.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	0–1	2–3	4–5	6+
Maglia / rigida	2–3	4–5	6–7	8+

Tabella: mazza

Danno **+1**, **Percossa concentrata** già compresa.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia	1–2	3–4	5–6	7+
Rigida / elmo	2–3	4–5	6–7	8+

Tabella: pugnale e coltello

Danno **+0**, Taglio o Punta ordinari. Vale anche per Coltello lanciato, Ascia da lancio, Giavellotto in Mischia e Ascia impugnata sotto la testa.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	1–2	3–4	5–6	7+
Vesti pesanti	2–3	4–5	6–7	8+

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Maglia / rigida	4–5	6–7	8–9	10+

Tabella: arco da guerra e balestra

Danno **+2**, Punta ordinaria: Arco da guerra a piena trazione e Balestra semplice.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0	1–2	3–4	5+
Vesti pesanti	0–1	2–3	4–5	6+
Maglia / rigida	2–3	4–5	6–7	8+

Tabella: ascia lunga

Danno **+2**, Taglio con **Spaccante** già compreso.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0	1–2	3–4	5+
Vesti pesanti	0	1–2	3–4	5+
Maglia / rigida	1–2	3–4	5–6	7+

Tabella: randello e bastone

Danno **+0**, Percossa ordinaria. Vale anche per la Mazza impugnata sotto la testa, i colpi di manico o calcio della Lancia e il tiro abbreviato con la Fionda, con o senza Giro Corto.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	1–2	3–4	5–6	7+
Vesti pesanti	2–3	4–5	6–7	8+
Maglia / rigida	3–4	5–6	7–8	9+

Tabella: fionde

Danno **+1**, Percossa ordinaria: Fionda e Fionda a bastone. Colpo Teso migliora soltanto i dadi del tiro della Fionda normale, senza modificare questo profilo.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia / rigida	2–3	4–5	6–7	8+

Tabella: mani nude e sasso

Danno **-1**, Percossa ordinaria. Queste soglie valgono per un colpo che infligge Danno; le Manovre di Lotta mantengono i propri effetti.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	2–3	4–5	6–7	8+
Vesti pesanti	3–4	5–6	7–8	9+
Maglia / rigida	4–5	6–7	8–9	10+

Tabella: punta Perforante di Danno 0

Danno **+0**, Punta con **Perforante** già compreso. Usa questo riquadro soltanto quando il manufatto possiede davvero la proprietà.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	1–2	3–4	5–6	7+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia / rigida	3–4	5–6	7–8	9+

Tabella: Percossa concentrata di Danno 0

Danno **+0**, Percossa concentrata. Usa questo riquadro soltanto quando il profilo effettivo dell'arma o della munizione possiede davvero entrambi questi valori.

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	1–2	3–4	5–6	7+
Vesti pesanti	2–3	4–5	6–7	8+
Maglia	2–3	4–5	6–7	8+
Rigida / elmo	3–4	5–6	7–8	9+

Varianti e modificatori al Danno

Usa il profilo effettivo dell'arma. Questi assetti frequenti hanno già un riquadro:

Arma e assetto	Riquadro da usare
Arco da guerra a trazione ridotta	Spada, lancia e arco.
Giavellotto in Mischia, Ascia impugnata sotto la testa o Risposta Corta +0	Pugnale e coltello.
Mazza impugnata sotto la testa o Lancia usata di manico o calcio	Randello e bastone.
Fionda con tiro abbreviato, con o senza Giro Corto	Randello e bastone.
Fionda con Colpo Teso	Fionde; cambia soltanto il tiro.
Punta Perforante di Danno +1	Ascia.
Punta Perforante di Danno +2	Ascia lunga.

Le righe Perforanti valgono soltanto per un manufatto o una munizione che possieda la proprietà, stabilita prima del tiro. Lancia, freccia, quadrello, pugnale e spada ordinari conservano le proprie tabelle.

