GIOCO DI RUOLO

LA SESTA ERA

Un gioco di uomini, fede e superstizioni

PROPOSTE DI MECCANICHE DI DADI PER LA SESTA ERA



Michele (mapperr) Perrotta

VERSIONE 0.85.4

Indice del volume

Proposte di meccaniche di dadi per La Sesta Era · La Sesta Era · 0.85.4

Il punto di partenza 6

1. Puntata d'effetto: rinunciare a probabilità per ottenere qualcosa in più 7

2. Risultato assicurato: comprare un minimo affidabile 8

3. Dadi pericolosi: aumentare la probabilità senza aumentare gratuitamente la sicurezza 9

4. Rilancio selettivo: pagare per insistere 11

5. Obiettivo e copertura: dividere il Pool fra riuscire e proteggersi 12

6. Riserva a pagamento: comprare il diritto di decidere dopo 13

7. Prestito di fiato: un dado adesso, uno in meno dopo 14

8. Eco o riserva: consumare un risultato eccezionale per recuperare dadi 15

9. Dichiarazioni coperte: nascondere quanto si sta impegnando 16

10. Pool che si consuma: i dadi mostrano anche il logoramento 17

11. Dadi in mano: tirare prima, scegliere dopo 18

12. Coppie utili: anche i doppi diversi dal 6 producono valore 19

13. Successo confermato: distinguere il colpo di fortuna dalla prestazione solida 20

14. Contare i successi invece di prendere il massimo 21

15. Fermarsi o perdere: accumulo con rischio crescente 22

16. Soglia da non superare: una struttura da blackjack con soli d6 23

17. Scorte a rischio: una riserva di dadi per risorse dalla resa incerta 24

Quali proverei per prime 25

Approfondimento: rischio e logoramento 26

Architetture e moduli: applicazione dei principi di progetto 41

1. Che cosa deve garantire il sistema 53

2. Nucleo A: massimo ed Eco 54

3. Nucleo B: contare i 5 e i 6 55

4. Nucleo C: l'addestramento offre dadi fra cui scegliere 57

5. Competenze come metodi, accesso e controllo 59

6. Progressi sotto scadenza: dare un valore concreto alla qualità 60

7. Preparare la posizione invece di aumentare il numero dei dadi 62

8. Iniziativa finanziata dalla riserva 63

9. Arcano: dadi legati per il mantenimento attivo 65

10. Cooperare: distinguere aiuto e lavoro parallelo 66

11. Garanzie e obblighi come alternativa al rischio immediato 67

12. Viaggio: le scelte cambiano la posta prima dei dadi 68

13. Pacchetti coerenti da confrontare 69

14. Verifica delle probabilità 70

Laboratorio: otto meccaniche radicali 71

Approfondimento: Abilità, affidabilità e Dadi pericolosi 82

Abilità come Metodo: investire dadi per guidare il risultato 96

Tre spunti: rilancio del minimo, bonus fisso e Dadi di Competenza 108

Nuovo nucleo: gli 1 cancellano i risultati più alti 121

Dado di Competenza: abbassare la curva senza dadi negativi 133

La direzione più promettente è **far scegliere come impiegare i dadi: per riuscire, ottenere di più, proteggersi o conservare risorse**. La scelta dovrebbe rappresentare un comportamento concreto del personaggio.

Questo documento raccoglie **17 meccaniche**, dalle aggiunte più leggere alle riscritture del sistema. Tutte utilizzano esclusivamente d6.

Il riferimento è la bozza 0.86 del manuale. Le probabilità sono calcolate esattamente, con verifiche per enumerazione sui casi più piccoli; non sono stime da simulazione. Il manuale non è stato modificato.

Le proposte sono alternative: alcune funzionano insieme, altre esplorano direzioni incompatibili.

Le proposte 3 e 10 hanno uno sviluppo successivo nell'approfondimento su rischio e logoramento. In particolare, i nuovi Dadi pericolosi sono un tiro esterno del GM: non aggiungono dadi alla prova del personaggio.

