

MAPPERRPG

Indice

- [1 Introduzione](#)
 - [1.1 Il tono](#)
 - [1.2 Accordi al tavolo](#)
 - [1.3 Il dado: la meccanica base](#)
 - [1.4 Il personaggio: tre livelli](#)
 - [1.5 Le tre Condizioni: cosa consuma il personaggio](#)
 - [1.6 Il combattimento](#)
 - [1.7 L'Arcano: perché la magia fa paura](#)
 - [1.8 L'ambientazione: il mondo com'è](#)
- [2 Regole essenziali](#)
 - [2.1 La conversazione di gioco](#)
 - [2.2 La prova in breve](#)
 - [2.3 Personaggio rapido](#)
 - [2.4 Condizioni in breve](#)
 - [2.5 Combattimento in breve](#)
 - [2.6 Arcano in breve](#)
 - [2.7 Prima sessione del GM](#)
- [3 Regole base](#)
 - [3.1 Tiri di dado](#)
 - [3.2 Attributi](#)
 - [3.3 Abilità](#)
 - [3.4 Competenze](#)
 - [3.5 Condizioni](#)
 - [3.6 Creazione e progressione del personaggio](#)

- [4 Combattimento](#)
 - [4.1 Riferimento rapido del combattimento](#)
 - [4.2 Lo Scambio a colpo d'occhio](#)
 - [4.3 Lo Scambio](#)
 - [4.4 Cosa puoi fare](#)
 - [4.5 Pool di Combattimento](#)
 - [4.6 Confronto di Mischia](#)
 - [4.7 Esempio essenziale: un duello in due Scambi](#)
 - [4.8 Ingaggio. Iniziativa e Misura](#)
 - [4.9 Reazione](#)
 - [4.10 Contrattacco](#)
 - [4.11 Esposto e circostanze](#)
 - [4.12 Scudo e direzione degli attacchi](#)
 - [4.13 Simultaneità e più attacchi](#)
 - [4.14 Molti contro Uno](#)
 - [4.15 Sorpresa](#)
 - [4.16 Movimento](#)
 - [4.17 Manovre](#)
 - [4.18 Colpi mirati](#)
 - [4.19 Lotta](#)
 - [4.20 Morale e Fatica nello scontro](#)
 - [4.21 Combattimento a Distanza](#)
 - [4.22 Ferite e Guarigione](#)
 - [4.23 Bestie, Creature e Mole](#)
 - [4.24 Equipaggiamento](#)
 - [4.25 Tradizioni d'Arme](#)
 - [4.26 Esempio completo: tre Scambi al tavolo](#)

- [5 Arcano](#)
 - [5.1 Regole comuni delle Vie](#)
 - [5.2 Pratiche Corali](#)
 - [5.3 Riferimento delle Vie](#)
 - [5.4 Vie Arcane](#)
 - [5.5 Vie Benedette](#)
- [6 Ambientazione](#)
 - [6.1 Sette verità per iniziare](#)
 - [6.2 Coordinate storiche](#)
 - [6.3 Ordine, dipendenza e protezione](#)
 - [6.4 Tempo, nomi e calendario](#)
 - [6.5 Moneta, Equipaggiamento e Commercio](#)
 - [6.6 Il villaggio](#)
 - [6.7 La casa contadina](#)
 - [6.8 Villaggio, borgo e signoria](#)
 - [6.9 Viaggi, pedaggi e criminalità](#)
 - [6.10 PNG, Bestie e Creature](#)
 - [6.11 Incontri: "Chi c'è per strada" \(2d6\)](#)
 - [6.12 Glossario dei termini arcaici](#)
- [7 Il Game Master](#)
 - [7.1 Principi di conduzione](#)
 - [7.2 Preparazione minima](#)
 - [7.3 Convalescenza e tempo della campagna](#)
 - [7.4 Fronti](#)
 - [7.5 Indagine e tracce](#)
- [8 Appendice](#)
 - [8.1 Criteri e fonti storiche essenziali](#)
 - [8.2 Esempi di Ferite](#)

- [8.3 Pesi del Passato](#)
- [8.4 Probabilità dei dadi](#)

- [9 Ispirazioni e ringraziamenti](#)
- [10 Changelog](#)

v0.76-01de668

1 Introduzione

Cos'è questo gioco, in breve.

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](#), [Arcano](#) e [Ambientazione](#) nell'ordine in cui entrano davvero in gioco.
- **Riferimento:** l'[Appendice](#) raccoglie criteri storici, esempi, Pesi del Passato e probabilità.

1.1 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 non arriva mai a sipario alzato. Si insinua: un silenzio di bosco sbagliato, un morto che non torna alla giusta ora, un dettaglio che non quadra. Il mondo resta verosimile perché il soprannaturale è raro — ma quando arriva, è vero fino in fondo.

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.

1.2 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.

1.3 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**, si aggiunge **+1 per ogni altro 6** uscito nello stesso lancio (*Boost*): un bonus piatto, non un tiro che esplode all'infinito.
- Eventuali modificatori fissi previsti da una regola specifica si applicano per ultimi, dopo il Boost.
- **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 Boost — 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.

1.4 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.

1.5 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, rende più difficile governare l'Arcano e opporsi ai suoi effetti, ma permette di avvertirne le impronte 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.

1.6 Il combattimento

Uno **Scambio** dura indicativamente **2–3 secondi**. Ogni combattente possiede un unico Pool di dadi: quelli spesi per attaccare non saranno disponibili per difendersi dagli altri. In ogni ingaggio uno dei due ha l'Iniziativa e incalza; una Difesa vinta può rovesciare il tempo. Per rispondere subito devi preparare una **Reazione** insieme alla Difesa, spendendo **2d del Pool** e consumando l'Offensiva prima dei tiri. Se la Difesa vince con Margine sufficiente, esegui la risposta dichiarata.

Le armi contano soprattutto per la **Misura**. A distanza ordinaria una lancia domina una daga; al corpo accade il contrario. L'arma adatta alla distanza riceve un solo +1d. Se il combattente sfavorito vince un confronto offensivo, conquista la Misura che gli serve.

Non esistono sottoregole diverse per ogni gesto. Una sola regola copre spinte, disarmi, prese e cambi di distanza: si dichiara una Manovra plausibile e, se si vince il confronto, l'effetto sostituisce il Danno. Chi corre oltre una lama, volta le spalle o compie un lavoro lento sotto minaccia è semplicemente **Esposto**.

Ogni colpo raggiunge una locazione precisa e può essere Leggero, Serio, Grave o Mortale. L'armatura riduce il Danno, ma non rende invulnerabili; il sangue e l'infezione continuano a essere pericolosi dopo che il rumore delle armi è finito.

Le fonti occidentali dell'XI secolo non conservano manuali di scherma comparabili a quelli bassomedievali. Il sistema ricostruisce quindi pochi principi fisici — Misura, linea, appoggio, leva e controllo del corpo — confrontandoli con immagini, armi, cronache e con trattati posteriori usati soltanto come testimonianze comparative. Le Tecniche non pretendono di riprodurre una scuola documentata dell'XI secolo: descrivono azioni plausibili per corpi e armi reali.

1.7 L'Arcano: perché la magia fa paura

Non esistono incantatori con una lista di effetti affidabili da usare a ogni scontro. L'Arcano richiede una ragione narrativa per essere anche solo tentato (un'origine, un sangue, un patto, un evento), e **ogni uso costa Corruzione — anche se fallisce**.

Le Vie raggruppano le **Pratiche**, che sono le Competenze proprie dell'Arcano: ogni Pratica ha un costo **base** in Corruzione, acquisito alla conclusione del tentativo, dopo l'eventuale effetto. Se fallisce, paghi il costo base; se riesce, tiri 1d6 e con **1** paghi un punto aggiuntivo. La prova usa le penalità correnti prima del pagamento. Raggiungere la Critica provoca l'episodio nei secondi successivi, dopo l'effetto e prima di un'altra azione volontaria. Il fallimento non aggiunge automaticamente un secondo contraccolpo: eventuali conseguenze ulteriori seguono la fiction e le normali regole dei fallimenti.

Chi può usare l'Arcano può anche [aprirsi volontariamente al proprio legame](#), acquisendo Corruzione senza eseguire una Pratica.

Le Vie sono radicate in credenze o pratiche medievali reali e documentate: i nomi sacri e le *voces magicae*, il trasferimento simpatetico del male, gli incanti dei sentieri, i sogni e le visite notturne, i fumi e le ceneri del focolare, l'esorcismo, l'unzione degli infermi e le processioni di confine. Il gioco trasforma questo materiale in un soprannaturale coerente, senza presentare come medievali tradizioni documentate soltanto in età moderna.

Le Pratiche forniscono soltanto gli effetti e le informazioni indicati nel loro testo: una direzione, un richiamo, una traccia o una tregua possono far avanzare l'indagine. Non garantiscono una ricostruzione completa, una testimonianza vera o la soluzione del Vincolo. Questi elementi vanno scoperti nel mondo.

1.8 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.

2 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.

2.1 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.

2.2 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 Boost; 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:** riuscita eccezionale anche per un esperto

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.

2.3 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**: ciascuna concede 1d in una nuova Abilità oppure una Competenza collegata a un'Abilità posseduta; al massimo una Dote scelta;
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](#).

2.4 Condizioni in breve

Fatica, Stress e Corruzione vanno da 0 a 10. Le penalità si applicano a ogni **tiro pertinente**, dopo la scelta dei dadi, senza cambiare Attributi e Abilità sulla scheda o i dadi ancora disponibili nel Pool di Combattimento. Per ogni Condizione conta soltanto la fascia più alta raggiunta; Condizioni diverse possono sommarsi sullo stesso tiro.

• 0–3

- **Fatica:** nessuna penalità
- **Stress:** nessuna penalità
- **Corruzione:** nessuna penalità

- 4-6

- **Fatica:** -1d ai tiri basati sugli Esteriori
- **Stress:** -1d ai tiri basati sugli Interiori
- **Corruzione:** -1d ad Arcano e alle prove per opporsi direttamente a effetti soprannaturali; avverti impronte Gravi in Mischia; attrazione debole

- 7-9

- **Fatica:** -2d ai tiri basati sugli Esteriori
- **Stress:** -2d ai tiri basati sugli Interiori
- **Corruzione:** -2d ad Arcano e alle prove per opporsi direttamente a effetti soprannaturali; avverti impronte Leggere in Mischia e Gravi in Vicina; attrazione forte

- 10

- **Fatica:** crollo
- **Stress:** crisi per la scena
- **Corruzione:** episodio soprannaturale per la scena

La sensibilità è automatica da svegli: avverti una presenza e una direzione approssimativa. Animali segnati e manifestazioni autonome tendono ad avvicinarsi a persone e luoghi con un'impronta Leggera o Grave. Per limiti, gradi delle impronte e gestione dell'attrazione consulta [Corruzione e innaturale](#).

Un singolo evento da 2 o più Fatica o Stress permette una Resistenza a Difficoltà 4 con Costituzione o Tenacia per ridurre l'incremento di 1. Tira prima di aggiornare la Condizione: ignora la sua penalità e applica le altre penalità pertinenti già presenti. Poi applica incremento e soglie. La Corruzione non si resiste. Per recuperi e conseguenze complete consulta [Condizioni](#).

2.5 Combattimento in breve

Uno **Scambio** dura circa 2-3 secondi e comprende azioni quasi simultanee. All'inizio di ogni Scambio rinnova il **Pool** sommando Attributo e Abilità dell'Azione dichiarata. Se l'Azione non usa un Pool di Combattimento, usa l'arma e il gesto con cui fronteggia la minaccia principale.

- **Azione** — ciò a cui dedichi lo Scambio: Attacco, movimento, Attesa o altro.
- **Offensiva** — un solo tentativo di ferire o controllare qualcuno.
- **Pool** — dadi disponibili: scegli quanti spenderne per ciascun tiro.

I dadi spesi non tornano fino allo Scambio successivo. Bonus e penalità modificano soltanto il tiro, senza aggiungere o togliere dadi al Pool; anche i dadi cancellati dalle penalità restano spesi. Muro costa invece 1d del Pool a chi aiuta. Quando due azioni non hanno una precedenza reale, determina dadi e modificatori alla dichiarazione e risolvi entrambe prima che le rispettive conseguenze possano modificarsi a vicenda.

Attacco e Manovra consumano Azione e Offensiva. Le Difese non hanno un limite numerico: puoi tentare ogni Difesa fisicamente possibile, anche senza dadi rimasti. **Una Difesa senza dadi del Pool riceve solo aiuti esterni, come Muro: scudo, Misura e bonus personali non si applicano.** Sottrai normalmente le penalità. Preparare una Reazione e dichiarare un Contrattacco consumano l'Offensiva.

In un ingaggio l'**Aggressore** possiede l'Iniziativa. Prima dei tiri dichiara l'Attacco e spende i dadi; il Difensore sceglie quanti dadi spendere per la Difesa e se preparare una Reazione.

Attacco > Difesa	colpo riuscito; Margine = differenza; Iniziativa invariata
Attacco = Difesa	colpo respinto; Iniziativa invariata
Difesa > Attacco	colpo respinto; il Difensore prende l'Iniziativa

Un'arma della Portata adatta alla Misura riceve +1d. Per preparare una Reazione, con l'Offensiva disponibile, dichiara insieme alla Difesa arma o gesto e Danno oppure Manovra con un effetto preciso. **Spendi subito il costo di preparazione, normalmente 2d aggiuntivi del Pool, e consuma l'Offensiva**, anche se la risposta non avverrà. Se quella Difesa vince con **Margine 2+**, la Reazione usa **Margine della Difesa - 1**, senza nuovo tiro o costo. Una Difesa semplice vinta assegna l'Iniziativa per lo Scambio successivo. Una Manovra sostituisce il Danno con un effetto concreto, come spingere, cambiare Misura, afferrare o atterrare.

Quando un colpo riesce, determina la parte colpita e usa le [Tabelle rapide delle Ferite](#): scegli la riga dell'Armatura e leggi la Gravità in corrispondenza del Margine. Il calcolo diretto equivalente è:

$\text{Danno} = \text{Danno dell'arma} + \text{Margine} - \text{Armatura della locazione}$

• **0 o meno**

- **Ferita:** Nessuna
- **Effetto essenziale:** nessuna conseguenza meccanica

• **1-2**

- **Ferita:** Leggera
- **Effetto essenziale:** -1d quando la lesione ostacola davvero l'azione

• **3-4**

- **Ferita:** Seria
- **Effetto essenziale:** -1d a tutti i tiri per azioni fisiche

• **5-6**

- **Ferita:** Grave
- **Effetto essenziale:** -2d ai tiri fisici; un arto Grave è inutilizzabile

• **7+**

- **Ferita:** Mortale
- **Effetto essenziale:** al Tronco o Testa il personaggio cade ed è morente

Le Ferite penalizzano ogni tiro pertinente dopo la scelta dei dadi, senza ridurre il Pool dello Scambio. Una Seria o Grave alla Testa penalizza anche le prove mentali. La lesione determina prima del tiro quali azioni sono possibili; per gli arti colpiti con Danno 7+ consulta [Ferite](#).

Per il primo scontro usa soltanto Attacco, Difesa, movimento e una o due Manovre evidenti. Consulta [Combattimento](#) quando entrano in gioco Sorpresa, Contrattacco, Lotta, armi a distanza, Sanguinamento o cure.

2.6 Arcano in breve

Per usare una Pratica servono almeno 1d in Arcano, un'origine narrativa adeguata e la Pratica appresa. Ogni Pratica indica tempo, bersaglio, costo **base** ed effetto. La sequenza è **inizio** → **prova con le penalità correnti** → **eventuale effetto** → **costo** → **eventuale Critica**. Se fallisce o viene interrotta, acquisisci il costo base; se riesce, tira 1d6: con **1** aggiungi 1 Corruzione. L'episodio critico inizia dopo l'effetto, prima di un'altra azione volontaria.

Di norma si tira **Arcano + Concentrazione** contro Difficoltà 4. Contro la volontà di una creatura consapevole si usa **Arcano + Tenacia** contro la sua Tenacia. Una Pratica fa soltanto ciò che promette nel testo: non sostituisce indagine, strumenti o cure materiali. In combattimento il tiro della Pratica non usa né consuma il Pool di Combattimento; una Pratica Breve è un'Azione Lunga.

Chi possiede almeno 1d in Arcano e il legame necessario può anche [aprirsi volontariamente](#), senza una Pratica: pochi secondi, nessuna prova, costo base 1 e un punto aggiuntivo con **1** su 1d6. Le fonti esterne usano lo stesso dado dopo un'esposizione effettiva.

2.7 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.

3 Regole base

3.1 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.

Boost

Se il risultato più alto è 6, aggiungi +1 per ogni altro dado che mostra 6.

Notazione dei riferimenti

I Pool delle prove usano sempre il risultato più alto e il Boost. Quando una regola richiede invece **2d6** o **3d6** per un totale — come gli Incontri o il denaro iniziale — somma i dadi, senza Boost. 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. Non si applicano Boost; un doppio 6 vale 6. 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 Boost, oppure il minore senza Boost 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.

3.1.1 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 eccezionale. 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.

3.1.2 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.

3.1.3 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.

3.1.4 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.

3.1.5 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.

3.1.6 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.

3.2 Attributi

3.2.1 Lista

Esteriori

- Forza
- Destrezza
- Costituzione
- Percezione

Interiori

- Memoria
- Concentrazione
- Empatia
- Tenacia

3.2.2 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.

3.2.3 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.

3.3 Abilità

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

3.3.1 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.

3.3.2 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](#).

3.4 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.

3.4.1 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.

3.4.2 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.

3.4.3 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](#).

3.4.3.1 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: +1d nel contrattare prezzi, e riconosci merce scadente, argento alterato, moneta sospetta e pesi truccati (contrapposto).
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 alla stessa prova di Tenacia contro 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.

3.4.3.2 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** — Stimoli 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 comandare, 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** — Astri, computo, lapidari, bestie, piante e fenomeni: identifichi ciò che è naturale o apparentemente innaturale. Ti dice cos'è e cosa se ne racconta, non come usarlo. È il ponte "da libro" verso l'innaturale per chi non ha Arcano.

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.

3.4.3.3 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. Non riesce a dare l'allarme fino alla fine dello Scambio soltanto se la Ferita è **Seria o peggiore** a Testa o Collo, oppure se al momento del colpo una **Presa già in corso** controlla concretamente bocca e respiro. Un colpo mancato o superficiale non impedisce 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.

3.4.3.4 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 scroccchi.

- **Falsificazione** — Sigilli, carte e monete: produci falsi credibili con Destrezza + Manualità. Registra il risultato: chi esamina confronta Percezione + Manualità per il manufatto, oppure Percezione + Conoscenze per il contenuto di una carta. Leggere e valutare la scrittura richiede Lingue e Lettere, che è una Disciplina e non aggiunge un proprio Pool. 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 testimoni, formula, sigillo e una storia plausibile del documento.

- **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) oppure buona (+2) 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 **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.

3.4.3.5 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.

3.4.4 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 sospendere 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.

3.5 Condizioni

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

3.5.1 Lista

- Fatica
- Stress
- Corruzione

3.5.2 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: usarlo e contrastarne gli effetti diventa meno affidabile, mentre si avvertono più facilmente le sue 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.

3.5.3 Soglie ed effetti

Le Condizioni hanno punteggi da 0 a 10. Un incremento non può portarle oltre 10. Quando una Condizione raggiunge 10, si risolve una sola volta il relativo episodio critico; eventuali punti eccedenti dello stesso evento vengono ignorati.