Un **-1 Danno**, per esempio oltre Gittata o per requisiti mancanti, riduce di 1 il Danno dell'arma mantenendo le altre proprietà, salvo diversa indicazione della regola. Usa il riquadro corrispondente al nuovo profilo: un Arco da guerra +2 con -1 Danno usa il riquadro +1 di Spada, lancia e arco. Somma prima eventuali altri modificatori al Danno. Per un altro profilo usa la Matrice del Danno oppure prepara il suo riquadro prima dello scontro.

> **Esempio:** con Margine 4 al Petto coperto da Maglia, Spada dà **Leggera**, Ascia **Seria** e Mazza **Seria**. Le proprietà sono già applicate nei rispettivi riquadri.

Esempi di Ferite

Dopo aver determinato **locazione** e **gravità**, il GM sceglie o adatta un esempio coerente con l'arma, la direzione del colpo e la protezione indossata.

Gli esempi non aggiungono nuove penalità: si applicano il malus ai singoli tiri, il Sanguinamento e le conseguenze indicati in Ferite. La lesione descritta determina quali gesti sono fisicamente possibili.

Quando una locazione comprende più parti del corpo, la descrizione precisa determina quale effetto applicare:

- una Ferita Grave a un arto lo rende inutilizzabile;
- una Ferita Grave impone -2d a tutti i tiri fisici; alla Testa il malus vale per tutti i tiri. Il Pool di Combattimento resta intatto;
- una Ferita Mortale alla Testa, al Collo o al Petto provoca normalmente incoscienza immediata;
- una Ferita Mortale alle altre locazioni può lasciare il ferito cosciente per alcuni istanti.

Gamba / Piede

Leggera

- Taglio: taglio superficiale al polpaccio o allo stinco.
- Punta: puntura poco profonda nel piede o nel muscolo della gamba.
- Percossa: contusione allo stinco, caviglia pesta o dita schiacciate.

Seria

- Taglio: squarcio profondo del polpaccio, taglio sopra la caviglia o tendine parzialmente lesionato.
- Punta: punta passata attraverso il muscolo oppure piede perforato fino all'osso.
- Percossa: distorsione violenta, frattura di un dito o di un osso del piede, incrinatura della tibia.

Grave

- Taglio: tendine reciso, profondo taglio fino all'osso o piede quasi separato.
- Punta: gamba trapassata con lesione di osso, nervi o tendini.
- Percossa: tibia o caviglia spezzata, piede frantumato. L'arto non regge più il peso.

Mortale

- Taglio: amputazione traumatica sotto il ginocchio con emorragia massiva, oppure recisione dei grandi vasi dietro il ginocchio.
- Punta: punta che lacera i grandi vasi della gamba, con emorragia incontrollabile.
- Percossa: frattura esposta devastante con ossa e vasi distrutti oppure schiacciamento completo della gamba.

Bacino / Fianchi / Inguine

Leggera

- Taglio: taglio superficiale sul fianco, sulla natica o sopra la cresta dell'anca.
- Punta: puntura poco profonda nella natica o nei tessuti laterali del bacino.
- Percossa: contusione dell'anca, del sacro o del fianco.

Seria

- Taglio: squarcio profondo del fianco o dell'inguine senza raggiungere i grandi vasi.
- Punta: ferita profonda alla natica, all'anca o al basso bacino senza penetrare gli organi.
- Percossa: forte trauma all'anca, al coccige o all'articolazione sacroiliaca; camminare è doloroso e instabile.

Grave

- Taglio: muscoli profondi dell'anca o dell'inguine recisi, con possibile esposizione dell'osso.
- Punta: bacino trapassato con danno a vescica, retto, nervi o articolazione dell'anca.
- Percossa: anca dislocata o frattura del bacino. L'appoggio e il passo sono gravemente compromessi.