La successiva analisi delle architetture e dei moduli confronta tre nuclei di risoluzione e applicazioni coerenti con i principi di affidabilità, verosimiglianza e semplicità al tavolo.

CAPITOLO I

Il punto di partenza

Con la meccanica attuale:

Pool	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
2d	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%
4d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
6d	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%
8d	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%

Questo produce due proprietà importanti:

- **Contro Difficoltà 3–5, i dadi aggiuntivi rendono presto molto affidabili.** Un esperto può quindi permettersi di sacrificarne qualcuno.
- **Da 7 in su cambia la natura della prova:** servono più 6, non basta ottenere un dado alto.

Inoltre, nella 0.86 i 6 alimentano anche Danno e Guardia. Modificarli cambia contemporaneamente precisione, protezione e mortalità.

Le tabelle seguenti misurano gli esiti specificati: una maggiore probabilità di colpire non equivale automaticamente a una maggiore probabilità di infliggere una Ferita.

1. Puntata d'effetto: rinunciare a probabilità per ottenere qualcosa in più

Tipo: innesto.

Regola. Prima del tiro, sottrai uno o due dadi per acquistare altrettanti benefici, ottenuti soltanto se riesci. Devi conservare almeno 1d effettivo.

Esempi di benefici definiti da una Disciplina:

- completare il lavoro più rapidamente;
- risparmiare materiale;
- ottenere un secondo dettaglio utile;
- svolgere anche un compito minore compatibile.

Il beneficio va precisato prima del tiro.

A Difficoltà 5:

Pool disponibile	Nessuna puntata	Puntata di 1d	Puntata di 2d
2d	55,56%	33,33%	—
4d	80,25%	70,37%	55,56%
6d	91,22%	86,83%	80,25%
8d	96,10%	94,15%	91,22%

Incentivi. Per un principiante il prezzo è alto; per un esperto diventa sostenibile. Con 4d, puntarne uno costa 9,88 punti percentuali; con 8d costa soltanto 1,95.

Se il fallimento non avesse un costo proprio, il beneficio dovrebbe valere almeno il **14% in più** del successo normale per giustificare la puntata da 4d a 3d. Quando fallire significa cadere, essere scoperti o perdere qualcosa di prezioso, serve un beneficio maggiore.

Fit e impatto. Ottima per artigianato, investigazione e lavori sotto pressione: rappresenta l'attenzione dedicata alla rifinitura o alla velocità.

Estende la logica già presente nei Colpi Mirati. La userei soprattutto nelle Discipline, con benefici delimitati. **Convertire semplicemente un dado d'Attacco in un Dado di Danno offre un cattivo scambio:** quel dado contribuiva già sia a colpire sia al conteggio dei 6 offensivi.

2. Risultato assicurato: comprare un minimo affidabile

Tipo: variante locale.

Regola. Con una Disciplina pertinente, strumenti adatti e tempo per applicare il proprio metodo, puoi spendere **2d per ottenere un risultato fisso di 4**. Tiri gli altri dadi normalmente e scegli il risultato migliore.

Il 4 fisso non è un dado aggiuntivo e non produce Eco.

Pool	Riuscita a D4 normale → assicurata	Riuscita a D6 normale → assicurata
2d	75,00% → 100%	30,56% → 0%
4d	93,75% → 100%	51,77% → 30,56%
6d	98,44% → 100%	66,51% → 51,77%
8d	99,61% → 100%	76,74% → 66,51%

Incentivi. Conviene quando evitare un fallimento modesto conta più di una prestazione eccezionale. È svantaggiosa quando serve un risultato alto.

A Difficoltà 4 garantisce un Successo Minimo; per ottenere un Netto servono ancora i dadi rimasti. La distinzione Minimo/Netto acquista quindi un peso concreto.

Fit e impatto. Rappresenta una procedura conosciuta: misurare, verificare, seguire una sequenza di lavoro. Il tempo aggiuntivo deve contare realmente.