• 0–3

- **Fascia:** sotto soglia
- **Fatica:** nessuna penalità
- **Stress:** nessuna penalità
- **Corruzione:** nessuna penalità

• 4–6

- **Fascia:** Leggera
- **Fatica:** -1d ai tiri basati sugli Esteriori
- **Stress:** -1d ai tiri basati sugli Interiori
- **Corruzione:** -1d ad Arcano e alle prove per opporsi direttamente a effetti soprannaturali; avverti impronte Gravi in Mischia; attrazione debole

• 7–9

- **Fascia:** Grave
- **Fatica:** -2d ai tiri basati sugli Esteriori
- **Stress:** -2d ai tiri basati sugli Interiori
- **Corruzione:** -2d ad Arcano e alle prove per opporsi direttamente a effetti soprannaturali; avverti impronte Leggere in Mischia e Gravi in Vicina; attrazione forte

• 10

- **Fascia:** Critica
- **Fatica:** crollo
- **Stress:** crisi per la scena
- **Corruzione:** episodio soprannaturale per la scena

Come applicare: scegli quanti dadi spendere dal Pool in Combattimento, oppure forma il Pool completo fuori combattimento; aggiungi i bonus e sottrai le penalità delle Condizioni pertinenti. Le penalità non decurtano il Pool; anche i dadi cancellati dai malus restano spesi. Le [Resistenze](#) ignorano la penalità della Condizione a cui si oppongono. Se il totale è 0d o meno, tira 2d6 e tieni il minore, senza Boost. Gli effetti della Soglia Critica restano validi anche quando il personaggio ha dadi disponibili.

Il riepilogo è sufficiente durante il gioco. Le descrizioni che seguono precisano i segni e la gestione narrativa degli episodi critici.

Quando il punteggio corrente di una Condizione raggiunge una certa soglia, il PG subisce gli effetti indicati. Per ogni Condizione si applica soltanto la penalità della soglia più alta raggiunta. Penalità provenienti da Condizioni diverse si sommano quando influenzano davvero lo stesso tiro: per esempio Stress e Corruzione possono entrambe penalizzare una prova di Tenacia contro una Pratica ostile. La stessa Condizione non si conta due volte sul medesimo tiro.

Soglia Leggera (da 4 a 6)

- **Fatica:** -1d a ogni tiro che usa un Attributo Esteriore.
- **Stress:** -1d a ogni tiro che usa un Attributo Interiore.
- **Corruzione:** -1d alle prove di **Arcano** e alle prove per opporsi direttamente a effetti soprannaturali. Da sveglio avverti le **impronte Gravi entro Mischia** (circa 3 m). Animali segnati e manifestazioni autonome mostrano una **attrazione debole** verso la tua presenza.

Soglia Grave (da 7 a 9)

- **Fatica:** -2d a ogni tiro che usa un Attributo Esteriore.
- **Stress:** -2d a ogni tiro che usa un Attributo Interiore.
- **Corruzione:** -2d alle prove di **Arcano** e alle prove per opporsi direttamente a effetti soprannaturali. Da sveglio avverti le **impronte Leggere entro Mischia** (circa 3 m) e le **Gravi entro Vicina** (circa 10 m). Animali segnati e manifestazioni autonome mostrano una **attrazione forte** verso la tua presenza.

La Soglia Grave sostituisce la Leggera: il malus della Corruzione è -2d, non -3d. Ambito delle prove, impronte e attrazione sono precisati in [Corruzione e innaturale](#).

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, d'accordo col GM, una reazione coerente — fuga, immobilità, aggressione cieca, obbedienza passiva, dissociazione — e la segue per la scena. Il GM decide soltanto quando il personaggio non è più in grado di scegliere consapevolmente.

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 Breve valido; fino ad allora resta privo di sensi
- **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

3.5.4 Corruzione e innaturale

Ambito delle penalità

Il malus della Corruzione si applica a ogni prova che usa **Arcano**, comprese le Vie Benedette, e ai tiri che contrastano direttamente una Pratica, una possessione o un'altra influenza soprannaturale. Vale anche quando si usano altre Abilità: orientarsi contro **La Strada che Sbaglia**, per esempio, 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 difficoltà di governare l'Arcano si esprime attraverso il normale fallimento della Pratica, che consuma comunque il costo base. Le soglie non aggiungono punti al costo o alle esposizioni: la variabilità descritta in [Assegnare le Condizioni](#) usa sempre lo stesso 1d6, a qualsiasi soglia.

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.

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.

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.

3.5.5 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**. Alla conclusione acquisisci **1 Corruzione di base**, aumentata a **2** se ottieni **1** su **1d6**; tira prima di aggiornare 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.

L'apertura aumenta soltanto la Corruzione. Se raggiungi una soglia, si applicano normalmente penalità, 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, avverti impronte Gravi entro Mischia, subisci -1d alle prove pertinenti 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.

3.5.6 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
- Dormire in condizioni pessime (all'addiaccio, sotto la pioggia, con poco cibo) o saltare il sonno/il cibo per un giorno

- 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 inconnoscibile, 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.

Determinare il costo

- **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**; con **1** acquisisci il costo base **+1**, con **2-6** soltanto il costo base. La [sequenza completa](#) è nel capitolo Arcano.
- **Fonte esterna:** dopo un'esposizione effettiva, tira **1d6**; con **1** aggiungi un punto all'incremento base previsto. 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, Boost 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. Un contatto che assegna 1 Corruzione, per esempio, ne assegna 2 soltanto con un risultato di 1.

Gli esempi seguenti si applicano a esposizioni, patti, effetti ostili o usi dell'Arcano privi di un costo già definito. 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; essere sopra una soglia non aumenta il valore base o la probabilità del punto aggiuntivo. Ogni esposizione significativa usa il proprio dado del costo, anche quando non è prevista alcuna prova.

3.5.7 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.

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.

3.5.8 Recupero

È possibile recuperare le Condizioni, ma soltanto quando la causa che le alimenta è stata rimossa. Non si recupera Fatica mentre si continua a marciare affamati, né Stress mentre la minaccia è ancora presente.

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.
- Con una notte di riposo decente, dopo aver mangiato e bevuto, si recuperano 5 punti.
- Con una notte di riposo di scarsa qualità (turni di guardia, freddo, disagi) si recuperano **2 punti**.
- La Fatica provocata da fame, sete, freddo o malattia non scende finché la privazione non viene realmente affrontata.

Stress

Ogni fonte seguente può far recuperare 1 punto, ma un personaggio non può recuperare più di **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.

Corruzione

- Il primo recupero richiede **tre giorni interi consecutivi** senza usare l'Arcano e senza subire nuove esposizioni che assegnino Corruzione. Al termine del terzo giorno si recupera 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 tre giorni 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.

3.5.9 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, senza applicare una seconda volta gli effetti della stessa Condizione.

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.

3.6 Creazione e progressione del personaggio

3.6.1 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.

3.6.1.1 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 distribuisce 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 arciero 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, non compare senza spiegazione. Per i prezzi, vedi [Moneta, Equipaggiamento e Commercio](#).

3.6.2 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.

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.

3.6.3 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.

3.6.4 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.

3.6.4.1 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.

3.6.5 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.

3.6.5.1 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.

3.6.5.2 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.

3.6.5.3 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 prelado può amministrare terre, giudicare dispute, negoziare con signori e guidare uomini oltre a esercitare funzioni religiose.

3.6.5.4 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.

3.6.5.5 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 apprendere 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.

3.6.5.6 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.

3.6.5.7 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.

3.6.5.8 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.

4 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.

4.1 Riferimento rapido del combattimento

- **Pool** — Attributo + Abilità: in ogni Scambio scegli quanti dadi spendere per ciascun tiro; bonus e penalità modificano soltanto quel tiro
- **Azione** — attività principale dello Scambio
- **Offensiva** — unico tentativo di ferire o imporre una Manovra
- **Ingaggio** — rapporto di Mischia tra due avversari
- **Iniziativa** — indica chi incalza nell'ingaggio, non chi agisce prima di tutti
- **Misura** — Normale o Stretta; decide quale Portata riceve +1d

- **Esposto** — incapace di opporre una Difesa credibile

Nel caso più comune:

1. l'Aggressore dichiara Attacco o Manovra e spende i dadi;
2. il Difensore sceglie quanti dadi spendere per la Difesa; se prepara una Reazione, ne dichiara bersaglio ed effetto e paga subito il costo di preparazione, normalmente 2d aggiuntivi, consumando l'Offensiva;
3. entrambi tirano e si confrontano i risultati; la parità respinge il colpo ma lascia l'Iniziativa all'Aggressore;
4. se vince l'Attacco, si legge la Ferita nelle [Tabelle rapide](#), oppure si applica la Manovra;
5. se vince la Difesa, il Difensore prende l'Iniziativa per lo Scambio successivo;
6. se quella Difesa vince con Margine 2+, si può risolvere la Reazione già preparata, con Margine della Difesa - 1 e senza altro costo.

Il Difensore può invece rinunciare alla Difesa e tentare un Contrattacco: entrambi possono colpire, ma l'Aggressore risolve per primo a parità. I dadi non spesi servono a sopravvivere agli altri pericoli dello Scambio.

Per il primo combattimento: usa soltanto Attacco, Difesa, Passo, Corsa e una Manovra evidente. Introduci Reazione, Contrattacco, Attesa, Disimpegno e Lotta quando un giocatore li cerca o la situazione li rende necessari.

4.2 Lo Scambio a colpo d'occhio

Passaggio	Che cosa annotare o risolvere
Dichiarazione	Azione, eventuale Offensiva, arma e Pool rinnovato.
Ingaggi	Aggressore e Misura per ogni rapporto ancora attivo.
Risposta	Difesa semplice, Difesa con Reazione preparata (normalmente 2d e Offensiva subito), Contrattacco oppure Esposizione.
Tiro	Dadi spesi dal Pool + bonus - penalità. Senza dadi del Pool: solo aiuti esterni, come Muro.
Effetto	Ferita o Manovra, Iniziativa e Misura; conseguenze simultanee applicate dopo tutti i confronti dello stesso momento.
Reazione	Solo se già preparata e quella Difesa vince con Margine 2+; Margine della Reazione = Margine della Difesa - 1.

Per una Ferita ricorda: **Mano Seria** fa lasciare ciò che impugna; **Gamba Seria** impedisce Corsa e Carica; **arto Grave** è inutilizzabile; **Testa Seria o Grave** penalizza anche i tiri mentali; una **Mortale** impedisce normalmente di agire. Tutti gli impedimenti concreti restano validi. Sulla scheda copia le sole [tabelle delle armi](#) che il personaggio usa.

4.3 Lo Scambio

Ogni Scambio segue sempre questo ordine:

1. **Dichiara e rinnova** - il GM descrive le intenzioni visibili; i giocatori dichiarano Azione, eventuale Offensiva e arma. Prima dei tiri tutti rinnovano il Pool pertinente all'Azione, secondo [Pool di Combattimento](#).
2. **Risolvi gli Aggressori** - negli ingaggi già in corso, chi possiede l'Iniziativa attacca per primo. Risolvi immediatamente le eventuali Attese provocate da queste azioni.

3. **Risolvi le altre Azioni e avvia i Movimenti** - attacchi dei combattenti liberi, tiri a distanza e altre attività. Quando un'Azione o un Movimento attiva un'Attesa, risolvi l'azione preparata nel momento appropriato. Cariche, Disimpegni e altri movimenti con una procedura propria seguono subito quella procedura.
4. **Completa** le Azioni Lunghe e i Movimenti ancora in corso - soltanto se non sono stati interrotti.

Ordine al tavolo, non turni

Questa sequenza serve a risolvere uno Scambio senza confusione: non significa che tutti i gesti del punto 2 avvengano fisicamente prima di quelli del punto 3. Una precedenza reale esiste soltanto quando la fiction o una regola la stabiliscono — per esempio Iniziativa nello stesso ingaggio, Sorpresa, Attesa, Reazione, Carica o un'interruzione esplicita. In assenza di una precedenza reale, le azioni dichiarate nello stesso Scambio si sovrappongono anche se al tavolo vengono tirate una dopo l'altra.

Quando una regola stabilisce una precedenza, Ferite, dadi spesi, cambi di Misura e passaggi dell'Iniziativa valgono subito e possono interrompere ciò che viene dopo. Quando invece due azioni non hanno tra loro una precedenza stabilita e sono realmente simultanee, risolvi entrambe prima di applicare una conseguenza che cancellerebbe retroattivamente l'altra. L'ordine scelto dal tavolo per lanciare i dadi non crea da solo una precedenza fittizia.

Per i dadi e gli effetti appartenenti allo stesso momento usa [Simultaneità e più attacchi](#). Il Pool si rinnova prima dei tiri: l'ordine di risoluzione non ne cambia i dadi. Completa dichiarazioni e spese di Attacchi, Difese ed eventuali Reazioni preparate dello stesso momento prima di lanciare il primo dado.

Storia: i trattati di scherma medievali descrivono tempi, misure e risposte, non lunghe sequenze di colpi isolati. Gli scontri reali erano spesso decisi da pochi gesti.

4.4 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 non hanno un limite numerico. Per ciascuna puoi spendere dadi tra quelli rimasti; senza dadi del Pool, la Difesa riceve solo aiuti esterni, come Muro, e subisce normalmente le penalità. Essere senza dadi non rende **Esposti**: perdi del tutto la Difesa soltanto quando non puoi opporre 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.

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 dichiarare 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.

4.4.1 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.

4.4.2 Azione Lunga

Si completa alla fine dello Scambio. Chi la compie sotto minaccia è **Esposto**. Se viene ferito prima del completamento, perde lo Scambio di lavoro corrente.

4.5 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.

Tiri senza dadi del Pool

Se non spendi dadi del Pool per una Difesa, ricevi solo bonus concessi da altri personaggi, come Muro. Scudo, Misura, Competenze e vantaggi personali non concedono dadi. Applica normalmente le penalità. La stessa regola vale per Attacchi e Manovre senza dadi del Pool, anche se ne possiedi ma scegli di non spenderli. Non riguarda le prove generiche o i tiri delle Pratiche.

Esempio: senza dadi del Pool, scudo e Misura favorevole non aggiungono nulla: tiri a 0d. Con Muro ricevi +1d e tiri 1d; con una penalità di -1d torni a 0d. Se invece spendi 1d del Pool, puoi aggiungere normalmente scudo e Misura, per 3d prima delle penalità.

Conta la spesa per **quel tiro**, non quanti dadi restano dopo tutte le spese. Con Pool 5d, 2d pagati per preparare la Reazione e 3d spesi in Difesa, tiri comunque 4d con lo scudo, anche se il Pool è ormai vuoto.

Quando il totale è 0d o meno, tira 2d6 e tieni il minore, senza Boost.

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 dichiara 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 Boost.

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.

4.6 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.

4.7 Esempio essenziale: un duello in due Scambi

Bianca ha un **Pool di Mischia di 4d**; Corrado ne ha uno di **3d**. Le armi hanno la stessa Portata e Bianca è l'Aggressore.

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 2d.
3. Corrado dichiara una Difesa semplice e vi spende 2d, prima dei tiri.
4. Bianca ottiene 6; 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:

$\text{Danno} = 1 \text{ arma} + 1 \text{ Margine} - 1 \text{ Armatura} = 1$

Con la [tabella della Spada](#), basta leggere la riga Vesti pesanti: Margine 1 rientra in **Leggera**.

Corrado subisce una Ferita Leggera al Petto. Gli resta 1d nel Pool. Se una Difesa successiva richiede una torsione dolorosa, spende quel dado ma subisce -1d: senza altri modificatori tira a 0d. All'inizio dello Scambio successivo rinnova il Pool a 3d; la Leggera continua a penalizzare soltanto i gesti che coinvolgono la parte ferita.

Scambio 2: Bianca è ancora Aggressore. I Pool tornano a 4d e 3d; la Ferita di Corrado non sottrae dadi dal suo Pool. Prima dei tiri Bianca spende 2d per l'Attacco; Corrado dichiara una Difesa semplice che richiede la torsione del Petto ferito, spende 2d e applica -1d per la Leggera. Bianca tira 2d e ottiene 3; Corrado tira 1d e ottiene 4.

Corrado respinge il colpo e prende l'Iniziativa per lo Scambio successivo. Il Margine della Difesa è 1. Corrado non ha preparato una Reazione; gli resta 1d per eventuali altre Difese. Bianca conserva 2d. Il confronto non concede a Corrado un secondo Attacco.

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

Il duello mostra il caso ordinario. Per più ingaggi, Tecniche e Pratiche usa l'[esempio avanzato](#).

4.8 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 dichiara espressamente il contrario.

Al tavolo basta collocare un segnalino o una punta di matita dal lato dell'Aggressore. Registra Iniziativa e Misura soltanto per gli ingaggi ancora attivi: se due combattenti si separano, non conservano alcuno stato da ricordare.

4.8.1 Nuovo ingaggio

È Aggressore chi impone il contatto: 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. infine si tira 1d6.

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 conserva l'Iniziativa finché una Difesa non la rovescia, si ritira, rinuncia a incalzare o l'ingaggio termina. Chi non è incalzato può Attaccare e diventa Aggressore del nuovo ingaggio.

4.8.2 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**.

4.8.2.1 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.

4.8.2.2 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.

4.8.2.3 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 con le punte distese; in Misura Stretta le punte sono state oltrepassate o deviate e il combattimento prosegue con aste accorciate, estremità posteriori o ingressi al corpo.
- 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.

4.8.2.4 Cambiare la Misura

Un nuovo ingaggio comincia normalmente in Misura Normale, salvo che:

- entrambi i contendenti usino soltanto armi Corte o mani nude;
- nasca già al contatto;
- lo spazio sia tanto angusto da imporre la Misura Stretta;
- una regola o una situazione stabilisca diversamente.

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 soltanto se l'arma può realmente controllare la linea. 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.

4.9 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, comprese le eventuali Tecniche;
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. Restano validi i divieti delle singole Azioni, come Carica, Disimpegno e Rialzarsi.

4.10 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 e consuma l'Offensiva.

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.

4.11 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.

4.12 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.

4.13 Simultaneità e più attacchi

Azioni simultanee. Per le azioni realmente simultanee determina Pool, dadi bonus, penalità e altri modificatori secondo la situazione in cui sono state dichiarate. Risolvi tutte prima che Ferite o altri effetti cambino azioni appartenenti allo stesso momento; da quel punto le conseguenze si applicano normalmente a tutto ciò che avviene dopo con una precedenza reale.

Esempio: Aldo ha l'Iniziativa contro Bruno e lo attacca, mentre Chiara — libera dall'ingaggio — tira una freccia contro Aldo nello stesso Scambio. Il fatto che il tavolo risolva prima l'attacco di Aldo o il tiro di Chiara non concede precedenza a uno dei due: entrambi si risolvono. Se invece Aldo deve uscire da un riparo per raggiungere Bruno e Chiara aveva **Atteso** quell'uscita,

tira appena Aldo diventa visibile, prima che completi l'avanzata. L'Attesa stabilisce allora una precedenza reale e le sue conseguenze possono interrompere ciò che viene dopo.

Quando più Attacchi simultanei colpiscono lo stesso bersaglio:

1. gli Aggressori dichiarano quanti dadi spendono;
2. il bersaglio dichiara le Difese; se prepara una Reazione, la lega a un solo aggressore, ne indica arma o gesto ed effetto, paga subito 2d e consuma l'Offensiva;
3. divide i dadi rimasti tra le Difese; quelle per cui non spende dadi ricevono solo eventuali aiuti esterni, applicando le penalità;
4. completate tutte le dichiarazioni e le spese, si tirano tutti i confronti;
5. si applicano gli effetti senza modificare retroattivamente gli altri tiri.

Si può risolvere soltanto la Reazione già preparata contro l'aggressore scelto, se quella Difesa vince con Margine 2+. Le Reazioni seguono gli Attacchi che le hanno provocate: una lesione o un controllo simultaneo può impedirle se rende impossibile il gesto. I 2d e l'Offensiva restano spesi; il Margine della Difesa già risolta non viene ricalcolato. Gli effetti della Reazione valgono per ciò che segue, senza cambiare i confronti dello stesso momento già risolti.

Esempio: contro due attacchi frontali che lo scudo può coprire, con Pool 5d prepari una Reazione contro Aldo, pagando 2d, e dividi i 3d rimasti: 2d alla Difesa contro Aldo e 1d contro Bruno. Con lo scudo tiri rispettivamente 3d e 2d. Vinci contro Aldo con Margine 1 e contro Bruno con Margine 3: la risposta non avviene, perché era legata ad Aldo. Non puoi trasferirla a Bruno; i 2d e l'Offensiva sono già spesi.

4.14 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.

4.15 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. Chi perde è **Esposto al primo Attacco ricevuto**, poi agisce normalmente.