Mortale

- Taglio: ampio squarcio dell'inguine con recisione dei grandi vasi femorali o pelvici.
- Punta: bacino trapassato con grave emorragia interna o lesione dei grandi vasi pelvici.

- Percossa: bacino instabile e frantumato, con emorragia interna massiva.

Braccio / Avambraccio / Mano

Leggera

- Taglio: graffio lungo l'avambraccio oppure piccolo taglio alla mano o alle dita.
- Punta: puntura superficiale nel braccio o nel palmo.
- Percossa: livido al braccio, nocche o dita doloranti.

Seria

- Taglio: taglio profondo dell'avambraccio, lesione di un nervo o dita profondamente incise.
- Punta: mano o avambraccio perforati fino all'osso oppure punta passata nel muscolo del braccio.
- Percossa: dita fratturate, polso slogato o incrinatura di radio, ulna od omero. Una ferita alla Mano fa lasciare ciò che si impugna.

Grave

- Taglio: tendini recisi, muscolo separato fino all'osso oppure una o più dita amputate.
- Punta: braccio trapassato con osso scheggiato oppure articolazione del gomito o della spalla penetrata.
- Percossa: omero, polso o avambraccio spezzati oppure mano frantumata. L'arto è inutilizzabile.

Mortale

- Taglio: braccio amputato sopra il gomito o alla spalla, con emorragia massiva.
- Punta: arteria brachiale o ascellare lacerata oppure ferita profonda alla spalla con grave perdita di sangue.
- Percossa: frattura esposta devastante con vasi distrutti oppure spalla e parte superiore del braccio schiacciate.

Addome

Leggera

- Taglio: taglio superficiale attraverso pelle e grasso.
- Punta: puntura poco profonda della parete addominale.
- Percossa: dolorosa contusione o colpo che costringe a piegarsi.

Seria

- Taglio: profondo taglio dei muscoli addominali, senza apertura della cavità.
- Punta: punta penetrata nella parete addominale senza raggiungere organi importanti.
- Percossa: forte trauma con nausea, spasmi e difficoltà a raddrizzarsi.

Grave

- Taglio: ventre aperto con lesione dell'intestino o dei muscoli profondi.
- Punta: stomaco, intestino, fegato, milza o diaframma perforati.
- Percossa: organo interno lacerato, emorragia addominale oppure rottura dello stomaco o della milza.

Mortale

- Taglio: largo squarcio con fuoriuscita dei visceri e perdita di sangue incontrollabile.

- Punta: aorta o altri grandi vasi lesionati oppure più organi perforati.
- Percossa: fegato o milza devastati, con emorragia interna massiva e rapidamente fatale.

Petto

Leggera

- Taglio: taglio superficiale sopra costole o sterno.
- Punta: puntura fermata dalla costa o penetrata appena nel muscolo.
- Percossa: costola pesta o contusione del torace.

Seria

- Taglio: profondo taglio tra le costole oppure una costa incrinata.
- Punta: punta entrata tra le costole senza raggiungere il polmone.
- Percossa: una o due costole fratturate; colpo che toglie il fiato e rende doloroso respirare.

Grave

- Taglio: costole spezzate e profondo squarcio del torace.
- Punta: polmone perforato, ferita penetrante sotto la clavicola o punta conficcata nel petto.
- Percossa: costole multiple o sterno fratturati, torace instabile o grave contusione polmonare.

Mortale

- Taglio: ampio squarcio con polmone e grandi vasi lesionati.
- Punta: cuore, aorta o entrambi i polmoni perforati.
- Percossa: torace schiacciato, cuore gravemente contuso oppure polmoni collassati con emorragia interna.

Testa / Collo

Leggera

- Taglio: taglio al cuoio capelluto, alla guancia o all'orecchio.
- Punta: graffio di punta sul volto o puntura superficiale nei tessuti esterni del collo.
- Percossa: labbro spaccato, naso sanguinante o contusione alla testa.