La limiterei alle attività materiali e alle Discipline pertinenti. Applicata generalmente all'Arcano renderebbe automatiche molte Pratiche a Difficoltà 4; applicata al combattimento introdurrebbe una difesa minima garantita molto incisiva.

3. Dadi pericolosi: aumentare la probabilità senza aumentare gratuitamente la sicurezza

Tipo: innesto.

Regola. Puoi aggiungere uno o due d6 riconoscibili quando il metodo scelto introduce un'esposizione concreta.

I dadi partecipano normalmente al risultato e all'Eco. **Se almeno uno dei dadi pericolosi mostra 1, subisci una conseguenza dichiarata, anche se riesci.**

Esempi:

- forzare il meccanismo rischiando di danneggiare l'attrezzo;
- passare molto vicino alla sentinella lasciando una traccia;
- usare un legame arcano compromettente;
- esporsi per raggiungere un appiglio migliore.

A Difficoltà 6:

Pool ordinario	Senza rischio aggiuntivo	+1 dado pericoloso	+2 dadi pericolosi
2d	30,56%	42,13%	51,77%
4d	51,77%	59,81%	66,51%
6d	66,51%	72,09%	76,74%
8d	76,74%	80,62%	83,85%

Il rischio della conseguenza è:

Dadi pericolosi	Probabilità della conseguenza
1d	16,67%
2d	30,56%

Incentivi. Il rischio dipende dai dadi aggiunti, mentre il beneficio diminuisce quando il Pool è già grande. Un personaggio con 2d guadagna molto; uno con 8d dovrebbe accettare l'esposizione soprattutto in un momento decisivo.

La probabilità di riuscire e quella della conseguenza **non vanno sottratte**: i due eventi possono verificarsi insieme.

Fit e impatto. Molto adatta al tono del gioco. Il rischio nasce dal metodo, senza trasformare ogni fallimento in una catastrofe.

È una variazione della logica del beneficio acquistato accettando un prezzo, presente nei Patti col Diavolo di *Blades in the Dark*; qui il prezzo è incerto e incorporato nei dadi.

Nell'Arcano, l'eventuale Corruzione aggiuntiva andrebbe distinta dal normale costo della Pratica, evitando di conteggiare due volte la stessa esposizione.

4. Rilancio selettivo: pagare per insistere

Tipo: innesto.

Regola. Una sola volta per prova puoi conservare alcuni dadi e ritirare gli altri.

Paghi **1 Fatica o Stress**, secondo il gesto. Se almeno un dado ritirato mostra 1, paghi un secondo punto della stessa Condizione. Il pagamento avviene al termine del tentativo.

La tabella assume una strategia precisa: **se fallisci il primo tiro, ritiri tutti i dadi**.

Pool	D5: normale → con rilancio	D6: normale → con rilancio	Rischio del secondo punto, quando ritiri tutto
2d	55,56% → 80,25%	30,56% → 51,77%	30,56%
4d	80,25% → 96,10%	51,77% → 76,74%	51,77%
6d	91,22% → 99,23%	66,51% → 88,78%	66,51%
8d	96,10% → 99,85%	76,74% → 94,59%	76,74%

Incentivi. Dopo un fallimento, ritirare più dadi aumenta sia la possibilità di recuperare sia il rischio del punto aggiuntivo.

Se hai già un 5 contro Difficoltà 5, puoi conservarlo e ritirare qualche dado per cercare un Netto. Se conservi dei 6, puoi cercare altra Eco. Le percentuali della tabella, però, valgono soltanto per la strategia indicata e per Difficoltà 5–6.

Fit e impatto. Rappresenta uno sforzo supplementare: correggere, trattenere, insistere. È coerente con la possibilità attuale di riprovare pagando un nuovo costo concreto.