Se più Attacchi simultanei colpiscono lo stesso bersaglio sorpreso, soltanto uno lo considera Esposto; gli Aggressori lo scelgono prima dei tiri.

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

4.16 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.

4.16.1 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 dichiara di entrare sotto una punta più lunga, supera l'attacco preparato e completa realmente quell'avanzata, 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.

4.16.2 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 del contatto. Se il movimento viene arrestato, l'Attacco 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.

4.16.3 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. Se usa Punta in Arresto, si applicano le condizioni della Tecnica.
- Chi non possiede **Cavalcatura** subisce -1d alle azioni compiute in sella durante una scena violenta e deve tirare quando l'animale è ferito, spaventato o costretto su terreno difficile.

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; con un fallimento di 2+ subisce anche una Percossa Leggera a una locazione plausibile. 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.

4.16.4 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.

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.

4.16.5 Atterrato

Un personaggio **Atterrato** subisce -1d nelle azioni fisiche quando la posizione lo ostacola; chi lo attacca da posizione salda riceve +1d. Rialzarsi usa l'intera Azione: durante quello Scambio può Difendersi normalmente, ma non può preparare o effettuare Reazioni. Un Immobilizzato non può rialzarsi.

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

4.17 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.

Durante una Reazione puoi usare una Manovra base immediata, dichiarata alla preparazione insieme all'effetto cercato. Usa il Margine della Reazione, non quello della Difesa. Una singola azione usa una sola Manovra, scelta prima dei tiri. Le penalità prodotte da Manovre non si sommano: si applica la più alta.

Se il tiro supera la Difesa ma non raggiunge il Margine richiesto dalla Manovra, l'effetto non si produce e non cambia automaticamente la Misura: non puoi convertirlo dopo il tiro in Danno o in un'altra Manovra. L'Iniziativa segue comunque il normale esito del confronto. Una Tecnica che prevede espressamente un effetto minore, come Presa di Braccio con Margine 1, costituisce un'eccezione.

4.17.1 Manovre in breve

- **Cambiare Misura**

- **Margine:** 1

- **Requisiti ed effetto:** Porta l'ingaggio a Normale o Stretta

- **Spingere**

- **Margine:** 1

- **Requisiti ed effetto:** Misura Stretta, scudo o asta; fa cedere di un passo

- **Spezzare l'ingaggio con Spingere**

- **Margine:** 2

- **Requisiti ed effetto:** Spazio libero; il bersaglio resta al limite della Mischia

- **Presa**

- **Margine:** 1

- **Requisiti ed effetto:** Mano o strumento libero e corpo raggiungibile; anche da Normale con un ingresso credibile; porta in Lotta e in Misura Stretta

- **Atterrare**

- **Margine:** 2

- **Requisiti ed effetto:** Contatto o leva plausibile; in Lotta basta 1

- **Disarmare**

- **Margine:** 2

- **Requisiti ed effetto:** Controllo concreto di mano, polso o arma; basta 1 se già bloccata, non solo afferrata

- **Ostacolare arma o scudo**

- **Margine:** 2

- **Requisiti ed effetto:** -2d al prossimo uso dell'arma o perdita del prossimo bonus di scudo

- **Arrestare**

- **Margine:** 1

- **Requisiti ed effetto:** Il gesto deve poter fermare davvero il movimento

- **Liberarsi**

- **Margine:** 1; 2 se Immobilizzato

- **Requisiti ed effetto:** In Lotta, anche senza Iniziativa; scioglie la Presa altrui e assegna l'Iniziativa

- **Immobilizzare**

- **Margine:** 1

- **Requisiti ed effetto:** Presa già ottenuta; blocca un arto o, con appoggio e leva sufficienti, il corpo

Le descrizioni successive precisano i requisiti fisici e offrono esempi; l'elenco è sufficiente per scegliere e risolvere la maggior parte delle Manovre al tavolo.

4.17.2 Dettagli ed esempi

- **Cambiare Misura** — porta l'ingaggio in Misura Normale o Stretta. È necessaria soprattutto tra 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 Misura Stretta per aprire la strada a un controllo del corpo; con due lance recuperare la Misura Normale dopo che le aste sono state oltrepassate; rinunciare al Danno per ristabilire spazio contro un'arma della stessa Portata.

- **Spingere** — richiede Misura Stretta, uno scudo oppure un'asta usata come leva. Con un successo il bersaglio cede di un passo direttamente lontano da chi spinge. Fuori dalla Lotta, chi esegue la Manovra sceglie se:

- **avanzare con il bersaglio**: entrambi si spostano e l'ingaggio continua nella stessa Misura;

- **restare fermo**: l'ingaggio passa in Misura Normale.

Se entrambi combattono soltanto con armi Corte o a mani nude, l'ingaggio rimane invece in Misura Stretta: finché continuano a minacciarsi a distanza di Mischia, non esiste tra loro una diversa Misura Normale.

Con **Margine 2+**, se chi spinge resta fermo può invece **terminare l'ingaggio**: il bersaglio cede di pochi passi, circa 2 o 3 metri, e resta al limite della distanza di **Mischia**, ma non è più ingaggiato con chi lo ha spinto. La spinta non provoca un Attacco da Disimpegno: non è una ritirata volontaria. Tornare a ingaggiare richiede una successiva Azione capace di ricreare il contatto.

Il movimento deve essere fisicamente possibile. Se il bersaglio viene premuto contro un muro, spinto fuori da un varco, su terreno instabile o contro un ostacolo immediato, il GM applica le conseguenze concrete della nuova posizione.

In **Lotta**, Spingere può spostare entrambi i contendenti conservando la Presa, se chi trattiene riesce a mantenerla nel movimento. Chi spinge può invece aprire spazio lasciando volontariamente la propria Presa. Se è l'altro a trattenerlo, deve ottenere **Margine 2+** e avere spazio e leva per costringerlo a lasciarlo; con Margine 1 lo spostamento non scioglie la Presa altrui e i contendenti rimangono alla distanza della Lotta. Se entrambi si afferrano, ciascuna Presa deve essere lasciata o spezzata. Spingere modifica soltanto l'ingaggio con chi la subisce.

Esempi: liberare il vano di una porta; premere un avversario contro una parete; separarsi da lui con una spinta di scudo per poter fuggire o recuperare la Misura.

Storia: spinte di scudo, spalla e asta servivano soprattutto a far cedere terreno, rompere l'assetto o premere l'avversario contro un ostacolo. Far arretrare un uomo non significa necessariamente abbatterlo: per gettarlo a terra occorre normalmente comprometterne più direttamente appoggio ed equilibrio.

- **Atterrare** — rende il bersaglio **Atterrato**.

In **Lotta**, dopo aver ottenuto una Presa, basta un normale successo.

Fuori dalla Lotta può essere tentato in **Misura Stretta con Margine 2+**, se esistono contatto e leva plausibili per compromettere l'appoggio del bersaglio. Dalla Misura Normale richiede invece un'asta, un uncino o uno strumento equivalente e **Margine 2+**.

Esempi: togliere un appoggio durante una Presa; agganciare una gamba con la barba di un'ascia; attraversare le anche con un'asta; far inciampare chi arretra su terreno sconnesso.

- **Disarmare** — fa cadere l'arma. Richiede **Margine 2+** e un controllo concreto della mano, del polso, dell'asta o dell'arma mediante Presa, legame, uncino, pressione o leva plausibile. Battere semplicemente il ferro fuori linea è **Ostacolare arma**, non Disarmare. Se il braccio armato o l'arma sono già **bloccati** da una Manovra, da Presa di Braccio o da un controllo equivalente, basta **Margine 1**. Una normale Presa al polso non basta da sola a ridurre la soglia.

Esempi: torcere il polso dopo averne preso il braccio; strappare una lancia intrappolata; liberare un coltello già compresso contro un muro e farlo cadere.

- **Presa** — richiede una mano libera, salvo strumenti adatti, e un bersaglio raggiungibile. In Misura Stretta comprende il breve passo finale necessario ad afferrarlo. Può essere tentata anche in Misura Normale quando è possibile superare

la guardia e arrivare al corpo nello stesso gesto: il confronto usa il Vantaggio di Misura iniziale dell'arma più lunga, senza un precedente Cambiare Misura.

Con un successo porta in Lotta e, se necessario, in Misura Stretta; concede l'Iniziativa a chi afferra. Dichiarare che cosa hai preso: una veste, un polso, un braccio o il tronco. La Presa da sola trattiene, ma non blocca automaticamente l'arto afferrato né impedisce di usare un'arma.

Esempi: afferrare la veste di un uomo col coltello senza averne fermato il braccio; trattenere un avversario contro una parete; passare sotto la punta di una lancia e prenderne il braccio.

- **Liberarsi** — scioglie la Presa altrui, anche se chi è trattenuto non possiede l'Iniziativa. Con un successo i contendenti restano in Misura Stretta e chi si libera possiede l'Iniziativa; per la risoluzione vedi [Lotta](#).

Esempi: spezzare una presa al polso con la Forza; ruotare le anche e scivolare fuori da un abbraccio; liberare il gomito prima che l'avversario completi un getto.

- **Immobilizzare** — richiede una Presa già ottenuta. Dichiarare quale parte blocchi: un solo arto resta un controllo parziale; lo stato **Immobilizzato** richiede appoggio e leva per limitare davvero quasi tutto il corpo. Vedi [Lotta](#).

Esempi: bloccare un braccio dietro la schiena; tenere un avversario Atterrato con il peso sul tronco; serrarlo contro un muro perché un alleato possa legarlo.

- **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** alla quale partecipa. Scegli l'arma o lo scudo prima del tiro. Entrambi gli effetti scadono alla fine dello Scambio successivo e non si cumulano con altre penalità da Manovre: si applica la più alta.

La penalità dell'arma vale soltanto quando questa viene realmente usata. Difendersi col corpo, con lo scudo o con un'altra arma, se fisicamente possibile, non applica né consuma la penalità dell'arma ostacolata. Allo stesso modo, una Difesa senza usare lo scudo ostacolato non consuma la perdita del suo bonus. Questi effetti non tolgono dadi al Pool e non rendono Esposto il bersaglio.

Esempi: spingere la lama avversaria fuori linea; incastrare un'asta contro il terreno; spostare lo scudo abbastanza da aprire il fianco al prossimo attacco.

- **Arrestare** — quando hai diritto ad Attaccare chi si muove, puoi sostituire il Danno con l'interruzione del movimento se il gesto può realmente chiudere la via, controllare il corpo o costringere il bersaglio a fermarsi. Contro un **Passo** o un **Disimpegno** basta normalmente un successo. Contro una **Corsa**, una **Carica** o un bersaglio molto più massiccio, il semplice contatto con un'arma non arresta il moto: servono un ostacolo, una Presa o una leva capaci di fermarlo, oppure una **Ferita Seria o peggiore** che interrompa plausibilmente l'avanzata, salvo che una Tecnica stabilisca diversamente.

Esempi: chiudere il passo a un fuggitivo nel vano di una porta; avanzare insieme a chi tenta di Disimpegnarsi e impedirgli di creare spazio; intercettare una Corsa con un'asta soltanto se appoggio, linea ed effetto del colpo possono davvero spezzarne l'avanzata.

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

Storia: i manoscritti d'armi mostrano spinte, prese, disarmi e rotture dell'equilibrio come conseguenze del controllo del corpo e del ferro, non come poteri separati.

4.18 Colpi mirati

4.18.1 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** del tiro e quindi nel calcolo del Margine. 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".

4.19 Lotta

Una **Presa** riuscita porta in Lotta e dà l'Iniziativa a chi afferra. Descrivi brevemente che cosa tiene e con quali mani: una veste, un polso, un braccio o il tronco. Chi trattiene occupa le mani impiegate e impedisce all'altro di allontanarsi; non blocca automaticamente l'arto afferrato né ogni sua difesa. Se entrambi si afferrano, considera le due Prese separatamente. L'Iniziativa continua a seguire le normali regole dell'ingaggio: chi la perde non lascia per questo la propria Presa.

- armi Lunghe: inutilizzabili;
- armi Medie: -1d;
- armi Corte e mani nude: nessuna penalità;
- nessun Vantaggio di Misura.

Queste limitazioni presuppongono che arma e braccio siano liberi e che il gesto raggiunga davvero il bersaglio. Lo scudo concede +1d soltanto quando può essere realmente interposto o usato come leva. Il trattenuto può ancora Difendersi, Contrattaccare o, se prende l'Iniziativa, Attaccare con le parti libere.

Per ottenere una Presa usa **Destrezza + Mischia** se entri cambiando angolo e **Forza + Mischia** se prevalgono urto e forza. Per i gesti successivi scegli l'Attributo in base a ciò che il combattente fa davvero, secondo le normali regole del Pool.

Mantenere la Presa non usa l'Offensiva e non richiede un tiro separato. Chi trattiene può conservare i dadi per difenderla da un tentativo di Liberarsi, oppure spenderli per un Attacco o una Manovra compatibile: Atterrare, Disarmare, Immobilizzare o un altro effetto plausibile. Le normali regole di Azione, Offensiva, Iniziativa e Difesa continuano ad applicarsi. Se il trattenuto prende l'Iniziativa, può agire nello Scambio successivo anche senza essersi già liberato.

Un gesto compatibile, come colpire con la mano rimasta libera, non scioglie la Presa. Un gesto che impiega la mano che trattiene, la perdita dell'appoggio necessario o l'allontanamento la interrompono. Chi trattiene può lasciarla volontariamente. Una Ferita alla parte che mantiene il controllo la interrompe quando rende impossibile continuare a stringere; non basta aver perso l'Iniziativa. Una Difesa vincente contro un normale Attacco non scioglie da sola la Presa, ma può permettere di risolvere una Reazione già preparata.

Esempio: chi tiene la manica di un uomo armato di coltello ne impedisce la fuga, ma non ha ancora fermato il braccio armato. Può spendere l'Offensiva per bloccare quel braccio, mentre l'altro può difendersi, tentare di Liberarsi o colpire con la mano libera.

Storia: nella lotta il controllo ottenuto viene normalmente sfruttato per colpire, sbilanciare, disarmare o migliorare la presa. Afferrare un avversario non è un'azione separata da ciò che segue, ma una posizione dalla quale cercare un vantaggio ulteriore.

4.19.1 Liberarsi

All'inizio dello Scambio il trattenuto può dichiarare **Liberarsi** come propria Azione e Offensiva **anche se non ha l'Iniziativa**. Usa Forza per strappare il controllo o Destrezza per cambiare posizione e uscirne. La scelta segue il gesto descritto, non l'Attributo più alto. Risolvi così:

- Se chi lo trattiene lo Attacca o usa una Manovra contro di lui, Liberarsi usa **la stessa Difesa** contro quel gesto, senza un secondo tiro. Il trattenuto impiega Azione e Offensiva per questo tentativo, senza il costo di 2d della Reazione, e non può prepararne anche una. Se vince con il Margine richiesto, evita il gesto e scioglie la Presa. Una Difesa vinta con Margine insufficiente evita comunque il gesto e assegna normalmente l'Iniziativa, ma lascia la Presa intatta.
- Se chi lo trattiene non lo Attacca, risolvi Liberarsi come una Manovra nel momento previsto per l'Azione del trattenuto. Se questi è Difensore, agisce dopo l'occasione dell'Aggressore; se è Aggressore, agisce per primo. Chi trattiene oppone una normale Difesa con i dadi rimasti, anche a **0d** se li ha esauriti.

Basta **Margine 1** contro una Presa; occorre **Margine 2+** se il trattenuto è **Immobilizzato**. In caso di successo si scioglie soltanto la Presa da cui ci si libera: altre Prese eventualmente presenti restano, e con esse la Lotta. Chi si libera prende l'Iniziativa e resta in Misura Stretta; se nessun'altra Presa lo trattiene, per allontanarsi deve poi creare spazio o Disimpegnarsi. Quando manca un modo fisicamente possibile di muoversi, il tiro non può sciogliere il controllo.

Puoi invece dichiarare **Liberarsi come Reazione** quando dichiari la Difesa contro chi ti trattiene: paga subito 2d aggiuntivi e consuma l'Offensiva. Conta il **Margine della Reazione**: occorre Margine 1, oppure 2 se Immobilizzato, quindi rispettivamente Margine della Difesa 2+ o 3+. Non si effettua un nuovo tiro; se il tentativo non riesce, i 2d e l'Offensiva restano spesi.

Esempio: Amedeo dichiara Liberarsi dalla Presa di Bruno. Se Bruno lo colpisce, la Difesa di Amedeo decide insieme se evita il colpo e se si libera. Se Bruno preferisce tenere salda la Presa, Amedeo tira la Manovra contro la sua Difesa: Bruno ha potuto conservare tutti i dadi per resistergli.

4.19.2 Immobilizzato

Immobilizzare richiede una Presa già ottenuta e una Manovra riuscita. Prima del tiro, indica che cosa viene bloccato e con quale leva. Se controlli un solo braccio, quel braccio non può essere usato per Attaccare o Difendersi, ma l'altro, le gambe e il corpo restano disponibili. Questo è un controllo **parziale**, non lo stato Immobilizzato. La Presa di Braccio permette di ottenere subito tale effetto nelle condizioni descritte dalla Tecnica.

Lo stato **Immobilizzato** si applica soltanto quando il controllo limita realmente quasi tutto il corpo: per esempio peso e posizione a terra, pressione contro una parete con una leva adeguata, o l'aiuto di un'altra persona. Una sola mano sul polso non basta. Chi mantiene il controllo non effettua tiri periodici né riceve un bonus automatico, ma deve impegnare le parti del corpo necessarie e non può compiere attività incompatibili. L'Immobilizzato:

- è Esposto agli Attacchi degli altri;
- può Difendersi dal controllore se dispone ancora di un modo credibile per opporsi al suo gesto;
- può dichiarare Liberarsi anche senza Iniziativa, con le regole precedenti;
- non può compiere altre Azioni, salvo un gesto minimo plausibile.

Se più persone contribuiscono all'Immobilizzazione, spezzare la Presa di una non elimina i controlli delle altre: valuta quale appoggio e quali mani continuano a impedire il movimento.

Un atterramento non produce da solo un'Immobilizzazione. Secondo presa, appoggio e direzione della caduta può rendere Atterrato uno solo dei contendenti o entrambi; la Presa continua soltanto se resta fisicamente sostenibile. Contro un uomo in armatura, un coltello corto può raggiungere un'apertura soltanto se il braccio che lo impugna è libero e la parte cercata è accessibile. Legarlo richiede tempo e mani disponibili: l'Immobilizzazione da sola non crea corde né un prigioniero già legato.

Una pressione al collo richiede un controllo specifico del capo e del corpo. Non provoca incoscienza o morte con una Presa generica o un solo tiro: è un gesto prolungato e pericoloso, durante il quale la vittima può tentare di liberarsi e altri possono intervenire. Allo stesso modo, torcere un arto bloccato per ferirlo richiede un Attacco distinto, diretto all'arto già controllato quando il gesto raggiunge proprio quello; non è un effetto gratuito dell'Immobilizzazione. Scegliere una parte più precisa applica le normali regole del Colpo Mirato, se è raggiungibile e non è già l'unica parte che il gesto possa colpire.

Attaccare dall'esterno uno dei contendenti impone -1d. Se l'Attacco manca di 1, può colpire l'altro con Margine 1. La penalità non vale quando il bersaglio è tenuto fermo in modo sicuro.

Storia: i trattati d'armi posteriori mostrano getti, controlli degli arti e uso della daga negli spazi stretti. Sono un confronto per i principi fisici, non una testimonianza diretta delle tecniche dell'XI secolo.

4.20 Morale e Fatica nello scontro

Una Ferita Seria, la caduta del capo, metà dei compagni a terra o una via di fuga aperta possono provocare resa, rotta o fuga. Il GM considera addestramento, disciplina, motivazioni e possibilità concrete di salvarsi.

Dopo uno scontro lungo, una corsa prolungata o una lotta in armatura, il GM può assegnare 1 Fatica. Non è necessario contare gli Scambi.

Storia: eserciti e bande si rompevano spesso prima dell'annientamento. Resa, cattura, riscatto e fuga erano esiti normali della guerra.