Seria

- Taglio: profonda ferita al cuoio capelluto, guancia o orecchio lacerati.
- Punta: guancia trapassata oppure ferita superficiale del collo che evita trachea e grandi vasi.
- Percossa: naso rotto, mandibola lussata o lieve commozione.

Grave

- Taglio: profondo taglio del collo senza recidere completamente i grandi vasi oppure occhio perduto.
- Punta: cranio o gola penetrati; trachea o corde vocali lesionate.
- Percossa: cranio fratturato, mandibola o zigomo distrutti oppure grave commozione.

Mortale

- Taglio: carotide o giugulare recise oppure profondo squarcio della gola.

- Punta: ferita penetrante al cervello oppure punta attraverso la base del collo o la colonna cervicale.
- Percossa: cranio sfondato, collo spezzato oppure laringe schiacciata con soffocamento immediato.

Storia: testi medici, cronache e atti giudiziari descrivevano le ferite indicando parte del corpo, profondità, arma impiegata, ossa raggiunte e quantità di sangue. La stessa "ferita di spada" poteva essere un graffio alla guancia, una mano inutilizzata o un ventre aperto: sede e direzione contavano quanto il ferro.

Pesi del Passato

Un buon **Peso del passato** dovrebbe avere sempre tre elementi:

```
Qualcuno o qualcosa di concreto
+ una pretesa sul personaggio
+ una possibile conseguenza
```

Non deve essere soltanto "ho dei nemici", ma qualcosa come: «Il figlio dell'uomo che ho ucciso conosce il mio nome e presta servizio presso il gastaldo».

In una campagna con età miste, porta presto in gioco un Peso oneroso. Un garante può chiedere aiuto nel giorno in cui il gruppo dovrebbe partire. Il giocatore sceglie quale impegno seguire e il GM fa agire le persone coinvolte.

Evoluzione dei Pesi del Passato

Un Peso non è immutabile. Quando entra realmente in gioco e gli eventi cambiano la sua pretesa sul personaggio, aggiornalo insieme al GM in uno di questi modi:

- **Risolto** — il debito è pagato, il giuramento compiuto, la persona messa al sicuro o la pretesa ha cessato di esistere. Cancella il Peso: **non deve essere sostituito** e non modifica i benefici ottenuti dall'età.
- **Trasformato** — il problema originario è finito, ma ha lasciato un rapporto o una conseguenza diversa. Riscrivi il Peso con una nuova pretesa concreta: il creditore diventa patrono, il nemico riconciliato pretende reciprocità, il figlio salvato reclama riconoscimento.
- **Aggravato** — ignorarlo, fallire nel gestirlo o scegliere contro di esso produce una conseguenza plausibile. Rendi più concreta la pretesa: il debito diventa sequestro di un pegno, una voce diventa accusa pubblica, un parente minacciato diventa ostaggio.

Un Peso non si aggrava soltanto perché passa una sessione o perché il GM desidera pressione: deve cambiare per una causa comprensibile, come un Fronte. Risolvere un Peso non assegna automaticamente PE; il premio è aver trasformato davvero una parte del passato del personaggio. Nuovi Pesi possono nascere dal gioco quando una relazione o una conseguenza diventa abbastanza concreta da meritare di essere annotata.

Esempi:

Famiglia e dipendenze

- **Genitore infermo** — vive presso parenti che pretendono denaro o assistenza.
- **Figlio non riconosciuto** — la madre può chiedere protezione, denaro o il riconoscimento pubblico.
- **Fratello indebitato** — ha promesso il nome del personaggio come garante.
- **Vedova di un compagno** — il personaggio ha giurato di mantenere lei e i figli.

- **Matrimonio promesso** — una famiglia considera ancora valido un accordo mai sciolto.
- **Coniuge abbandonato** — non è necessariamente ostile, ma ha diritti, ricordi e domande.
- **Parente fuorilegge** — proteggerlo mette il personaggio contro la giustizia; denunciarlo contro la famiglia.
- **Figlia affidata a un monastero femminile** — beni, rendite o offerte promessi al monastero non sono stati consegnati, oppure la giovane vuole uscirne.
- **Erede conteso** — il personaggio possiede un diritto su una casa, una terra o una bottega che altri occupano.
- **Persona a carico** — un anziano, un invalido o un bambino dipende direttamente dal personaggio.