Il prezzo va calibrato sulle soglie delle Condizioni. Vicino a 10, il rilancio può essere una scelta disperata. Con Pool grandi porta molte prove ordinarie vicino alla certezza: lo terrei come opzione limitata, non come passaggio abituale di ogni tiro.

5. Obiettivo e copertura: dividere il Pool fra riuscire e proteggersi

Tipo: variante.

Regola. Quando esistono due esigenze realmente distinte, ripartisci il Pool:

- **Obiettivo:** aprire, attraversare, recuperare, riparare;
- **Copertura:** contenere rumore, evitare tracce, mantenere un appoggio sicuro.

Tiri insieme i due gruppi, distinguibili, e risolvi ciascuno con massimo ed Eco.

> Esempio: Obiettivo a Difficoltà 5 e Copertura a Difficoltà 4.

Pool totale, diviso a metà	Riuscita dell'Obiettivo	Riuscita della Copertura	Entrambe
2d: 1+1	33,33%	50,00%	16,67%
4d: 2+2	55,56%	75,00%	41,67%
6d: 3+3	70,37%	87,50%	61,57%
8d: 4+4	80,25%	93,75%	75,23%

Puoi naturalmente scegliere ripartizioni sbilanciate. Un gruppo a 0d segue la regola attuale: due d6, risultato minore.

Incentivi. Se il tempo sta finendo, investi nell'Obiettivo e accetti l'esposizione. Se fallire la Copertura significa attirare le guardie, proteggi maggiormente quella parte.

Il risultato può essere: riesci senza problemi, riesci esponendoti, fallisci restando protetto, oppure fallisci ed emergono conseguenze.

Fit e impatto. Buona per infiltrazioni e lavori precari. Nella realtà, rapidità e cautela competono spesso per l'attenzione disponibile.

La userei soltanto quando entrambe le esigenze meritano una decisione. Applicarla a ogni azione raddoppierebbe le letture dei risultati e abbasserebbe troppo le probabilità di una riuscita senza conseguenze. Richiede una procedura specifica per i due obiettivi, evitando ulteriori complicazioni automatiche che rappresentino lo stesso rischio.

6. Riserva a pagamento: comprare il diritto di decidere dopo

Tipo: variante.

Regola. Paghi **1d di preparazione**, senza tirarlo. Dividi i dadi rimanenti fra un primo lancio e una riserva.

Dopo il primo lancio puoi:

- fermarti, conservando la riserva nel Pool;
- tirare tutta la riserva e aggiungerla allo stesso tiro, applicando normalmente l'Eco.

È ammesso un solo lancio aggiuntivo.

> Esempio a Difficoltà 5, usando la riserva soltanto se il primo lancio fallisce:

Pool	Primo lancio + riserva, oltre al costo di 1d	Riuscita spendendo tutto normalmente	Riuscita con la procedura	Dadi medi conservati
2d	Nessuna riserva utile	55,56%	—	—
4d	2+1	80,25%	70,37%	0,56
6d	3+2	91,22%	86,83%	1,41
8d	4+3	96,10%	94,15%	2,41

Incentivi. Rinunci a parte della probabilità massima per conservare risorse quando il primo impegno basta.

Il costo iniziale è essenziale. Senza di esso avresti la stessa probabilità di riuscita dell'investimento completo, più la possibilità di risparmiare dadi: sarebbe normalmente la scelta migliore.

Fit e impatto. Interessante quando i dadi conservati possono ancora servire: più pericoli nello Scambio o un Pool condiviso da una procedura estesa. Se il Pool si rinnova subito dopo la prova, conservare dadi non ha valore.

Modifica la conferma preventiva delle spese della 0.86. Nei confronti contrapposti, se entrambi possiedono una riserva, la decisione di usarla dovrebbe essere simultanea. È una delle proposte che richiedono più attenzione al ritmo del tavolo.

7. Prestito di fiato: un dado adesso, uno in meno dopo

Tipo: variante.