4.21 Combattimento a Distanza

Un tiro a distanza è una prova contro Difficoltà 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](#).

Esempi: bersaglio che cammina con luce incerta, +1 complessivo; Corsa trasversale dietro una staccionata sotto la pioggia, +2 complessivo; uomo immobile dietro buona copertura, +2. Il GM descrive quale ostacolo domina la difficoltà, così il giocatore sa che cosa dovrebbe cambiare per migliorare il 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. Il tiro usa Azione e Offensiva: se ignora il proprio avversario, questi può Attaccarlo normalmente e il tiratore non conserva l'Offensiva per una Reazione o un Contrattacco.

4.21.1 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
Movimento dietro buona copertura: +2	Tiro al Varco ignora il movimento	+2, se la copertura basta da sola
Vento ordinario, unico ostacolo: +1	Gittata Corretta corregge il vento	0

Quando più Tecniche eliminano cause diverse, rivaluta una sola volta gli ostacoli rimasti, rispettando i limiti di ciascuna. Colpo Mirato resta un modificatore distinto.

4.21.2 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. Restano valide tutte le complicazioni materiali e ambientali realmente presenti — movimento, copertura, distanza, luce, vento e corpi interposti — oltre all'Armatura indossata.

4.21.3 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 arciero o un balestriere poteva attendere un varco, ma tirare attraverso i propri compagni restava un rischio concreto, non una semplice penalità astratta.

4.21.4 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. La Mira può essere usata insieme a un Colpo Mirato, ma non ne riduce la Difficoltà: concede semplicemente il proprio +1d al tiro.

4.21.5 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.

4.21.6 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.

4.21.7 Danno e deviazione

Margine = tiro - Difficoltà finale del tiro
Danno = Danno dell'arma + Margine - Armatura

Puoi leggere direttamente la Gravità nelle [Tabelle rapide delle Ferite](#), usando il Margine rispetto alla Difficoltà finale e il profilo dell'arma effettivamente usato.

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.

4.21.8 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.

4.22 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. *cerca il **Margine** nella [tabella dell'arma](#): la colonna indica la **Gravità**;*
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.*

4.22.1 Ferite

Quando un Attacco riesce, determina prima la locazione e poi calcola il Danno:

$\text{Danno} = \text{Danno dell'arma} + \text{Margine} - \text{Armatura della locazione}$

Le [Tabelle rapide](#) incorporano già arma e Protezione per leggere la Gravità direttamente dal Margine.

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

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.

4.22.1.1 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 Boost. 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.

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.

4.22.1.2 Aggravamento

Una nuova Ferita Seria o peggiore può aggravare una lesione già presente:

Seria + nuova Seria o Grave → Grave
 Grave + nuova Seria o peggiore → Mortale

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.

4.22.1.3 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.

4.22.2 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 al Boost.

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.

4.22.2.1 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+

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Maglia / rigida	3-4	5-6	7-8	9+

4.22.2.2 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+

4.22.2.3 Tabella: mazza

Danno **+1**, **Percossa concentrata** già compresa. Vale anche per la Fionda quando Pietra Scelta le concede questa proprietà.

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+

4.22.2.4 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+
Maglia / rigida	4-5	6-7	8-9	10+

4.22.2.5 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+

4.22.2.6 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+

4.22.2.7 Tabella: randello e bastone

Danno **+0**, Percossa ordinaria. Vale anche per la Mazza impugnata sotto la testa, Volta del Pedale e Fionda con Giro Corto senza Pietra Scelta.

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	3-4	5-6	7-8	9+

4.22.2.8 Tabella: fionde

Danno **+1**, Percossa ordinaria: Fionda e Fionda a bastone. La normale Fionda non ha Percossa concentrata; Pietra Scelta usa invece la tabella della Mazza.

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+

4.22.2.9 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+

4.22.2.10 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+

4.22.2.11 Tabella: Percossa concentrata di Danno 0

Danno **+0**, Percossa concentrata: per esempio Fionda con **Giro Corto** e **Pietra Scelta** applicati insieme, quando entrambi sono consentiti.

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+

4.22.2.12 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 o Ascia impugnata sotto la testa	Pugnale e coltello.
Mazza impugnata sotto la testa o Volta del Pedale	Randello e bastone.
Fionda con Giro Corto, senza Pietra Scelta	Randello e bastone.
Fionda con Pietra Scelta, senza Giro Corto	Mazza.
Fionda con Giro Corto e Pietra Scelta	Percossa concentrata di Danno 0.
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 profilo non presente, usa il calcolo diretto oppure prepara un riquadro con le soglie complete 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.

4.22.3 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.

4.22.3.1 Prove di Decorso

Nei controlli di **Costituzione** per complicazioni, Infezione, Decorso ed Esiti permanenti **non si applicano le penalità delle Ferite**. Restano la penalità dell'Infezione e quelle delle altre Condizioni pertinenti, oltre ai bonus delle cure. 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.

4.22.3.2 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.

4.22.3.3 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 poches 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**, considera il pericolo più urgente, senza due **Aggravamenti** per la medesima conseguenza. Le scadenze sono riferimenti di gioco, dichiarati secondo i segni della lesione: una **Grave Chiusa** non avvia automaticamente il conto del **Sanguinamento**.

4.22.4 Soccorso delle Ferite

4.22.4.1 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.

4.22.4.2 Stabilizzare

Stabilizzare richiede normalmente **5–10 minuti**, accesso e materiali adeguati. Il trattamento controlla il **Sanguinamento** e protegge la **Ferita** durante riposo e trasporto: pulizia, bendaggio e, quando serve, **Immobilizzazione** della parte.

Ferita	Con Cerusia	Senza Cerusia
Seria o più lieve	Automatica con accesso, strumenti e materiali adeguati.	Manualità o Sopravvivenza, Difficoltà 4 .
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 la **Ferita** è **Stabilizzata**; se era **Mortale**, diventa **Mortale Stabilizzata**. Il trattamento impedisce il normale peggioramento per **Sanguinamento**, riposo o trasporto prudente. Non elimina un trauma interno, il rischio di **Infezione**, le penalità o gli impedimenti anatomici. Restano gli eventuali controlli previsti sopra.

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**.

4.22.4.3 Immobilizzare un arto

Qui **Immobilizzare** significa proteggere un arto ferito con stecche o fasciature. Lo stato **Immobilizzato** della Lotta riguarda invece il controllo del corpo da parte di un avversario.

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.

4.22.4.4 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.

4.22.5 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.

4.22.5.1 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.

4.22.6 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.
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. Dichiarare 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.

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.

4.22.6.1 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. 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. Concorde con il GM l'effetto meccanico quando ostacola concretamente un'azione; la stessa limitazione non si conta due volte.

4.22.7 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**; una Pratica dell'Unzione concede il bonus scritto nel suo effetto. Il totale dei bonus di queste cure non supera **+2d**. 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**, compresi i controlli di Costituzione. In Combattimento il malus si applica dopo la spesa dei dadi, lasciando intatto il Pool; si somma alle altre penalità pertinenti prima del limite di 0d. Resta **-1d anche con più piaghe infette**. L'Infezione sospende la Guarigione.

4.22.7.1 Decorso dell'Infezione

Dal giorno successivo alla comparsa dell'Infezione, esegui **un solo controllo di Costituzione al giorno per personaggio**, a **Difficoltà 4**. Applica il **-1d dell'Infezione**, i bonus delle cure fino a **+2d** e le altre Condizioni pertinenti; **non applicare le penalità delle Ferite**. Viaggio faticoso, sporcizia, freddo, fame o cattiva alimentazione impongono normalmente **-1d**; non contare due volte la stessa causa.

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.
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.

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.

4.23 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:

$\text{Danno} = \text{Danno dell'arma} + \text{Margine} - \text{Armatura della locazione} - \text{Mole del bersaglio}$

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, 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. Per Arrestare e Punta in Arresto considera la Gravità **dopo** la correzione di Mole e verifica che la lesione possa davvero interrompere l'avanzata.

Localizioni 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 localizioni 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.

4.24 Equipaggiamento

4.24.1 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

- **Mani nude** — Danno -1 · Portata Corta · **Peso**: Leggera · Percossa e Lotta.
- **Pugnale, coltello** — Danno +0 · Portata Corta · **Peso**: Leggera · Taglio o Punta.
- **Spada** — Danno +1 · Portata Media · **Peso**: Media · Taglio o Punta.
- **Ascia** — Danno +1 · Portata Media · **Peso**: Media · Taglio; Spaccante.
- **Mazza** — Danno +1 · Portata Media · **Peso**: Media · Percossa concentrata.
- **Randello** — Danno +0 · Portata Media · **Peso**: Media · Percossa.
- **Bastone** — Danno +0 · Portata Lunga · **Peso**: Media · Percossa; a due mani.
- **Lancia** — Danno +1 · Portata Lunga · **Peso**: Media · Punta; una o due mani.
- **Ascia lunga** — Danno +2 · Portata Lunga · **Peso**: Pesante · Taglio; Spaccante; due mani; regionale.

Armi a distanza

- **Sasso** — Danno -1 · Gittata Vicina · Percossa; Improvvisato.
- **Coltello lanciato** — Danno +0 · Gittata Vicina · Taglio o Punta; -1d senza Armi da Lancio.
- **Ascia da lancio** — Danno +0 · Gittata Vicina · Taglio; regionale; in mischia Danno +0.
- **Giavellotto** — Danno +1 · Gittata Media · Punta; Forza 1d; in mischia +0, Portata Media.
- **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 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.

4.24.1.1 Prese alternative

- **Presa sotto la Testa** — Chi impugna un'ascia o una mazza con un manico sufficientemente lungo può cambiare presa come **gesto minimo**, senza spendere dadi. L'assetto permane finché non viene cambiato nuovamente.

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.

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.

Usare un'arma senza requisiti impone -1d al tiro e -1 Danno: nel profilo riduci il Danno di 1, mantenendo le altre proprietà. Il Peso 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. Nella Lombardia della seconda metà dell'XI secolo sono attestati insieme cavalleria, fanteria, fiondatori, macchine d'assedio e balestrieri, ma questi ultimi rimangono specialisti relativamente rari.

4.24.2 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 orientato da un portatore consapevole vale come **buona copertura**; uno piccolo o mal posizionato offre soltanto copertura scarsa. 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.

4.24.3 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.

4.25 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. Più Tecniche possono modificare la stessa Manovra se tutti i requisiti sono soddisfatti e ciascuna produce un effetto distinto. L'azione resta una sola Manovra e una sola Offensiva: le Tecniche non aggiungono una seconda Manovra e non ne sostituiscono i requisiti. Due Tecniche che riducono la stessa soglia, concedono lo stesso bonus o producono lo stesso effetto non si sommano: applica soltanto il beneficio migliore.

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.

4.25.1 Riferimento delle Tradizioni

- **Coltello e Presa**

- **Tecniche:** Entrata sotto il Ferro; Presa di Braccio
- **Funzione principale:** superare armi lunghe e controllare un arto

- **Spada del Seguito**

- **Tecniche:** Risposta Corta; Colpo Pronto
- **Funzione principale:** rispondere col filo o preparare il successivo Taglio o Punta

- **Arma e Scudo**

- **Tecniche:** Muro; Legare con lo Scudo
- **Funzione principale:** protezione cooperativa e controllo della linea

- **Lancia**

- **Tecniche:** Punta in Arresto; Volta del Pedale
- **Funzione principale:** fermare l'avanzata e recuperare spazio

- **Ascia e Mazza**

- **Tecniche:** Aggancio; Leva del Manico
- **Funzione principale:** agganciare, disarmare e atterrare

- **Lotta**

- **Tecniche:** Entrata e Getto; Rovesciare la Presa
- **Funzione principale:** ottenere o invertire il controllo del corpo

- **Guerriero a Cavallo**

- **Tecniche:** Passaggio Montato; Lancia sotto il Braccio
- **Funzione principale:** sfruttare mobilità e massa della cavalcatura

- **Arco da Caccia**

- **Tecniche:** Passo e Tiro; Tiro al Varco
- **Funzione principale:** mobilità e attesa su un passaggio

- **Arco da Guerra**

- **Tecniche:** Trazione Graduata; Gittata Corretta
- **Funzione principale:** scegliere cadenza e correggere la distanza

- **Balestra**

- **Tecniche:** Guardia di Settore; Tiro Appoggiato
- **Funzione principale:** preparare un settore o un Colpo Mirato

- **Armi da Lancio**

- **Tecniche:** Lancio in Sequenza; Mano Nascosta
- **Funzione principale:** armi già pronte e sorpresa a breve distanza

- **Fionda del Pastore**

- **Tecniche:** Giro Corto; Pietra Scelta
- **Funzione principale:** usare poco spazio e concentrare l'urto

L'elenco serve per scegliere. Il testo completo stabilisce requisiti, costi e limiti.

4.25.2 Tradizioni di Mischia

4.25.2.1 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** — In Misura Normale, prima dei tiri di una Difesa con un'arma Corta o una mano libera contro un'arma più lunga, puoi dichiarare l'ingresso sotto il ferro. Se vinci la Difesa, passi subito in Misura Stretta e prendi normalmente l'Iniziativa.

L'ingresso non è una Reazione: non costa 2d e non usa l'Offensiva. Da quel confronto puoi cercare l'ingresso oppure preparare una Reazione, scegliendo prima dei tiri; non puoi ottenere entrambi gli effetti.

Esempi: deviare una lancia con il coltello e passare oltre la punta; coprire il braccio armato di uno spadaccino e chiudere al corpo.

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 una Presa contro un avversario armato a una mano riesce con **Margine 2+**, entri in Lotta controllando subito il braccio armato: quel braccio non può attaccare o difendere finché l'avversario non si libera; l'altra mano resta utilizzabile. Vale anche per un ingresso credibile dalla Misura Normale, con il normale Vantaggio di Misura iniziale. Con Margine 1 ottieni soltanto una normale Presa, senza bloccare il braccio.

Esempi: bloccare il polso di un accoltellatore; controllare gomito e spalla mentre un alleato disarmava.

Storia: afferrare polso, gomito e spalla è una risposta biomeccanicamente diretta a una lama corta. Le fonti figurative e i trattati successivi confermano un principio che non dipende da una specifica scuola tardomedievale.

4.25.2.2 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 dichiarare 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**. Dichiarare la Tecnica, il bersaglio e l'effetto prima dei tiri: spendi subito il dado senza tirarlo e consuma l'Offensiva, anche se la risposta non avverrà.

Per questa Reazione la spada infligge **Danno +0, Taglio**. Serve normalmente **Margine della Difesa 2+** e il **Margine della Reazione è quello della Difesa meno 1**, senza nuovo tiro o altro costo. Il dado e l'Offensiva restano spesi se la Difesa non basta, il gesto diventa impossibile o rinunci alla risposta.

La Tecnica vale soltanto per infliggere Danno: non permette una Punta, una Manovra o un Colpo Mirato. Il bersaglio deve essere raggiungibile e restano tutti i limiti ordinari della Reazione, compreso quello di una sola preparazione per Scambio.

Esempi: deviare una lama col forte della spada e rispondere con un taglio breve; coprirsi con lo scudo e far passare il filo subito accanto al suo bordo. Con Difesa 6 contro Attacco 4, il Margine della Reazione è 1: sulla parte scoperta il taglio infligge 1 Danno, una Ferita Leggera.

Storia: spada e scudo appartengono all'equipaggiamento del miles dell'XI secolo. Rispondere da una copertura già ottenuta è un principio fisicamente plausibile; il taglio breve richiede meno preparazione ma sviluppa meno forza. Il costo ridotto e il Danno +0 sono una traduzione di gioco, non una tecnica nominata in una fonte contemporanea.

- **Colpo Pronto** — **Una volta per Scambio**, prima dei tiri di una **Difesa con la spada**, puoi dichiarare questa Tecnica **in alternativa a preparare una Reazione per quel confronto**. La spada deve partecipare realmente alla Difesa; può essere accompagnata dallo scudo.

Quando la dichiarare, **spendi subito 1d del Pool senza tirarlo**, oltre ai dadi scelti per la Difesa. Il dado resta speso anche se perdi la Difesa o rinunci al beneficio. La preparazione vale soltanto per quella Difesa: se non riesce, non puoi ripeterla nello stesso Scambio.

Se vinci la Difesa, ricevi **+1d al tiro di un Attacco di Taglio o Punta con la spada contro lo stesso avversario nello Scambio immediatamente successivo**. L'ingaggio deve continuare e la spada deve essere utilizzabile. Il beneficio vale per un solo Attacco e scade alla fine di quello Scambio; più Difese riuscite non lo cumulano.

Il +1d è un bonus al tiro e **non aumenta il Pool**. Il costo di preparazione è già stato pagato nello Scambio della Difesa; non lo paghi di nuovo quando Attacchi. Devi comunque spendere almeno 1d del Pool nell'Attacco. Puoi effettuare un Colpo Mirato applicandone normalmente la penalità. Il bonus non si applica alle Manovre e non si trasferisce al tiro di una Difesa per preparare una Reazione. L'Attacco usa normalmente Azione e Offensiva; dichiarare Colpo Pronto non lo consuma nello Scambio della Difesa e non concede Attacchi aggiuntivi.

Esempi: deviare un fendente mantenendo la punta davanti al petto dell'avversario; raccogliere la lama dopo la Difesa per tagliare dall'altro lato. Con Pool 4d, paghi 1d per preparare Colpo Pronto e ti restano al massimo 3d per la Difesa. Se vinci, nello Scambio successivo rinnovi normalmente il Pool: spendendo 2d nell'Attacco, tiri 3d prima di applicare altri bonus o penalità. Il dado pagato per la preparazione resta speso anche se perdi.

Storia: la distribuzione della massa di una spada permette di riportare la punta in linea e passare dalla copertura al Taglio o alla Punta. Gli studi ricostruttivi sulle spade altomedievali dell'Europa settentrionale offrono un confronto biomeccanico, non la prova di una scuola italiana dell'XI secolo. Il costo rappresenta l'impegno a impostare la Difesa in funzione dell'attacco seguente; il bonus rappresenta la posizione favorevole così ottenuta.

4.25.2.3 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 impugnino 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 confronto. **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.

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** — Con una Difesa alla quale partecipa realmente lo scudo, puoi preparare una Reazione per legare l'arma o spostare lo scudo dell'aggressore. Scegli l'effetto prima dei tiri e paga normalmente 2d, consumando l'Offensiva alla preparazione.

Con **Margine della Reazione 1+**, applichi **Ostacolare arma o scudo**: il bersaglio perde il bonus dello scudo alla prossima Difesa alla quale partecipa, oppure subisce **-2d al prossimo uso dell'arma legata in un Attacco, una Manovra o una Difesa**, secondo l'effetto dichiarato. La Reazione non infligge Danno. Restano la scadenza alla fine dello Scambio successivo e tutti i limiti di Ostacolare, compresa la possibilità di difendersi con un altro mezzo senza applicare o consumare l'effetto.

Esempi: schiacciare l'arma avversaria contro il suo scudo; spostare il bordo dello scudo nemico prima dell'attacco di un alleato.

Storia: lo scudo non era soltanto copertura passiva. Urto, pressione e bordo potevano deviare una mano, occupare una linea o nascondere l'inizio del proprio colpo; i dettagli tecnici sono ricostruiti da fonti figurative e confronti posteriori.

4.25.2.4 Lancia

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

- **Punta in Arresto** — Quando Attendi con una Lancia un avversario che avanza frontalmente, l'attacco si risolve prima che completi il movimento, come di norma per Attendere. La Tecnica non concede dadi aggiuntivi: il suo vantaggio è poter infliggere Danno e **Arrestare** nello stesso attacco.

Contro un avversario a piedi che avanza al Passo, un attacco riuscito con **Margine 2+** arresta anche il movimento. Contro una Corsa, una Carica, un cavaliere o una creatura molto più massiccia servono una presa salda a due mani e una Ferita Seria o peggiore capace plausibilmente di spezzare l'avanzata. Per fermare una Carica montata occorre normalmente colpire la cavalcatura oppure disarcionare il cavaliere: ferire soltanto chi è in sella non arresta il cavallo.