Debiti e obblighi

- **Debito presso un mercante** — non è ancora scaduto, ma il creditore può chiedere servizi invece di denaro.
- **Pegno compromettente** — per ottenere un prestito il personaggio ha consegnato un oggetto appartenente a qualcun altro.
- **Garanzia prestata** — ha garantito per un uomo scomparso o insolvente.
- **Decima arretrata** — il titolare della decima o chi la amministra conserva memoria precisa di quanto manca.
- **Censo non pagato** — il signore considera il personaggio ancora legato alla terra.
- **Riscatto incompleto** — il personaggio fu liberato promettendo una somma mai interamente versata.
- **Ospitalità ricevuta** — una famiglia lo nascose o salvò; ora può reclamare lo stesso favore.
- **Voto religioso** — ha promesso un pellegrinaggio, un'offerta o un servizio mai compiuto.
- **Obbligo verso una casa o officina** — il vecchio patrono pretende servizio, segreti o fedeltà.
- **Servizio dovuto** — un signore gli concesse protezione in cambio di una futura chiamata.

Guerra e violenza

- **Compagno lasciato indietro** — è sopravvissuto e racconta una versione diversa della fuga.
- **Prigioniero liberato** — il personaggio lo risparmiò; ora quell'uomo può essere alleato, testimone o nemico.
- **Morte accidentale** — una rissa, una caccia o un addestramento finirono con un morto.
- **Villaggio saccheggiato** — il personaggio partecipò, anche solo come guida, portaordini o stalliere.
- **Disertore** — il vecchio capo e i suoi uomini ricordano ancora il suo nome e il giuramento infranto.
- **Bottino nascosto** — una parte del bottino non fu mai divisa e qualcuno lo sa.
- **Arma riconoscibile** — porta ancora la spada, l'ascia o l'insegna di un uomo morto.
- **Ferita infamante** — una cicatrice rivela fuga, tortura, marchiatura o una condanna.
- **Nemico risparmiato** — il personaggio ebbe occasione di ucciderlo e non lo fece.
- **Promessa sul campo** — giurò a un morente di consegnare un messaggio, proteggere qualcuno o vendicarlo.

Legge e reputazione

- **Accusa mai provata** — furto, adulterio, maleficio, falsa testimonianza o incendio.

- **Nome falso** — il personaggio vive sotto un nome che apparteneva a un morto.
- **Testimone scomodo** — ha visto qualcosa che una persona potente vuole dimenticare.
- **Marchio giudiziario** — fu fustigato, mutilato, rasato o bandito da una comunità.
- **Patto di silenzio** — più persone condividono una colpa e si sorvegliano a vicenda.
- **Reputazione immeritata** — è considerato un eroe per un gesto che non compì.
- **Reputazione meritata** — tutti ricordano una crudeltà, un tradimento o una codardia.
- **Favore del gastaldo** — la protezione ricevuta lo rende sospetto agli occhi del villaggio.
- **Nemico di una famiglia** — una faida minore continua attraverso parenti e servitori.
- **Bandito in un'altra giurisdizione** — altrove il suo nome è ancora legalmente pericoloso.