Se queste condizioni non sono soddisfatte, risolvi normalmente il Danno e applica le regole generali sulle Ferite che interrompono il movimento. L'eventuale ingresso sotto la punta segue la regola generale di **Attendere**, anche senza questa Tecnica.

Esempi: attendere un uomo che attraversa una porta; fermare una corsa colpendo seriamente una gamba; ricevere un cavaliere mirando al petto del cavallo.

Storia: lance presentate dietro uno scudo o impugnate a due mani potevano rendere costoso ogni avanzamento. Contro massa e velocità non bastava toccare il bersaglio: servivano appoggio, allineamento e una ferita capace di interrompere davvero il moto.

- **Volta del Pedale** — Quando combatti in **Misura Stretta** con una Lancia impugnata a due mani, puoi ruotarla e portare un Attacco o una Reazione con l'estremità posteriore. Dichiarare la Tecnica prima dei tiri. Per questo confronto nessuno applica il Vantaggio di Misura; l'arma infligge **Danno +0, Percossa** e non puoi effettuare un Colpo Mirato.

Se prepari una Reazione con questa Tecnica, la Difesa deve essere effettuata con la Lancia: nessuno applica il Vantaggio di Misura al confronto di quella Difesa. Paghi i 2d e consumi l'Offensiva alla preparazione, anche se la risposta non avviene; non ricalcoli il tiro dopo averne visto il risultato.

Dopo aver risolto con successo l'Attacco o la Reazione, porti l'ingaggio in Misura Normale. La Tecnica richiede spazio per ruotare l'asta e non può essere usata in Lotta, se l'arma è trattenuta o se pareti e corpi impediscono la volta.

Esempi: colpire col pedale un avversario entrato sotto la punta; liberare spazio senza abbandonare la lancia.

Storia: l'uso di entrambe le estremità di un'asta è attestato chiaramente in fonti marziali posteriori ed è fisicamente plausibile per una lancia abbastanza robusta. Il gioco lo tratta come ricostruzione, non come tecnica nominata in una fonte dell'XI secolo.

4.25.2.5 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** — Con la barba di un'ascia o una sporgenza adatta puoi usare la forma dell'arma per prendere un bordo, un arto o un'asta dalla Misura Normale. Con **Margine 1** puoi applicare **Ostacolare arma o scudo**. Con **Margine 2+** puoi invece **Disarmare, Atterrare** oppure trascinare il bersaglio di pochi passi verso di te o lateralmente e portare l'ingaggio in Misura Stretta, purché il punto agganciato e la direzione della leva rendano l'effetto possibile. Nessuno di questi effetti infligge Danno. Scegli prima del tiro la Manovra e l'effetto: se scegli Disarmare, Atterrare o trascinare ma ottieni soltanto Margine 1, l'effetto non riesce e non si converte in Ostacolare. Una mazza semplice e priva di sporgenze non può usare Aggancio.

Esempi: tirare verso il basso il bordo di uno scudo per aprirne la linea; agganciare dietro un ginocchio e far perdere l'appoggio; prendere l'asta di una lancia e trascinarla lateralmente.

Storia: molte asce hanno una lama capace di prendere bordi, arti e aste. Le fonti posteriori mostrano impieghi di leva più dettagliati, ma la Tecnica richiede sempre una forma reale dell'arma e un bersaglio raggiungibile.

- **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, premere contro il petto oppure incastrarlo sotto un braccio mentre ruoti col corpo. Non basta toccare il bersaglio con l'arma.

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; bloccare il braccio armato contro il corpo e abbattere l'uomo avanzando di fianco.

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.

4.25.2.6 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** — Quando una **Presa** riesce con **Margine 2+**, puoi immediatamente rendere il bersaglio **Atterrato** come parte della stessa Manovra. La Lotta continua e conservi l'Iniziativa. Rimani in piedi soltanto se presa, appoggio e direzione del getto lo permettono; altrimenti entrambi finite Atterrati. La Tecnica non funziona quando differenza di massa, posizione o assenza di spazio rendono impossibile il getto.

Esempi: controllare il tronco e togliere un appoggio; accompagnare a terra un avversario troppo carico sul piede anteriore.

Storia: giochi, racconti e trattati posteriori mostrano una continuità di prese, sgambetti e getti basati sull'equilibrio. Il principio non richiede una disciplina sportiva formalizzata.

- **Rovesciare la Presa** — Dichiarare la Tecnica insieme a **Liberarsi**, prima dei tiri. Con **Margine 2+** sciogli la Presa altrui, ne ottieni una tua e conservi l'Iniziativa. Con Margine 1 riesce soltanto il normale Liberarsi, senza ottenere una Presa tua.

Se hai dichiarato Liberarsi come Azione e Offensiva e il tentativo si risolve con la tua Difesa, conta il **Margine di quella Difesa**. Se lo hai preparato come Reazione, conta il **Margine della Reazione**: i 2d e l'Offensiva sono quelli già spesi alla preparazione, senza un altro costo. Non puoi usare la Tecnica mentre sei **Immobilizzato**; serve una parte del corpo libera per afferrare e una posizione dalla quale raggiungere l'avversario.

Esempi: liberare il gomito e torcere il polso; uscire da un abbraccio e prendere il fianco dell'avversario.

Storia: una presa non è una posizione immobile. Recuperare la linea delle anche, liberare un gomito o cambiare lato può trasformare chi trattiene nell'uomo trattenuto.

4.25.2.7 Guerriero a Cavallo

Prerequisito: Disciplina **Cavalcatura**.

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.

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. Non puoi usare la Tecnica contro un avversario che ti nega il vantaggio montato Attendendo con una lancia Lunga saldamente impugnata, né in bosco fitto, interni, folla serrata o terreno che impedisce la carica.

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.

4.25.3 Tradizioni di Distanza

4.25.3.1 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.

- **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.

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 preciso e 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.

4.25.3.2 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**.

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 avere tirato con un Arco da guerra a distanza Media o Lontana, se puoi osservare la traiettoria o il punto di caduta della freccia, puoi considerare **Misurata** una piccola zona del terreno.

Nei successivi tiri effettuati dalla stessa posizione contro quella zona, ignori fino a **+1 di Difficoltà ambientale** dovuto a vento ordinario o dislivello.

La correzione non ignora movimento del bersaglio, copertura, oscurità o vento severo. Rivaluta la complicazione senza la causa corretta, riducendola al massimo di 1: gli ostacoli rimasti possono mantenerla invariata. Termina se cambi posizione, se il vento muta sensibilmente o se il bersaglio lascia la zona Misurata.

Esempi: correggere il tiro dopo che una freccia cade davanti a una porta; mantenere l'elevazione contro un tratto preciso di una formazione; aggiustare il tiro verso una sommità.

Storia: osservare la caduta dei primi proiettili permette di correggere elevazione e direzione. La correzione è più efficace contro un luogo o una formazione che contro un uomo isolato in movimento.

4.25.3.3 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** — Quando effettui una Mira con una Balestra già carica, puoi scegliere un **settore ristretto** invece di uno specifico bersaglio.

Il settore può essere un vano, un breve tratto di strada, una porzione di cortile o un gruppo raccolto entro pochi passi. Il bonus di Mira si applica al primo bersaglio che scegli di colpire all'interno del settore.

Puoi anche Attendere normalmente per sparare quando un bersaglio entra nel settore. La Tecnica non ignora la Difficoltà dovuta al movimento e non concede precedenza senza un'Attesa.

Perdi la Mira se cambi settore, ti muovi, vieni ferito o ti Difendi.

Esempi: sorvegliare contemporaneamente una porta e gli uomini che le stanno accanto; tenere sotto tiro un tratto di cammino senza decidere in anticipo quale inseguitore colpire.

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.

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.

4.25.3.4 Armi da Lancio

La rapidità viene dall'avere il secondo ferro già pronto, non dal muovere il braccio più veloce di quanto permetta un corpo umano.

- **Lancio in Sequenza** — Con due armi Leggere già in mano, dividi il Pool tra due lanci contro **due bersagli diversi e vicini tra loro**, spendendo almeno 1d a ciascuno. Risolvi separatamente Difficoltà e Danno; i due lanci costituiscono **un'unica Azione e un'unica Offensiva** e non possono usare Mira o Colpo Mirato.

Esempi: lanciare due piccoli coltelli contro due uomini vicini; costringere due inseguitori a cercare riparo dividendo il Pool.

Storia: piccoli oggetti e ferri già pronti possono essere scagliati in rapida successione. La Tecnica è una ricostruzione di gioco: non pretende di attestare un addestramento sistematico al doppio lancio di coltelli nell'XI secolo. Giavellotti e asce da lancio non rientrano nel suo effetto.

- **Mano Nascosta** — Estrarre un'arma da lancio Leggera celata è un **gesto minimo** e non costa il normale dado richiesto per estrarre. Se nessuno sapeva che eri armato, ricevi +1d alla prova di Sorpresa del primo lancio.

Esempi: estrarre un coltello dalla veste durante una trattativa; colpire da pochi passi prima che una sentinella comprenda il gesto.

Storia: piccoli coltelli e punte potevano essere portati nelle pieghe della veste o tra cintura e corpo. La sorpresa dipende dalla distanza e dall'intenzione nascosta, non da armi fantastiche.

4.25.3.5 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 una Fionda normale contro un bersaglio a distanza **Vicina**, puoi effettuare una rotazione abbreviata anche quando non disponi dello spazio necessario per un tiro normale. Il tiro subisce **-1 Danno**.

Devi comunque avere una breve linea libera per mano, fionda e rilascio. Non puoi usare la Tecnica durante una Lotta, quando sei stretto fra più persone o quando muri, rami o compagni intercetterebbero inevitabilmente il proiettile. Non funziona con la Fionda a bastone.

Esempi: tirare lungo un sentiero stretto; usare la fionda dal vano di una porta; colpire da dietro un basso riparo senza compiere una rotazione ampia.

Storia: il proiettile può essere rilasciato dopo un movimento relativamente breve, ma una minore accelerazione produce un colpo meno violento.

- **Pietra Scelta** — Quando usi un ciottolo duro, regolare e di peso adatto, selezionato prima dello scontro, a distanza Vicina la Fionda ottiene **Percossa concentrata**. Il proiettile deve essere immediatamente accessibile; un sasso raccolto sul momento non concede il beneficio.

Esempi: colpire da pochi passi un uomo in maglia; trasmettere l'urto attraverso un elmo senza pretendere di perforarlo.

Storia: pietre regolari per peso e forma rendono il tiro più prevedibile e concentrano meglio l'urto. Proiettili preparati sono attestati in molti contesti antichi e medievali.

4.26 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.

4.26.1 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 fino alla fine dello Scambio successivo; 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.

4.26.2 Scambio 2: simultaneità e Tecniche sulla stessa Manovra

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 **Presa di Braccio** ed **Entrata e Getto**; Berto spende 3d nella propria Difesa semplice.

Completate tutte le dichiarazioni, il tavolo risolve per primo Gualtiero: ottiene 6 con 3d, mentre Rinaldo ottiene 4 con 2d più il dado dello scudo. Il Margine è 2 e la Spada infliggerebbe **1 + 2 - 0 = 3 Danni**, una Ferita Seria al fianco. **Prendere la Piaga** si consuma: Rinaldo non riceve la Ferita e Agnese subisce immediatamente una Ferita Seria equivalente, senza applicare di nuovo l'Armatura.

Sara: «La Ferita mi dà -1d ai tiri fisici. Devo togliere un dado dalla Difesa che avevo già dichiarato contro Naldo?»

GM: «No. I due attacchi non hanno una precedenza reale fra loro: erano già in corso nello stesso momento. Pool e modificatori della tua Difesa sono quelli determinati alla dichiarazione. La Ferita vale subito per ciò che avverrà dopo, ma non cancella retroattivamente questa azione.»

Naldo ottiene 4 con 3d; Agnese tira i 3d già spesi e ottiene 5. Respinge il colpo e prende l'Iniziativa. Dopo i confronti simultanei le resta 1d nel Pool: la Ferita non lo elimina. Se lo spende per una Difesa successiva, senza altri modificatori tira a 0d per il malus di -1d.

Elia tira i 3d già spesi alla Presa e aggiunge +1d per il Pugnale contro la Spada in Misura Stretta. Ottiene 6; Berto tira i 3d già spesi e ottiene 4. Con Margine 2 la Presa riesce. **Presa di Braccio** controlla il braccio armato di Berto e **Entrata e Getto** lo rende anche Atterrato; appoggio e direzione permettono a Elia di restare in piedi. Le due Tecniche modificano la stessa Manovra perché i requisiti sono soddisfatti e gli effetti sono distinti: Elia non ha effettuato due Manovre né due Offensive.

4.26.3 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.

Elia appoggia un ginocchio fra le scapole di Berto e torce il braccio già controllato, tentando **Immobilizzare**. Spendere 2d e riceve +1d per la posizione salda contro un avversario Atterrato. Berto spende 3d nel proprio Liberarsi, che userà 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, senza il costo di 2d della Reazione.

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.

Rinaldo vince la Difesa con Margine 3 e può eseguire la Reazione già preparata, con Margine 2. La Spada infligge **1 + 2 - 0 = 3 Danni**: Gualtiero riceve una Ferita Seria al braccio. Rinaldo ha già pagato la risposta; gli restano 0d.

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 e, grazie al peso, al terreno e al braccio già bloccato, il controllo limita davvero quasi tutto il corpo.

L'Attacco di Agnese ha Margine 3 e produce **0 + 3 - 0 = 3 Danni**: anche Naldo riceve una Ferita Seria.

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;
- più Tecniche possono modificare una sola Manovra quando producono effetti distinti e rispettano tutti i requisiti.

5 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.

5.1 Regole comuni delle Vie

- Ogni **Pratica** si acquisisce come Competenza di Arcano. Serve sempre una fonte concreta di apprendimento o trasformazione — maestro, manoscritto, confraternita, eremita, reliquia, entità, esperienza soprannaturale o altro evento coerente — e il consenso del GM.
- Una Pratica appartiene sempre a una **Via**. Apprenderne la prima Pratica significa conoscere i fondamenti della Via; non concede le altre Pratiche e non richiede un costo aggiuntivo per «aprire» la Via. Costi e acquisizione seguono [Progressione e PE](#). Ogni Pratica successiva richiede comunque una fonte concreta, non soltanto PE disponibili.
- Ogni Pratica indica un **costo base in Corruzione**, da acquisire dopo la risoluzione. Il fallimento consuma il costo base; il successo può aggiungere un punto. Il tiro usa le penalità correnti prima del costo, secondo la [sequenza di risoluzione](#).
- Salvo diversa indicazione, il tiro è **Arcano + Concentrazione**, contro Difficoltà Sfidante (4).
- Quando una Pratica agisce direttamente sulla volontà di una creatura consapevole, si usa **Arcano + Tenacia** in un tiro contrapposto contro la Tenacia del bersaglio.
- Una **Pratica Corale** ha sempre Difficoltà Estrema (6). Se agisce direttamente sulla volontà di una creatura consapevole, il risultato della Guida deve essere almeno 6 e deve inoltre superare il risultato di Tenacia del bersaglio.
- Le penalità e i bonus prodotti dalle Pratiche non sono cumulabili con quelli della stessa Pratica. Si applica soltanto l'effetto migliore.
- Uno stesso tiro può beneficiare di **una sola Pratica favorevole**: chi tira la sceglie prima dei dadi. Tutti gli effetti della Pratica scelta si applicano come scritto. Gli effetti ostili restano applicabili; effetti identici della stessa Pratica non si cumulano. Un'opposizione rituale espressa si risolve invece con la propria procedura.
- Una protezione che modifica l'esito di un tiro conta come Pratica favorevole di quel tiro. Se sono attivi **Olio degli Infermi** e **Veglia degli Infermi**, scegli prima dei dadi i benefici dell'Olio oppure la protezione della Veglia: l'altra Pratica non modifica quel controllo o le sue conseguenze.
- Se più protezioni possono impedire lo stesso fallimento, peggioramento o Ferita, il beneficiario ne sceglie una nel momento previsto per l'attivazione. Si consuma soltanto quella; non si sommano riduzioni della stessa conseguenza.
- Quando una Pratica produce un'opposizione duratura con **tiri contrapposti**, registra il risultato del rito. Una **Difficoltà fissa** scritta nella Pratica, come quella di Strada e Grande Rogazione, prevale invece sul risultato registrato. Una prova richiesta dall'effetto di una Pratica segue la sua procedura specifica e non concede Successo parziale, salvo un'indicazione espressa.
- Parole, gesti e oggetti indicati nella Pratica sono requisiti reali. Se il praticante non può parlare, muoversi o usare il materiale necessario, non può iniziartela. I materiali ordinari possono essere sostituiti soltanto con equivalenti coerenti accettati dal GM; un componente distrutto, bruciato, spezzato o assorbito dall'effetto è consumato.

5.1.1 Risolvere una Pratica

1. **Dichiara e inizia la Pratica**, rispettandone requisiti e tempo di esecuzione.
2. **Effettua la prova di Arcano** al momento previsto, con le penalità correnti prima di acquisire il costo: -1d alla Leggera, -2d alla Grave.
3. **Se riesce, risolvi l'effetto**. Se fallisce, l'effetto non si produce.
4. **Determina e acquisisci il costo di Corruzione**. Con un fallimento paghi il costo base. Con un successo tira **1d6**: con **1** paghi il costo base **+1**, con **2-6** soltanto il costo base. Aggiorna il punteggio e applica le nuove soglie.
5. **Se raggiungi 10, inizia l'episodio critico** nei pochi secondi successivi, dopo l'effetto e prima di un'altra azione volontaria. Da quel momento e per tutto l'episodio non puoi iniziare altre Pratiche né un'apertura volontaria.

Se il tentativo viene interrotto o abbandonato dopo l'inizio, acquisisci il costo base in quel momento, senza il dado aggiuntivo. La sola preparazione ordinaria prima di iniziare la Pratica non ne paga il costo.

Un tiro sufficiente non rende riuscita una Pratica i cui requisiti non sono rispettati. Per una Pratica con più bersagli, basta che l'effetto riesca su almeno uno: chi paga tira comunque un solo dado del costo. Per una protezione o un effetto preparato paghi alla riuscita della Pratica che lo crea, anche se poi non verrà utilizzato. Prove, richiami o conseguenze successive dell'effetto non richiedono nuovi pagamenti, salvo che il testo imponga di ripetere la Pratica.

Esempi: con Corruzione 2, una Pratica da costo base 1 fallita ti porta a 3; se riesce e il dado del costo mostra 1, sali a 4 e raggiungi la Leggera. Con Corruzione 6 effettui la prova con -1d, anche se il costo successivo ti porterà alla Grave. Con Corruzione 9 una Pratica riuscita produce il suo effetto prima dell'episodio critico; anche un fallimento, pagando il costo base, raggiunge 10.

5.1.2 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.

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.

5.1.3 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, consuma l'Offensiva soltanto se il testo della Pratica lo dichiara e può rendere Esposti come descritto sotto.

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 prima di quel momento, la Pratica fallisce e acquisisce subito il costo base di Corruzione, senza il dado aggiuntivo. Quando una durata è indicata come "uno Scambio", l'effetto permane fino alla fine dello Scambio successivo.

Rito

Richiede almeno dieci minuti di preparazione, materiali semplici e relativa tranquillità. Se viene interrotto dopo l'inizio, acquisisci il costo base di Corruzione, senza il dado aggiuntivo; un nuovo tentativo richiede di ricominciare il rito e paga un nuovo costo.

Veglia

Richiede almeno un'ora, oppure un'intera notte quando indicato. Chi partecipa deve rimanere sveglio, immobile o impegnato nel rito per tutta la durata.

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.

5.2 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 prova di una Pratica Corale è sempre contro **Difficoltà Estrema (6)**. Quando il rito agisce direttamente sulla volontà di una o più creature consapevoli, la Guida tira una sola volta: il risultato deve essere almeno 6 e deve inoltre superare la Tenacia di ciascun bersaglio interessato dall'effetto. Alle Pratiche Corali **non si applica il Successo parziale**: un risultato inferiore a 6 è sempre un fallimento.

Costo della Guida e delle Voci. Risolvi prima il rito e l'eventuale effetto, poi i pagamenti. Se fallisce o viene interrotto, chi ha iniziato a contribuire acquisisce soltanto il proprio costo base. Se riesce, **la Guida e ogni Voce efficace tirano ciascuna 1d6**: con **1** aggiungono un punto al proprio costo. Una Voce che interrompe o abbandona la propria partecipazione paga il punto base in quel momento 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.

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: un Boost della Guida non rafforza il confine. 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.

5.3 Riferimento delle Vie

Ogni riga mostra le tre Pratiche di una Via nell'ordine più breve, rituale e corale. L'elenco serve a scegliere e ricordare il campo della Via; portata, bersagli e limiti si trovano nelle descrizioni complete.

- **Nomi**
 - *Cosa fa*: riconosce, ancora e richiama persone attraverso un nome che considerano proprio
 - *Non fa*: non prova identità né legge pensieri
 - Breve: **Chiamare per Nome**

- Rito: **Filo del Nome**

- Corale: **Appello degli Assenti**

- **Piaga**

- *Cosa fa*: prende, alleggerisce o divide Ferite fisiche tra corpi viventi

- *Non fa*: non stabilizza né ricrea tessuti perduti

- Breve: **Prendere la Piaga**

- Rito: **Carne per Carne**

- Corale: **Catena delle Piaghe**

- **Smarrimento**

- *Cosa fa*: svia attenzione e orientamento verso dettagli plausibili ma sbagliati

- *Non fa*: non rende invisibili né crea luoghi

- Breve: **Passo Fuori Sguardo**

- Rito: **Volto Comune**

- Corale: **La Strada che Sbaglia**

- **Sonno**

- *Cosa fa*: appesantisce la veglia, raggiunge i sogni e induce il sonno in chi non è in allarme

- *Non fa*: non domina chi combatte né legge ricordi

- Breve: **Peso delle Palpebre**

- Rito: **Ospite del Sogno**

- Corale: **Sonno della Casa**

- **Ceneri**

- *Cosa fa*: rivela il passaggio dell'innaturale, ne indebolisce i legami e avverte quando ritorna

- *Non fa*: non espelle né crea una barriera

- Breve: **Soffio di Fuliggine**

- Rito: **Spegnere la Traccia**

- Corale: **Focolare Vigile**

- **Imperio**

- *Cosa fa*: impone autorità su volontà innaturali, costringendole a manifestarsi, obbedire o allontanarsi

- *Non fa*: non comanda esseri naturali né distrugge entità

- Breve: **Parola d'Autorità**

- Rito: **Costringere alla Presenza**

- Corale: **Grande Esorcismo**

- **Unzione**

- *Cosa fa*: sostiene il corpo contro logoramento, malattia, veleno e Infezione

- *Non fa*: non sostituisce cure o stabilizzazione

- Breve: **Unzione del Vigore**

- Rito: **Olio degli Infermi**

- Corale: **Veglia degli Infermi**

- **Rogazioni**

- *Cosa fa*: protegge luoghi e confini condivisi da una minaccia innaturale nominata

- *Non fa*: non cura persone né espelle ciò che è già dentro

- Breve: **Rintocco Consacrato**

- Rito: **Asperione del Luogo**

- Corale: **Grande Rogazione**

Per una prima campagna è sufficiente introdurre una o due Vie legate ai PG o alla Minaccia. L'esistenza delle altre non deve essere necessariamente nota ai personaggi né ai giocatori.

5.4 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.

5.4.1 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 voci magiche. 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)

Pronunci ad alta voce un nome che il bersaglio riconosce come proprio. Il bersaglio deve poterti udire.

Effettua un tiro contrapposto contro la sua Tenacia. Se vinci, il bersaglio diventa **Nominato** per la scena:

- non può coglierti di Sorpresa;
- lo riconosci immediatamente tra persone simili, travestimenti ordinari o una folla;
- una volta prima della fine della scena puoi pronunciarne nuovamente il nome come **gesto minimo**, senza costo in dadi: tu oppure un alleato che ti sente riceve +1d alla prossima azione direttamente rivolta a trovarlo, raggiungerlo, contrastarlo o colpirlo.

Non rivela un bersaglio invisibile né attraversa una trasformazione realmente soprannaturale. La stessa creatura può essere Nominata una sola volta per scena.

Se il nome non è valido, la Pratica fallisce e acquisisci il costo base di Corruzione, senza il dado aggiuntivo. Il GM non rivela se il fallimento dipenda dal nome errato oppure dalla resistenza del bersaglio.

Casi d'uso

- Individuare in una folla il sicario che ha cambiato mantello e si confonde tra i pellegrini.
- Impedire che un avversario conosciuto sorprenda il praticante dopo essersi nascosto dietro porte, fumo o persone.
- Pronunciare di nuovo il nome durante un inseguimento per aiutare un alleato a raggiungere, fermare o colpire il fuggitivo.

Non può essere usata per

- Non permette di vedere una creatura invisibile o di smascherare una trasformazione realmente soprannaturale. Un successo conferma soltanto che il bersaglio riconosce quel nome come proprio: può trattarsi anche di un soprannome o di un nome assunto. Non prova nascita, parentela, rango o verità del suo racconto; un fallimento non dimostra che il nome sia falso.

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)

Le due persone pronunciano il nome con cui riconoscono sé stesse mentre la Guida annoda insieme due fili. Al termine il nodo viene reciso e ciascuna porta con sé una metà del filo.

Finché si trovano entro circa **un'ora di cammino**, entrambe:

- conoscono la direzione approssimativa dell'altra;
- percepiscono se la distanza tra loro sta aumentando o diminuendo;
- non possono essere indotte da un effetto innaturale a scambiare l'altra persona per qualcuno di diverso senza che quell'effetto superi il risultato del rito.

Una volta prima dell'alba, una delle due può stringere il filo e pronunciare il nome dell'altra. L'altra persona percepisce immediatamente il richiamo e sa chi l'ha invocata, ma non riceve parole, immagini o altre informazioni.

La Pratica non localizza qualcuno oltre la portata, non mostra la strada, non rivela cosa stia accadendo all'altra persona e non impedisce una separazione fisica. Se uno dei due fili viene distrutto, la Pratica termina.

Casi d'uso

- Restare orientati verso un compagno durante una ricerca in un bosco, tra vicoli o nella nebbia.
- Accorgersi che un alleato separato si sta allontanando invece di avvicinarsi.
- Lasciare a una persona un richiamo semplice da usare se viene isolata, catturata o costretta a fuggire.

Non può essere usata per

- Non permette di parlare a distanza, conoscere le condizioni dell'altra persona o seguirla oltre la portata senza ricorrere a strade, tracce e ricerca ordinaria.

Storia: fili annodati, nomi pronunciati e piccoli oggetti portati sul corpo ricorrono in amuleti, sconjuri 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, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersaglio: una persona nominata; portata: circa un giorno di cammino*)

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 un successo, se il bersaglio si trova 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 distinguere le parole**. Il richiamo permette soltanto di manifestare una risposta e termina subito.

Il rito non mostra la strada, non comunica condizioni o sensazioni del bersaglio e non supera barriere arcane. La direzione indicata non distingue una via aperta da una strada interrotta, un guado impraticabile o un percorso pericoloso. Se il bersaglio è morto, l'Appello cerca i suoi resti, non la sua anima, e non produce alcuna voce.

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.

Se non riceve alcun orientamento, la Guida non sa se il nome sia errato, il bersaglio sia oltre la portata oppure qualcosa ostacoli il richiamo.

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.

Non può essere usata per

- 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.

5.4.2 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 affezioni. 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.

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: fino alla fine dello Scambio successivo)

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 trasferimento. 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.
- Proteggere per pochi istanti qualcuno che deve completare un gesto decisivo.

Non può essere usata per

- 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 Portatore consenziente, entrambi presenti; durata: permanente)

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**.

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.

Non può essere usata per

- 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, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersagli: un Protetto e fino a tre Portatori consenzienti presenti; durata: fino all'alba oppure finché si attiva)

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.

La prima volta che, prima dell'alba, il Protetto dovrebbe subire una nuova Ferita Seria, Grave o Mortale, la Catena può spezzarsi e dividere la lesione:

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. Un Portatore che si è sottratto al patto non viene sostituito senza un nuovo rito. Il Protetto può rifiutarne l'attivazione quando viene ferito; in quel caso la Pratica resta disponibile fino all'alba.

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 affezioni.

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.

Non può essere usata per

- 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.

5.4.3 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)

Il bersaglio sembra muoversi sempre un istante dopo che lo sguardo lo ha lasciato.

Finché procede al Passo o resta fermo:

- chi tenta di individuarlo o seguirlo subisce -1d ai tiri che usano Percezione;
- il primo attacco a distanza effettuato contro di lui da chi non lo stava già osservando subisce -1d;
- non può essere scelto come bersaglio di un Colpo Mirato da chi non lo stava già osservando.

La Pratica termina immediatamente quando il bersaglio:

- compie un Attacco o una Manovra offensiva;
- corre;
- entra in Mischia;
- resta chiaramente esposto in piena luce o su terreno aperto;
- richiama deliberatamente l'attenzione su di sé.

La Pratica richiede ombre, folla, vegetazione, mobilio, fumo o almeno un ostacolo plausibile. Non rende invisibili e non influenza chi mantiene continuamente il bersaglio sotto osservazione.

Casi d'uso

- Attraversare con cautela un cortile disseminato di carri e cataste senza attirare subito gli arcieri sulle mura.
- Seguire una persona attraverso un mercato affollato rendendo difficile accorgersi del pedinamento.
- Allontanarsi da una ricerca passando tra vicoli, porte e gruppi di passanti.

Non può essere usata per

- Restare al centro di una strada illuminata, attaccare ripetutamente gli avversari e continuare a ricevere protezione dallo sguardo.

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*)

Bagni volto e capelli in acqua torbida, quindi indossi un abito comune del luogo in cui intendi muoverti.

Il tuo aspetto non cambia. Chi non ti conosce personalmente riesce però con difficoltà a conservarne un ricordo preciso.

Fino all'alba:

- le persone che ti osservano ti vedono normalmente;
- dopo averti perso di vista ricordano corporatura, abiti e azioni, ma confondono i lineamenti;
- subiscono -1d nel riconoscerti successivamente o nell'identificarti da una descrizione;
- testimoni diversi ricordano particolari incompatibili del tuo volto.

La Pratica non influenza chi ti conosce personalmente, non nasconde abiti, stemmi, cicatrici evidenti o una voce riconoscibile e non permette di impersonare una persona specifica.

Chi continua a osservarti non subisce alcuna penalità.

Casi d'uso

- Rendere contraddittorie le descrizioni fornite dalle guardie dopo un furto o una fuga.
- Frequentare un mercato, una locanda o una processione senza lasciare agli estranei un ricordo affidabile del volto.
- Ostacolare il riconoscimento successivo da parte di testimoni occasionali interrogati separatamente.

Non può essere usata per

- Non permette di impersonare una persona specifica, ingannare chi conosce bene il praticante o nascondere stemmi, cicatrici, abiti e voce riconoscibili.

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, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersaglio: un luogo; durata: un giorno e una notte*)

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. Chi si separa e cerca un'altra via affronta un tentativo distinto. Nuovi tentativi seguono Prove ripetute: i dieci minuti perduti contano come costo soltanto se il tempo ha conseguenze reali.

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.

Non può essere usata per

- 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.

5.4.4 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 che può u dirti; portata: Vicina; durata: una scena)

Sussurri una formula monotona contando all'indietro i respiri del bersaglio.

Effettua un tiro contrapposto contro la sua Tenacia.

Se il bersaglio è sveglio, diventa Assonnato per la scena:

- subisce -1d alle prove di Percezione;
- perde un eventuale dado di Mira accumulato;
- la prima Azione o Difesa che richiede attenzione, precisione o prontezza subisce -1d. Dopo quel tiro, questa penalità termina.

Se la prima Azione usa Percezione, le due penalità non si sommano: per quel tiro applica soltanto -1d e considera consumata la penalità alla prima Azione o Difesa.

Dolore, una Ferita, uno scuotimento violento oppure un pericolo immediato chiaramente percepito terminano anticipatamente la penalità a Percezione.

La Pratica non addormenta una persona vigile.

È soprattutto un aiuto contro sentinelle non ancora allarmate e dormienti: una minaccia evidente ne limita l'utilità durante un combattimento aperto.

Se il bersaglio sta già dormendo, non si sveglia per rumori ordinari durante la scena. Dolore, acqua sul volto, una caduta, un forte scuotimento oppure un pericolo fisico diretto lo destano normalmente.

La stessa creatura può essere colpita una sola volta per scena.

Casi d'uso

- Rendere meno attenta una sentinella mentre un alleato tenta di passare inosservato.
- Impedire che un dormiente si svegli per passi, porte o conversazioni ordinarie durante un'infiltrazione.
- Disturbare la preparazione di un arciere per il tiro successivo. La Pratica si completa alla fine dello Scambio e non cancella una freccia già scoccata.

Non può essere usata per

- Non addormenta istantaneamente una persona vigile e non impedisce a dolore, cadute o forti scosse di svegliare chi già dorme.

*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*)

Ti addormenti tenendo tra le dita un legame materiale con il dormiente: un filo del suo giaciglio, un indumento usato durante il sonno, una ciocca di capelli o qualcosa di equivalente.

Se il bersaglio non è consenziente, effettua un tiro contrapposto contro la sua Tenacia.

Con un successo entri nel suo sogno. Puoi:

- conversare con lui;
- mostrargli una singola immagine che ricorderà al risveglio;
- porgli una domanda;
- ricevere un'immagine o un ricordo che il dormiente scelga volontariamente di condividere.

Il dormiente conserva volontà, carattere e capacità di mentire. La Pratica non permette di leggerne ricordi, paure o segreti contro la sua volontà, né di apprendere fatti che egli ignora. Non puoi imporgli ordini validi al risveglio.

Il tuo corpo resta addormentato e indifeso. Se viene scosso o ferito, la Pratica termina e acquisisci 1 Stress. Se il bersaglio si sveglia, esce dalla portata o il legame materiale viene distrutto, il contatto termina.

Casi d'uso

- Parlare senza essere uditi con un prigioniero che dorme in una casa vicina.
- Consegnare a un alleato dormiente un avvertimento o un'immagine che ricorderà al risveglio.
- Chiedere a un dormiente ciò che crede o ricorda, lasciandogli la possibilità di mentire o rifiutarsi di mostrare un ricordo.

Non può essere usata per

- Non legge la mente, non costringe a dire la verità, non estrae ricordi contro la volontà del dormiente e non raggiunge qualcuno oltre la portata senza un legame materiale appropriato.

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.

- **Sonno della Casa** (Pratica Corale, Difficoltà 6, 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)

La Guida ripete una cantilena monotona mentre le Voci contano lentamente respiri, passi o battiti. Ogni bersaglio deve poter udire almeno debolmente il rito per tutta la sua esecuzione.

La Guida tira una sola volta; ciascun bersaglio effettua il proprio tiro di Tenacia. Chi ottiene un risultato inferiore a quello della Guida, purché il risultato della Guida sia almeno 6, viene sopraffatto dal torpore:

- chi già dorme cade in un **sonno profondo** e non viene svegliato da rumori ordinari;
- chi è sveglio, ma non si trova in combattimento, non soffre dolore intenso e non percepisce un pericolo immediato, si addormenta entro circa un minuto;
- dolore, una forte scossa, acqua sul volto, una caduta oppure un pericolo fisico immediato svegliano normalmente il bersaglio.

Chi sta combattendo, fuggendo, gridando un allarme o affrontando consapevolmente un pericolo immediato **non può essere fatto addormentare** dalla Pratica. Un bersaglio che comprende ciò che sta accadendo può sottrarsi al rito allontanandosi abbastanza da non udire più la cantilena.

Casi d'uso

- Far addormentare guardie che vegliano tranquille in una stanza prima di tentare un'infiltrazione.
- Far ripiombare nel sonno gli occupanti di una casa mentre il gruppo si muove al suo interno.
- Quietare prigionieri, animali domestici o persone agitate che non abbiano ancora percepito un pericolo immediato.

Non può essere usata per

- Non fa crollare addormentato chi sta combattendo, fuggendo o reagendo a una minaccia evidente e non impedisce a dolore o pericolo fisico di svegliare chi dorme.

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.

5.4.5 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: fino alla fine dello Scambio successivo*)

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 fino alla fine dello Scambio successivo:

- 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);
- le prove di Percezione basate sulla vista subiscono -1d;
- il praticante ignora questa penalità;
- creature e fenomeni innaturali lasciano nel fumo una scia visibile, anche se normalmente incorporei o nascosti.

La Pratica non rivela la natura della creatura e non supera muri o coperture solide. Vento forte e pioggia disperdono immediatamente la nube.

La sensibilità dovuta alla Corruzione avverte soltanto un'impronta; il Soffio rende invece visibili gli spostamenti della presenza nella nube.

Casi d'uso

- Ostacolare per pochi istanti i tiratori che devono colpire attraverso una stanza o un passaggio fumoso.
- Rendere visibile nel fumo il movimento di una presenza incorporea o normalmente nascosta.
- Coprire una ritirata o un cambio di posizione in un ambiente chiuso e poco ventilato.

Non può essere usata per

- Non identifica la natura della presenza, non attraversa pareti e viene disperso da vento forte o pioggia.

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*)

Bruci capelli, fili, scritti o altri resti capaci di collegare il bersaglio alla sua identità. Le ceneri vengono poi disperse oppure strofinate sul bersaglio.

Fino all'alba, le Pratiche che tentano di raggiungerlo a distanza attraverso:

- il nome;
- un oggetto personale o una traccia corporea;
- un sogno;
- una precedente traccia Arcana;

subiscono -2d.

La penalità si applica agli effetti benefici e ostili. Non influenza le Pratiche rivolte direttamente al bersaglio presente.

Per spezzare un collegamento già attivo effettua un tiro contrapposto contro il risultato registrato della Pratica che lo mantiene. Con un successo, un collegamento non corale termina; un collegamento corale viene soltanto sospeso fino all'alba.

Casi d'uso

- Nascondere un fuggitivo dall'Appello degli Assenti fino all'alba.
- Ostacolare una Pratica a distanza preparata attraverso capelli, sangue o un oggetto personale.
- Interrompere o sospendere il collegamento a distanza attraverso cui una presenza raggiunge ripetutamente una persona.

Non può essere usata per

- Non cancella impronte, testimonianze o odori ordinari e non interrompe un effetto rivolto direttamente a un bersaglio presente.

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, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersaglio: una casa, una cappella o un piccolo accampamento con un fuoco; durata: fino all'alba)

La Guida prepara il fuoco con cenere proveniente dai focolari dei partecipanti. Le Voci alimentano a turno la fiamma e nominano le persone che dovranno esserne avvertite.

Quando una creatura o un fenomeno innaturale entra nell'area oppure agisce al suo interno:

- la fiamma cambia colore, si abbassa o produce una colonna di fumo;
- chi è sveglio percepisce immediatamente il segno;
- chi dorme si sveglia;
- la presenza non può cogliere di Sorpresa i beneficiari avvertiti;
- fino alla fine della scena, cenere, fumo o fuliggine rendono visibili gli spostamenti della presenza nell'area, anche se essa è normalmente incorporea, invisibile o nascosta dall'Arcano.

Possedere Arcano o Corruzione non rende automaticamente una persona una creatura innaturale. Una Pratica che agisce nell'area può invece attivare il Focolare: il segno rivela che qualcosa accade, non identifica da solo il praticante.

Un'impronta personale Leggera o Grave, da sola, non attiva il Focolare.

Le tracce permettono di seguirne la posizione, non necessariamente di colpirla o danneggiarla. La Pratica non rivela natura, Nome, intenzioni o debolezze della presenza e non le impedisce di entrare o agire. Il fuoco deve rimanere acceso: se si spegne, la Pratica termina.

Casi d'uso

- Svegliare un accampamento quando una presenza innaturale entra tra le tende e seguirne il passaggio nella cenere.

- Sorvegliare una casa infestata durante la notte e capire in quale stanza si muove qualcosa di normalmente invisibile.
- Usare una cappella o una sala comune come punto di veglia mentre il gruppo cerca la causa dell'infestazione.