Mestiere e comunità

- **Apprendistato interrotto** — il maestro reclama anni di servizio o un risarcimento.
- **Segreto di officina** — conosce una tecnica che una casa, un monastero o una famiglia non vuole diffusa.
- **Lavoro difettoso** — un ponte, un tetto, un'arma o un rimedio causò danni.
- **Attrezzi rubati** — il personaggio iniziò la propria carriera con strumenti non suoi.
- **Allievo fallito** — qualcuno da lui addestrato commise un grave errore.
- **Cliente morto** — i parenti ritengono responsabile il personaggio.
- **Bottega ereditata** — è ancora legalmente sua, ma occupata da soci o familiari.
- **Rivale professionale** — diffonde voci vere o false per rovinarne il nome.
- **Comunità riconoscente** — un villaggio gli deve molto e si aspetta che continui ad aiutarlo.
- **Opera incompiuta** — una campana, un manoscritto, una cura, un edificio o una commissione lasciati a metà.

Fede, colpa e superstizione

- **Peccato confessato** — il confessore conosce qualcosa che potrebbe distruggerne la reputazione.
- **Reliquia dubbia** — il personaggio la trasportò, vendette o sottrasse.
- **Falso miracolo** — contribuì a costruire una guarigione o apparizione fraudolenta.
- **Persona creduta santa** — una comunità interpreta come miracolo qualcosa che il personaggio non comprende.
- **Accusa di maleficio** — fu assolto o fuggì, ma il sospetto non scomparve.
- **Promessa a un morto** — continua a sognarlo perché il compito non è stato compiuto.
- **Luogo profanato** — partecipò alla violazione di una tomba, una cappella o un antico confine.
- **Esorcismo fallito** — qualcuno morì o scomparve durante il rito.
- **Sopravvissuto inspiegabile** — fu l'unico a tornare da un evento innaturale.
- **Oggetto inquietante** — conserva qualcosa che non riesce a distruggere o abbandonare.

Pesi positivi ma vincolanti

Questi sono particolarmente interessanti perché non sono semplici svantaggi:

- **Vecchio commilitone** — offrirà aiuto, ma si aspetta reciprocità.
- **Casa o monastero protettore** — concede ospitalità e informazioni, ma impone doveri.

- **Famiglia influente** — protegge il personaggio finché non ne compromette il nome.
- **Comunità adottiva** — lo considera uno dei propri e pretende che torni nei momenti difficili.
- **Allievo fedele** — può aiutare, ma deve essere protetto e guidato.
- **Creditore benevolo** — non vuole denaro, ma lealtà.
- **Protettore ecclesiastico** — può aprire porte, ma usa il personaggio per incarichi delicati.
- **Reputazione di guaritore** — porta rispetto, ma anche malati disperati e accuse quando qualcuno muore.
- **Fama di uomo giusto** — rende più credibile il personaggio, ma ogni compromesso diventa pubblico.
- **Diritto ereditario** — potrebbe procurare terra o rango, ma attira pretendenti e obblighi.

Probabilità dei dadi

Probabilità di ottenere almeno il risultato indicato. A 0d si tiene il minore di due d6. Con gli altri Pool si tiene il dado più alto e si applica l'Eco.

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%	—	—
3d	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%	—
4d	98,77%	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%	0,08%
5d	99,59%	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%	3,55%	0,33%
6d	99,86%	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%	6,23%	0,87%
7d	99,95%	99,22%	94,15%	72,09%	33,02%	9,58%	1,76%
8d	99,98%	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%	13,48%	3,07%

— indica un esito impossibile. Oltre 6 serve più di un 6. Per ottenere almeno 7 ne servono due, per ottenere almeno 8 ne servono tre, e così via. Un Pool di 8d può raggiungere 13 soltanto se tutti i dadi mostrano 6.

CAPITOLO XI

Ispirazioni e ringraziamenti

Questo gioco è ispirato a grandi lavori:

- Blades in the Dark
- Dimensioni
- Dungeon World
- Dungeons & Dragons
- Il Tempo della Spada
- Libero Arbitrio
- Lumen
- Sword & Scoundrel
- Symbaroum
- The Burning Wheel
- The Riddle of Steel
- Warrior, Rogue & Mage

E si ringraziano di cuore:

- Vladimiro P.
- Roberto D.
- Paolo G.
- Luca DG.
- Matteo B.