Non può essere usata per

- Non impedisce alla minaccia di entrare o agire, non ne rivela identità o intenzioni e non rende automaticamente vulnerabile una creatura incorporata.

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.

5.5 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.

5.5.1 Via dell'Imperio

adjuratio, comando rituale, possessione ed espulsione

Questa Via esercita **autorità su una volontà innaturale**: costringe un'entità a manifestarsi, obbedire per un istante oppure abbandonare un ospite 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.

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: fino alla fine dello Scambio successivo)

Mostri un segno sacro e pronunci un ordine breve. Effettua un tiro contrapposto contro la Tenacia dell'entità. Se vinci, scegli un comando:

- **Arretra** — l'entità arretra di una fascia, se può muoversi;
- **Lascia** — interrompe una Presa oppure lascia temporaneamente il controllo di un posseduto;
- **Taci** — non può parlare, gridare, pronunciare formule o agire attraverso una voce.

L'effetto dura fino alla fine dello Scambio successivo. La stessa entità può subire questa Pratica una sola volta per scena.

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 per pochi istanti a una presenza di parlare attraverso un ospite o pronunciare una formula.

Non può essere usata per

- 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)

Il praticante traccia segni attorno all'ospite e ordina all'entità di non nascondersi né cercare un nuovo rifugio.

Effettua un tiro contrapposto contro la Tenacia dell'entità.

Se vinci, fino all'alba l'entità:

- non può trasferirsi volontariamente in un altro ospite, oggetto o luogo;
- non può fingersi assente o ritirarsi tanto profondamente da non poter essere raggiunta dalle Pratiche della Via dell'Imperio;
- produce un segno evidente ogni volta che agisce attraverso l'ospite;
- può essere bersaglio di Parola d'Autorità e Grande Esorcismo anche quando è normalmente incorporea o nascosta.

La Pratica non rivela Nome, natura, Vincolo o debolezze dell'entità.

Se l'ospite abbandona forzatamente il luogo preparato, la Pratica termina.

Casi d'uso

- Impedire a un'entità di abbandonare il posseduto per entrare in uno degli assistenti.
- Costringere una presenza apparentemente silenziosa a restare raggiungibile durante un Grande Esorcismo.
- Vincolare temporaneamente un'infestazione al luogo o all'oggetto già preparato, così da poterla affrontare senza che cambi rifugio.

Non può essere usata per

- Non rivela Nome, natura, Vincolo o debolezze dell'entità e non la separa dall'ospite o dal luogo.

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, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersaglio: una possessione o infestazione; durata: variabile)

La Guida ripete formule di espulsione mentre le Voci rispondono, tengono i lumi e impediscono che il bersaglio spezzi il rito.

Il risultato deve raggiungere 6 e superare la Tenacia dell'entità. Il rito non distrugge l'entità: la separa dal suo ospite o dal luogo occupato.

Con un successo:

- se la Guida **non conosce né il Nome né il Vincolo** dell'entità, essa viene espulsa per **sette giorni** e non può agire attraverso lo stesso ospite o luogo;
- se la Guida conosce **il Nome oppure il Vincolo**, l'espulsione da quello specifico ospite o luogo è definitiva, salvo che la fiction stabilisca un nuovo accesso realmente distinto.

Dopo un successo, l'ospite acquisisce 1 Stress. Dopo un fallimento, ogni partecipante acquisisce 1 Stress e l'entità può agire immediatamente.

Casi d'uso

- Liberare per alcuni giorni un posseduto quando non si conosce ancora abbastanza dell'entità da impedirne il ritorno altrove.
- Ottenere una settimana di tregua in una casa infestata per continuare l'indagine, trasferire gli abitanti o preparare una soluzione definitiva.
- Espellere definitivamente una presenza da un ospite o luogo dopo averne scoperto il Nome o il Vincolo.

Non può essere usata per

- Non distrugge l'entità e non sostituisce l'indagine necessaria a scoprirne Nome, Vincolo o modo di ritornare attraverso un nuovo accesso.

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.

5.5.2 Via dell'Unzione

olio, imposizione delle mani, resistenza del corpo e assistenza agli infermi

Questa Via **sostiene un corpo che sta cercando di resistere**. Attenua per un momento il logoramento, accompagna malattia, veleno e Infezione e impedisce che una crisi peggiori troppo rapidamente.

Non riduce mai direttamente la Gravità di una Ferita e non sostituisce Cerusia, Fisica, fasciature, antidoti, nutrimento o riposo. La manipolazione soprannaturale delle Ferite appartiene alla Via della Piaga.

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, 1 Corruzione; bersaglio: te stesso o una persona a portata di contatto; durata: una scena oppure finché viene consumata)

Tracci con olio un segno sulla fronte o sulle mani del bersaglio.

Una volta prima della fine della scena, prima di tirare per un'Azione, una Difesa o una prova di Resistenza, il bersaglio può ignorare **tutta la penalità causata da Fatica oppure da Stress** per quel singolo tiro. Dopo l'uso la Pratica termina; se non viene usata, termina comunque alla fine della scena.

In Combattimento scegli normalmente quanti dadi spendere dal Pool e applica i bonus e le altre penalità, omettendo soltanto il malus della Condizione scelta. Tutti i dadi scelti restano spesi come sempre e il Pool segue le normali regole.

Esempio: ti restano 3d e hai Fatica 7 (-2d). Spendi 2d per la Difesa: senza altri modificatori tireresti a 0d; usando Unzione del Vigore tiri 2d. I 2d restano spesi e ti resta 1d nel Pool.

La Pratica non rimuove punti di Fatica o Stress, non ignora penalità da Ferita, Infezione, Corruzione o altre fonti e non restituisce dadi già spesi. Non rende utilizzabile un arto inabile e non impedisce gli effetti di una Soglia Critica.

Casi d'uso

- Permettere a un combattente esausto di affrontare una Difesa decisiva senza subire per quell'azione tutta la penalità da Fatica.
- Aiutare una persona sconvolta a mantenere la Concentrazione durante un rito o una fuga.
- Sostenere chi deve compiere un ultimo sforzo fisico o mentale prima di poter riposare.

Non può essere usata per

- Non rimuove punti di Fatica o Stress, non ignora penalità da Ferita e non rende utilizzabile un arto inabile.

• **Olio degli Infermi** (*Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una persona presente; durata: fino all'alba*)

Il bersaglio deve aver ricevuto le cure materiali disponibili: pulizia, fasciatura, riposo, antidoto o regime appropriato. Scegli una specifica **Infezione, malattia, veleno o afflizione** che il suo corpo sta combattendo.

Con un successo, fino all'alba il bersaglio riceve **+1d a tutti i tiri di Decorso o Resistenza** contro quella specifica afflizione. Il bonus si applica anche a un tiro che ne determini un esito permanente o una fase di convalescenza, se le normali regole prevedono quel tiro prima dell'alba. Per l'Infezione il bonus rientra nel tetto complessivo di **+2d delle cure**; non si aggiunge oltre quel limite.

Inoltre **una volta prima dell'alba**, prima di un controllo di Decorso o Resistenza contro l'afflizione scelta, il bersaglio può ignorare **1d della penalità da Fatica**. Questo sostegno riduce un malus e non è un ulteriore bonus delle cure: può aiutare anche chi ha già raggiunto il tetto di +2d. Non rimuove Fatica, non sospende un episodio critico e non ignora Ferite o Infezione.

La Pratica non stabilizza, non ferma il Sanguinamento e non permette di effettuare un tiro che le normali regole non prevedono.

Casi d'uso

- Sostenere per tutta la notte il Decorso di una specifica Infezione dopo che la Ferita è stata pulita e trattata.
- Preparare una persona avvelenata ai successivi tiri di Resistenza, insieme agli antidoti disponibili.
- Assistere una crisi di malattia durante la notte senza sostituire riposo, nutrimento e cura materiale.

Non può essere usata per

- Non stabilizza una Ferita Mortale, non ferma il Sanguinamento, non cura più affezioni con lo stesso rito e non crea prove di recupero inesistenti.

Storia: l'assistenza spirituale non sostituiva bendaggi, alimentazione e riposo. Nel gioco l'unzione sostiene continuamente una crisi già curata con mezzi reali invece di cancellarne la necessità.

• **Veglia degli Infermi** (*Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Veglia di almeno un'ora; bersagli: fino a sei persone presenti; durata: fino all'alba*)

La Guida e le Voci vegliano presso i beneficiari, mantenendo lumi, preghiere e assistenza materiale. Prima di iniziare, il GM indica quando è previsto il prossimo controllo pertinente. La Veglia protegge quelli che cadono entro la durata; non sposta un controllo verso la notte per ottenere il beneficio.

Fino all'alba i tiri di Decorso o Resistenza contro **malattia, veleno o Infezione** vengono effettuati normalmente per ciascun beneficiario:

- un successo produce i suoi normali effetti;
- un fallimento non provoca peggioramento: l'afflizione rimane invariata, ma non aumenta di gravità, non produce una nuova penalità e non applica la conseguenza progressiva che il fallimento avrebbe causato.

Per il **Decorso dell'Infezione**, un risultato finale **1** ha quindi l'effetto di **2-3**: l'Infezione persiste, ma la Ferita non aumenta di Gravità. Un risultato **4+** produce normalmente l'esito Sotto controllo. La protezione non conta come successo e non avvia da sola la Guarigione. I Decorsi senza tiro e le scadenze di morte non vengono sospesi dalla sola presenza della Veglia.

La Veglia non concede dadi, non trasforma un fallimento in successo, non accelera la Guarigione e non impedisce la morte causata da Sanguinamento, Ferite Mortali o altre cause immediate.

Casi d'uso

- Impedire che durante una notte critica le Infezioni dei feriti peggiorino mentre continuano pulizia, fasciature e assistenza.
- Sorvegliare più malati colpiti dalla stessa epidemia e impedire che i fallimenti di Decorso ne aggravino la condizione prima dell'alba.
- Guadagnare una notte durante una crisi di veleno o malattia mentre si cerca un rimedio o si prepara il trasferimento del malato.

Non può essere usata per

- Non concede dadi, non guarisce l'afflizione e non impedisce una morte immediata dovuta a Sanguinamento, Ferita Mortale o altra causa non governata dal Decorso.

Storia: famiglie, comunità religiose, ospizi e xenodochi rendevano la cura un compito collettivo. La Pratica rende soprannaturale l'idea più concreta della veglia: per una notte la crisi viene tenuta ferma, ma il corpo deve ancora guarire.

5.5.3 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 quietata 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: durante le Rogazioni clero e fedeli percorrevano campi e confini dipendenti da pievi e chiese, cantando litanie e portando croci o reliquie. Le campane convocabano la comunità, segnalavano pericolo e venivano benedette come strumenti di protezione.

- **Rintocco Consacrato** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; richiede una campana benedetta; portata: entro il suono; durata: una scena*)

Suoni una campana portatile oppure fai battere una campana maggiore secondo una cadenza precisa. Scegli fino a sei persone che possono sentirla e nomina un luogo verso cui dovranno orientarsi.

Il luogo nominato deve essere noto ai beneficiari o indicato concretamente: la Pratica non fornisce la strada verso un luogo sconosciuto. Dopo il primo rintocco, il praticante o un aiutante mantiene la cadenza per la durata desiderata; in uno scontro richiede l'Azione di ogni Scambio. Il suono deve raggiungere davvero i beneficiari. Quando smette di essere percepibile, la protezione resta sospesa; riprende se il suono ritorna prima della fine della scena.

Finché il suono rimane percepibile:

- i beneficiari conoscono sempre la direzione della campana;
- un effetto innaturale che tenti di separarli, attirarli lontano mediante voci o apparizioni oppure far loro seguire un falso sentiero deve superare il risultato della Pratica;
- ignorano le penalità soprannaturali all'orientamento quando si muovono verso la campana o verso il luogo nominato dal praticante.

La Pratica non rivela presenze, non protegge dalla paura, non interrompe possessioni e non migliora le normali prove di Percezione.

Casi d'uso

- Richiamare verso una cappella persone disperse da nebbia o oscurità innaturali.
- Impedire che voci o apparizioni inducano i beneficiari ad allontanarsi dal gruppo.
- Guidare abitanti e compagni verso un luogo sicuro quando sentieri e direzioni vengono alterati dall'Arcano.

Non può essere usata per

- Non rileva presenze, non protegge dalla paura o dalla possessione e non migliora l'orientamento o la Percezione 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)

Aspergi il luogo con acqua e sale preparati, percorrendone il perimetro e nominando un effetto innaturale già osservato al suo interno.

Se l'effetto è passivo, effettua la normale prova contro Difficoltà Sfidante (4). Se è mantenuto da una creatura consapevole, effettua un tiro contrapposto contro la sua Tenacia.

Con un successo, fino all'alba viene soppresso un singolo effetto ambientale, come:

- freddo o oscurità innaturali;
- acqua contaminata dall'Arcano;
- voci o rumori ricorrenti;
- sogni imposti a chi riposa nel luogo;
- putrefazione, muffa o sterilità soprannaturali.

Può sopprimere soltanto una manifestazione legata al luogo. Non protegge da una creatura o da una Pratica che scelga direttamente una persona come bersaglio.

La Pratica non espelle creature, non cura chi è già stato colpito, non distrugge la causa e non impedisce a qualcosa di entrare o uscire.

Casi d'uso

- Sopprimere fino all'alba il freddo innaturale che rende inutilizzabile una cripta.
- Rendere temporaneamente utilizzabile un pozzo contaminato da una manifestazione Arcana legata al luogo.
- Fermare voci, oscurità o putrefazione soprannaturali mentre il gruppo cerca e affronta la causa reale.

Non può essere usata per

- Non protegge una persona scelta direttamente come bersaglio, non espelle creature e non distrugge la causa della manifestazione.

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, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Processione lungo un perimetro; bersaglio: un territorio; durata: sette giorni*)

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.

Per sette giorni una **creatura consapevole** appartenente alla minaccia nominata deve riuscire in una prova di **Tenacia, Difficoltà 6**, per attraversare il confine: 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. Un nemico può aprire un varco distruggendo o profanando uno dei segni di confine.

Malattie, animali, tempeste e carestie naturali non vengono fermati. La Rogazione agisce soltanto quando la loro origine è realmente innaturale.

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.

Non può essere usata per

- Non espelle ciò che si trova già all'interno e non ferma malattie, animali, tempeste o carestie di origine naturale.

Storia: durante le Rogazioni clero e fedeli percorrevano i confini cantando litanie e chiedendo protezione per campi e raccolti. La processione era insieme preghiera, memoria del territorio e pubblica affermazione dei limiti.

6 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](#).

6.1 Sette verità per iniziare

1. **L'autorità si sovrappone:** conte, vescovo, monastero, castello e comunità rivendicano diritti differenti sulla stessa terra o persona.
2. **Il nome richiede testimoni:** parenti, patroni, carte e reputazione stabiliscono chi viene creduto e protetto.
3. **Moneta e relazioni convivono:** credito, doni, servizio, pegni e ospitalità sono forme ordinarie dello scambio.
4. **La Chiesa comprende interessi diversi:** vescovi, pievi, monasteri, famiglie e riformatori possono trovarsi in conflitto.
5. **Le strade collegano e dividono:** viaggiare è normale, ma appoggi, guadi e pedaggi decidono chi passa.
6. **La violenza produce obblighi:** parenti, composizioni, vendette e autorità continuano ad agire dopo lo scontro.
7. **L'innaturale è raro e locale:** una manifestazione ha cause e limiti da comprendere; una diceria può restare soltanto una diceria.

6.2 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](#).

6.3 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.

6.4 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.

6.5 Moneta, Equipaggiamento e Commercio

Le statistiche di armi e armature restano nel capitolo [Combattimento](#). Qui sono descritte disponibilità, valore e forme della ricchezza.

6.5.1 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.

6.5.2 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.

6.5.3 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:** 1–6 denari.
- **Esempi:** utensili minuti, riparazioni, ospitalità breve.

- **Costoso**

- **Valore:** 1–5 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
- **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.

6.5.4 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.

6.5.5 Portare i soldi e farseli prestare

Il denaro si porta in una borsa, in piccoli contenitori cuciti nelle vesti oppure come argento e oggetti. Una somma grande è pesante soprattutto per ciò che comunica.

Il credito è personale:

- il creditore vuole un garante;
- un pegno deve essere riconoscibile e rivendibile;
- una chiesa o un potente può custodire un deposito;
- una carta vale soltanto dove scrittura, sigillo e testimoni sono riconosciuti;
- un forestiero senza nome paga di più o non ottiene nulla.

Il bottino sacro, le armi note e gli oggetti di una casa potente sono difficili da vendere. Trasformare ricchezza in denaro può essere un'avventura.

Storia: prima dei sistemi bancari maturi esistevano credito, pegno, deposito, garanzia e documentazione. La fiducia si appoggiava a persone e istituzioni capaci di far rispettare la promessa.

6.6 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.

6.6.1 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](#).

6.7 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](#).

6.8 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.

6.8.1 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.

6.8.2 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.

6.9 Viaggi, pedaggi e criminalità

Viaggia per tappe con acqua, viveri, scarpe e appoggi adeguati. Una compagnia offre protezione e testimoni. Case, pievi, corti, monasteri e ospizi possono accogliere, ma risorse e rapporti decidono l'ospitalità. Ponti, guadi e telonei sono luoghi di potere. Non si contano pesi: un carico eccessivo rende la marcia estenuante e richiede le normali conseguenze di fatica.

Il bandito può essere fuggitivo, uomo di faida, servo scappato o guerriero senza patrono. Una morte produce richieste di pace, composizione o vendetta. Per preparare persone e luoghi usa il [Manuale di ambientazione](#), per le loro azioni usa i profili che seguono.

6.10 PNG, Bestie e Creature

Statistiche rapide per popolare gli incontri e le scene improvvisate.

6.10.1 Statistiche rapide

Un PNG non usa la scheda completa:

- il **Pool** indicato è già Attributo + Abilità;
- **Des** decide il primo Scambio quando fiction e Misura non bastano;
- **Per** serve per Sorpresa;
- **Ten** per paura e Pratiche ostili;
- **Cos** per Resistenze e inseguimenti;
- 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: niente locazioni dettagliate. Ferita Leggera: -1d ai tiri fisici, senza ridurre il Pool; una seconda Leggera diventa Seria. Ferita Seria o peggiore: fuori combattimento, in fuga, a terra o arreso secondo il Morale.

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.

6.10.2 Morale

Il **Morale** descrive quando un PNG o una bestia cede, si ritira o difende ciò che gli importa; non è un Attributo aggiuntivo. Segui prima il comportamento indicato. Quando l'esito resta incerto, tira **Tenacia**, Difficoltà 4: un fallimento porta a cercare fuga, riparo o resa, secondo la situazione. Non tirare a ogni colpo, ma soltanto quando cambia concretamente il pericolo. I PG conservano le proprie scelte, salvo gli effetti espressi di paura, Stress o altre regole.

6.10.3 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) · Pietra Scelta · 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.

6.10.4 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: Per 1d, Ten 0d; da sella: 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).
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.

6.10.5 Creature

L'innaturale è raro: una Creatura è un evento, non riempitivo casuale.

Regole comuni:

- **Vista:** la prima manifestazione apertamente innaturale assegna +2 Stress, +3 se orrenda; Resistenza con Tenacia.
- **Contatto:** toccare creatura, sangue o tana assegna normalmente **2 Corruzione di base**, una sola volta per scena o nuova esposizione significativa; con **1** sul dado del costo ne assegna 3. Le schede possono indicare un valore base diverso.
- **Morale:** le Creature non tirano Morale; le ferma la forza o il loro **Vincolo**.
- **Riconoscerle:** Filosofia Naturale dice cosa se ne racconta; Segni della Selva offre indizi all'aperto. Nessuna delle due rivela automaticamente il Vincolo.
- **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](#).
- **Il Morto Inquieto** — Impronta Grave · Pool 3d · Ten 3d · mani (+0, Presa) o arnese · 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. In sogno ha Pool 3d e può essere ferita · 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: +1 Stress; se ignorata, il luogo offre sempre riposo di scarsa qualità e il tocco assegna +1 Fatica e +1 Stress · 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; sangue o carne assegnano 1 Corruzione di base · 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) · 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.

Storia: qui la storia tace. È la conseguenza specifica dell'Arcano di MAPPERPG.

6.11 Incontri: “Chi c’è per strada” (2d6)

6.11.1 Principi d’uso

- Tira **2d6 e somma i risultati**, senza Boost: i risultati centrali sono più comuni delle code.
- Nessuna voce è automaticamente un combattimento.
- Tira una volta per mezza giornata su una via frequentata, una volta al giorno su un sentiero minore.
- Nei tempi sottili, 2 e 12 si attivano anche con 3 e 11.
- 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.
- **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
- **12** — La Processione Notturna

6.11.2 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.

6.11.3 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.

6.11.4 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.

6.11.5 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.

6.11.6 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.

6.11.7 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.

6.11.8 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.

6.11.9 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.

6.11.10 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.

6.11.11 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.

6.11.12 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. Alla terza Tempora 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.

6.11.13 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.
-

6.12 Glossario dei termini arcaici

Storia: i termini sono riferimenti di gioco per una regione ispirata all'Italia della fine dell'XI secolo. Uso e significato variano nel tempo e nello spazio.

- **Allodio** — terra detenuta senza dipendenza diretta da una concessione superiore, pur restando soggetta ad autorità e obblighi pubblici o signorili.
- **Avvocato di una chiesa** — laico incaricato di proteggere e rappresentare beni ecclesiastici, anche con la forza; titolo, diritti e abusi variano.
- **Bando / bannum** — potere di ordinare, convocare, proibire e punire; anche la proclamazione che esclude una persona dalla protezione ordinaria.
- **Beneficio** — terra, rendita o diritto concesso in relazione a servizio e fedeltà. Può essere trasmesso o consolidarsi, ma non coincide automaticamente con il feudo ereditario di una piramide universale.
- **Castrum** — luogo fortificato; può essere antico, nuovo, abitato o principalmente militare.
- **Castellano** — responsabile militare e amministrativo di un castello per conto del possessore.
- **Cattive consuetudini** — espressione polemica per esazioni e obblighi ritenuti nuovi, abusivi o contrari a un privilegio.
- **Censo** — pagamento periodico in denaro o natura dovuto per terra, protezione o altro diritto.
- **Comune** — forma associativa e politica urbana in formazione. In alcune città italiane compaiono assetti consolari già negli ultimi decenni dell'XI secolo, ma nel periodo predefinito sono fenomeni locali e ancora fluidi: non usare il Comune come governo standard di ogni città.
- **Curtis** — complesso fondiario con terre gestite direttamente, tenimenti, magazzini, officine e dipendenti. Nell'XI secolo può persistere o trasformarsi, ma non è il modello universale di ogni signoria.
- **Decima** — prelievo ecclesiastico teoricamente legato alla decima parte, con applicazioni, titolari ed esenzioni locali.
- **Dominicum** — parte di una proprietà riservata alla gestione diretta del possessore.
- **Fidelitas** — fedeltà giurata o riconosciuta a una persona o istituzione; contenuti e obblighi dipendono dal rapporto concreto.
- **Gastaldo / fattore** — amministratore di una proprietà o rappresentante locale; titolo e competenze dipendono dalla regione.

- **Immunità** — privilegio che limita l'intervento di funzionari esterni su terre e persone di una chiesa o di un potente; non significa assenza di ogni autorità.
- **Investitura** — consegna simbolica di carica, terra o diritto. La nomina di vescovi e abati è al centro di un grande conflitto politico nel periodo predefinito.
- **Lira / soldo** — unità di conto basate rispettivamente su 240 e 12 denari.
- **Manso** — unità poderale o fiscale associata idealmente al sostentamento e agli obblighi di una famiglia; estensione e contenuto non sono uniformi.
- **Miles** — combattente professionale, spesso montato e legato a un potente. Nel tardo XI secolo acquista maggiore riconoscibilità sociale, ma non coincide ancora con un ordine cavalleresco universale.
- **Nicolaismo** — termine polemico usato dai riformatori per matrimonio, convivenza o rapporti sessuali del clero.
- **Ostaggio** — persona consegnata come garanzia di pace, obbedienza o pagamento; non è necessariamente trattata come un prigioniero comune.
- **Pataria** — movimento riformatore milanese attivo contro simonia e clero sposato; è un riferimento regionale, non un nome generico per ogni riformatore.
- **Pieve** — chiesa rurale principale, spesso dotata di fonte battesimale e autorità su un territorio e chiese minori.
- **Placito** — assemblea o corte pubblica in cui autorità, giudici e uomini qualificati trattano una causa e ne fanno redigere memoria.
- **Rogazioni** — processioni e litanie per campi, confini e raccolti.
- **Signoria territoriale** — potere esercitato su uomini, giustizia e risorse di una zona, non soltanto sui dipendenti diretti del signore.
- **Simonia** — acquisto, vendita o concessione interessata di uffici, sacramenti o beni ecclesiastici.
- **Teloneo** — pedaggio o dazio su passaggio e merci.
- **Xenodochio / ospizio** — struttura di accoglienza legata a una chiesa, un monastero o un'altra fondazione, destinata soprattutto a forestieri, pellegrini e poveri e, secondo il luogo, anche a malati. Non equivale automaticamente a un ospedale medico moderno.
- **Vassallo / fedele** — persona legata a un potente da servizio e fedeltà personale; non occupa automaticamente un gradino fisso in una piramide universale.
- **Vicinia** — insieme dei vicini o aventi diritto chiamati a ricordare, testimoniare e amministrare interessi comuni; forma e nome cambiano localmente.

7 Il Game Master

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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.

7.4 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.

7.4.1 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.

7.4.2 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.

7.4.3 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.

7.5 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.

8 Appendice

8.1 Criteri e fonti storiche essenziali

Il manuale usa la storia come vincolo di plausibilità, non come pretesa di comprimere l'intero XI secolo europeo in un'unica valle. Il riferimento predefinito è circa 1075-1090, con particolare attenzione all'Italia centro-settentrionale. Quando una meccanica si appoggia a testimonianze posteriori, la nota deve dichiararlo.

Nuclei di riferimento:

- **Diplomi regi e imperiali, placiti, investiture e carte italiane dell'XI secolo** — autorità, proprietà, testimonianza, notai, immunità, signoria e giustizia.
- **Documentazione su castelli e poteri signorili tra XI e XII secolo** — costruzione, trasformazione delle residenze, guarnigioni, pedaggi e controllo del territorio.

- **Registri e lettere di Gregorio VII, Pier Damiani, Bonizone di Sutri e testi della controversia delle investiture** — riforma ecclesiastica, simonia, clero, papato, impero e conflitto politico.
- **Burcardo di Worms, Decretum e Corrector sive medicus** — penitenza, disciplina, pratiche proibite, credenze e domande rivolte ai fedeli all'inizio del secolo.
- **Reginone di Prüm e il Pontificale Romano-Germanico**, come tradizioni ricevute — visite episcopali, esorcismi, benedizioni, unzioni e cavalcate notturne.
- **Costantino l'Africano, medicina salernitana e traduzioni di Montecassino** — ampliamento del sapere medico nella seconda metà del secolo, senza trasformarlo in conoscenza comune.
- **Bald's Leechbook, erbari e ricettari altomedievali**, usati come precedenti ancora trasmessi — erbe, operazioni manuali, preghiere e formule.
- **Somniale Danielis, agiografie, amuleti e manoscritti medico-magici** — sogni, nomi, scongiuri e materiali delle Vie.
- **Archeologia degli insediamenti, delle fortificazioni e delle sepolture** — case, castelli, armi, armature, dieta e trattamento dei morti.
- **Studi sulla guerra lombarda e italiana dell'XI-XII secolo, in particolare Aldo A. Settia** — rapporti tra milites e pedites, fortificazioni, assedio, armi da tiro e presenza specialistica dei balestrieri.
- **Cronache e immagini dell'XI secolo, incluso l'Arazzo di Bayeux come confronto normanno** — equipaggiamento, cavalleria, seguito, assedio e rappresentazione del potere; non sono fotografie neutrali dell'Italia.
- **Orderico Vitale**, autore del XII secolo che narra eventi dell'XI — processioni dei morti, memoria e costruzione narrativa.
- **Trattati marziali bassomedievali**, tra cui Fiore, Liechtenauer e I.33, soltanto come confronto biomeccanico posteriore per Misura, lotta e controllo delle armi: non provano l'esistenza di scuole omonime nell'XI secolo.

Le cifre economiche restano categorie e ordini di grandezza. Monete, prezzi e valore dei beni variavano per zecca, raccolto e regione; al tavolo conta soprattutto il rapporto tra cibo, bestiame, arma, cavallo, libro e protezione.

8.1.1 Riscontri consultabili

- [Royal Armouries, Medieval German fencing manual \(MS I.33\)](#) — il museo colloca il manoscritto nei primi decenni del XIV secolo. È un confronto tecnico posteriore di oltre due secoli, non una fonte diretta per la scherma del 1080.
- [Ingo Petri, Form follows function: Reconstructing the use of Viking Age swords \(2021\)](#) — studio ricostruttivo basato su reperti, biomeccanica ed esperimenti con spade dell'VIII-XI secolo dell'Europa settentrionale e orientale. Offre un confronto per il controllo della punta e della linea; i risultati sono preliminari e non documentano tecniche italiane contemporanee.
- [Musée de la Tapisserie de Bayeux, soggetto e contesto dell'Arazzo](#) — racconto figurato della conquista del 1066, da usare con attenzione al suo contesto normanno e alla costruzione della narrazione.
- [Patrizia Corrarati, Nomi, individui, famiglie a Milano nell'XI secolo](#) — studio di carte private milanesi, utile per nomi, famiglie e identificazione delle persone in un contesto italiano concreto.
- [BnF, incontro di studio sul Sacramentario di Gellone](#) — collocazione del manoscritto nella trasmissione liturgica tra età merovingia e carolingia; non prova che ogni rito del gioco fosse praticato nello stesso modo nell'XI secolo.

Una nota storica dovrebbe distinguere ciò che una fonte attesta nel proprio luogo e tempo, ciò che il gioco ricostruisce per analogia e ciò che rende apertamente soprannaturale. Una data precisa o un primato documentario richiedono un riferimento altrettanto preciso; una plausibilità generale non basta a dimostrarli.

- [Dirk H. Breiding, Metropolitan Museum, A Deadly Art, sezione Spanning Devices](#) — armamento manuale delle prime balestre e sviluppi successivi con staffa e gancio da cintura; non attribuire tutti i dispositivi al 1090.
- [Science Museum Group Journal, A history of amulets in ten objects](#) — membrane di nascita come amuleti, con esempi posteriori e richiami all'antichità; non prova una diffusione specifica nell'Italia dell'XI secolo.
- [Ricerca sul movimento dei cavalli al passo e al trotto](#) — confronto biomeccanico moderno per distinguere andatura ordinaria e avanzata rapida; non misura obbligatoria delle cavalcature medievali.

8.1.2 Limiti cronologici

Nel periodo predefinito non compaiono come elementi normali:

- armature a piastre o protezioni articolate degli arti;
- grandi elmi completamente chiusi;
- araldica sistematica;
- tornei cavallereschi maturi e ordini cavallereschi religiosi;
- longbow inglese trecentesco e balestre pesanti ad argano;
- spade a due mani tardomedievali, pollaxe e martelli d'arme specializzati;
- comuni, podestà e corporazioni politicamente maturi;
- università organizzate nel senso del XIII secolo;
- francescani, domenicani e inquisizione papale;
- confessione annuale obbligatoria;
- compagnie di ventura e condottieri;
- fazioni guelfe e ghibelline già strutturate;
- Prima crociata prima del novembre 1095;
- una piramide feudale universale e ordinata.

Questi limiti non rendono il mondo più povero: lo rendono specifico. Castelli, balestrieri, milites, mercati, notai, monasteri riformati e città in crescita offrono già abbastanza varietà senza anticipare i secoli successivi.

8.2 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 o al Petto provoca incoscienza immediata;
- una Ferita Mortale alle altre locazioni può lasciare il ferito cosciente per alcuni istanti.

8.2.1 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 oppure profonda recisione dietro il ginocchio con emorragia massiva.
- 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.

8.2.2 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.

8.2.3 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.

8.2.4 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.

8.2.5 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.

8.2.6 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.

8.3 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».

8.3.1 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:

8.3.2 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.

8.3.3 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.

8.3.4 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.

8.3.5 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.

8.3.6 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.

8.3.7 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.

8.3.8 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.

8.4 Probabilità dei dadi

Questo prospetto serve soprattutto in fase di design e preparazione. Non è necessario consultarlo durante il gioco.

D6; ogni 6 oltre il primo aggiunge +1. Le percentuali indicano la probabilità di ottenere almeno il risultato indicato.

- **Risultato 1:** 1d: 100.00%; 2d: 100.00%; 3d: 100.00%; 4d: 100.00%; 5d: 100.00%; 6d: 100.00%; 7d: 100.00%; 8d: 100.00%
- **Risultato 2:** 1d: 83.33%; 2d: 97.22%; 3d: 99.54%; 4d: 99.92%; 5d: 99.99%; 6d: 100.00%; 7d: 100.00%; 8d: 100.00%
- **Risultato 3:** 1d: 66.67%; 2d: 88.89%; 3d: 96.30%; 4d: 98.77%; 5d: 99.59%; 6d: 99.86%; 7d: 99.95%; 8d: 99.98%
- **Risultato 4:** 1d: 50.00%; 2d: 75.00%; 3d: 87.50%; 4d: 93.75%; 5d: 96.88%; 6d: 98.44%; 7d: 99.22%; 8d: 99.61%
- **Risultato 5:** 1d: 33.33%; 2d: 55.56%; 3d: 70.37%; 4d: 80.25%; 5d: 86.83%; 6d: 91.22%; 7d: 94.15%; 8d: 96.10%
- **Risultato 6:** 1d: 16.67%; 2d: 30.56%; 3d: 42.13%; 4d: 51.77%; 5d: 59.81%; 6d: 66.51%; 7d: 72.09%; 8d: 76.74%
- **Risultato 7:** 1d: 0.00%; 2d: 2.78%; 3d: 7.41%; 4d: 13.19%; 5d: 19.62%; 6d: 26.32%; 7d: 33.02%; 8d: 39.53%
- **Risultato 8:** 1d: 0.00%; 2d: 0.00%; 3d: 0.46%; 4d: 1.62%; 5d: 3.55%; 6d: 6.23%; 7d: 9.58%; 8d: 13.48%
- **Risultato 9:** 1d: 0.00%; 2d: 0.00%; 3d: 0.00%; 4d: 0.08%; 5d: 0.33%; 6d: 0.87%; 7d: 1.76%; 8d: 3.07%
- **Risultato 10:** 1d: 0.00%; 2d: 0.00%; 3d: 0.00%; 4d: 0.00%; 5d: 0.01%; 6d: 0.07%; 7d: 0.20%; 8d: 0.46%
- **Risultato 11:** 1d: 0.00%; 2d: 0.00%; 3d: 0.00%; 4d: 0.00%; 5d: 0.00%; 6d: 0.0^; 7d: 0.01%; 8d: 0.04%
- **Risultato 12:** 1d: 0.00%; 2d: 0.00%; 3d: 0.00%; 4d: 0.00%; 5d: 0.00%; 6d: 0.00%; 7d: 0.0^; 8d: 0.0^
- **Risultato 13:** 1d: 0.00%; 2d: 0.00%; 3d: 0.00%; 4d: 0.00%; 5d: 0.00%; 6d: 0.00%; 7d: 0.00%; 8d: 0.0^

0.0^: indica una probabilità inferiore allo 0.01%

Per lo 0d si tirano 2d6 e si tiene il minore, senza Boost:

- **Risultato minimo 1** — 100%
- **Risultato minimo 2** — 69,44%
- **Risultato minimo 3** — 44,44%
- **Risultato minimo 4** — 25%
- **Risultato minimo 5** — 11,11%
- **Risultato minimo 6** — 2,78%

9 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.

10 Changelog

2026-10-14 0.76 Tradizione di Spada e Ostacolare migliorato;
 2026-10-13 0.75 Reazione a costo 2d;
 2026-10-13 0.74 Variabilita' costi Corruzione;
 2026-10-13 0.73 Penalita' Corruzione;
 2026-10-12 0.72 Revisione e Semplificazioni;
 2026-10-12 0.71 Uniformate penalita' condizioni;
 2026-10-11 0.70 Tabelle rapide ferite;
 2026-10-11 0.69 Semplificazione decorso e recupero ferite;
 2026-10-11 0.68 Semplificazione ferite;
 2026-10-10 0.67 Aggiunta Mole;
 2026-10-10 0.66 Aggiunto Vigore Giovanile;
 2026-10-05 0.65.2 Nono Solco: aggiornate immagini;
 2026-10-04 0.65.1 Frecce e dardi;
 2026-09-24 0.65 Precisazioni su Pool di Combattimento;
 2026-09-23 0.64 Semplificazione Lotta;
 2026-09-23 0.63 Formato, precisazioni, cleanup;
 2026-09-22 0.62 Chiarimenti Difesa;
 2026-09-22 0.61 Semplificazione regole e concetti;
 2026-09-15 0.60 Eliminato Sovraimpegno. Rinominato Scambio di colpi in Contrattacco e dato un vantaggio all'Aggressore;
 2026-09-14 0.59 Chiarimento su acquisizione competenze;
 2026-09-14 0.58 Rilassato vincolo attributi in creazione e aggiunti esempi di creazione;
 2026-09-14 0.57 aggiunte altre Doti;
 2026-09-07 0.56 revisione;
 2026-08-31 0.55 aggiunte precisazioni e revisione;
 2026-08-26 0.54 revisione e recupero Corruzione;
 2026-08-25 0.53 Competenze e progressione;
 2026-08-24 0.52 Percorsi;
 2026-08-13 0.51 bilanciamento distanza;
 2026-08-11 0.50 revisioncina;
 2026-08-11 0.49 rimossi punteggi abilità senza benefici;

2026-08-11 0.48 chiarimento penalità;
2026-08-11 0.47 revisione ferita mortale stabilizzata;
2026-08-11 0.46 revisione generale di bilanciamento;
2026-08-11 0.45 revisione Pratiche;
2026-08-11 0.44 aggiunta via delle piaghe;
2026-08-11 0.43 eliminata via delle figure;
2026-08-11 0.42 eliminati gradi corali;
2026-08-11 0.41 revisione armature;
2026-08-09 0.40 revisione e correzioni generali;
2026-08-09 0.39 proteggere una locazione;
2026-08-09 0.38 espansa Nodi e Corde;
2026-08-08 0.37 reintrodotta Fisica;
2026-08-07 0.36 miglorie Lotta;
2026-08-07 0.35 revisione;
2026-08-07 0.34 reintrodotta Cerusia;
2026-08-06 0.33 revisione generale;
2026-08-06 0.32 revisione Tecniche a Distanza;
2026-08-06 0.31 revisione XI secolo;
2026-08-04 0.30 XI secolo (WIP);
2026-07-29 0.29 revisione e bilanciamento generale;
2026-07-28 0.28 revisione Ferite;
2026-07-24 0.27 revisione;
2026-07-24 0.26 precisazioni sul combattimento;
2026-07-24 0.25 Abbracciare;
2026-07-21 0.24 revisione Vie;
2026-07-21 0.23 fronti per il game master;
2026-07-21 0.22 successo parziale;
2026-07-21 0.21 personaggi anziani;
2026-07-21 0.20 Attributi definiti con soli dadi;
2026-07-20 0.19 chiarimento combattimento;
2026-07-20 0.18 miglorie storiche;
2026-07-19 0.17 revisione;
2026-07-18 0.16 esempio di Scambio;
2026-07-17 0.15 revisione ferite;
2026-07-17 0.14 chiarimenti;
2026-07-16 0.13 rebalancing;
2026-07-16 0.12 rivista Reazione e aggiunto Sovraimpegno;
2026-07-16 0.11 armature e tipi di danno;
2026-07-16 0.10 revisione scheda;
2026-07-15 0.09 note storiche;
2026-07-14 0.09 grossa semplificazione del combattimento;
2026-07-14 0.08 nuove Vie e Pratiche