Regola. Con un Pool di almeno 2d puoi prendere **1d in prestito**:

- questo Scambio hai +1d nel Pool;
- il successivo rinnovi il Pool con −1d;
- non puoi prendere un altro prestito prima di aver saldato;
- se lo scontro termina prima del pagamento, acquisisci 1 Fatica.

Il debito modifica davvero il Pool disponibile: è un'eccezione alla normale gestione delle penalità.

Due prove consecutive a Difficoltà 5:

Pool normale	Riuscita normale per prova	Primo Scambio con prestito	Secondo Scambio	Entrambe: normale → prestito
2d	55,56%	70,37%	33,33%	30,86% → 23,46%
4d	80,25%	86,83%	70,37%	64,40% → 61,10%
6d	91,22%	94,15%	86,83%	83,21% → 81,75%
8d	96,10%	97,40%	94,15%	92,35% → 91,70%

Incentivi. Conviene quando riuscire **adesso** vale molto più che riuscire dopo: fermare qualcuno, uscire dalla Lotta, raggiungere una porta.

Non conviene come abitudine: concentra le risorse nel presente, ma peggiora l'affidabilità complessiva delle due prove.

Fit e impatto. Rappresenta uno slancio seguito dal tempo necessario a recuperare fiato o assetto. Con la ripartizione attuale del Pool, il dado preso in prestito può anche finanziare una preparazione o una Difesa.

La Fatica finale impedisce che diventi un bonus gratuito nell'ultimo Scambio. È una delle proposte che vedo meglio per *La Sesta Era*: scelta immediata, un solo debito da ricordare, conseguenze comprensibili.

8. Eco o riserva: consumare un risultato eccezionale per recuperare dadi

Tipo: variante.

Regola. Chi ottiene un successo può recuperare nel Pool uno o più 6 oltre il primo, rinunciando alla loro Eco.

Nei confronti contrapposti può farlo soltanto chi vince strettamente. La rinuncia deve lasciare invariati vincitore e grado di successo. I dadi recuperati:

- non contano più per Danno o Guardia;
- sono disponibili soltanto per gruppi successivi dello stesso Scambio;
- non concedono altre Offensive.

Pool tirato	Probabilità di avere almeno un'Eco	Echi medi presenti
2d	2,78%	0,028
4d	13,19%	0,149
6d	26,32%	0,335
8d	39,53%	0,566

Questi numeri misurano la disponibilità potenziale: il recupero effettivo dipende dal confronto e dai 6 che devi conservare.

Incentivi. Con un Attacco già sufficiente, puoi scegliere fra conservare forza offensiva e recuperare capacità per una Difesa successiva.

Se il bersaglio è molto protetto e il colpo difficilmente produrrà una Ferita, recuperare un dado può essere più utile che insistere sul Danno. Se stai per infliggere una Ferita decisiva, conserverai i 6.

Fit e impatto. Rappresenta un'azione ben controllata che lascia margine per il seguito.

In una Difesa senza Reazione, recuperare l'Eco superflua sarà spesso una scelta ovvia: lì funziona come piccolo premio all'efficienza. La decisione più interessante emerge quando rinunciare al dado riduce il Danno. Richiede una lettura in più prima degli effetti, quindi la proverei inizialmente come Tecnica.

9. Dichiarazioni coperte: nascondere quanto si sta impegnando

Tipo: variante.

Regola. L'Aggressore annuncia normalmente il gesto, ma sceglie i dadi senza mostrarne il numero. Il Difensore sceglie risposta e spesa senza conoscere quell'investimento. Poi si rivelano le spese e si tira.

Arma, bersaglio e gesto restano percepibili; si nasconde soltanto la quantità di risorse impegnate.

Per capire il peso dell'informazione, considera un Difensore con Pool 4d:

Dadi dell'Attacco	Difesa con tutti i 4d: colpo respinto	Reazione: 2d alla Difesa, colpo respinto	Reazione: probabilità di ottenere il Netto necessario
2d	77,86%	60,26%	23,07%
4d	63,22%	43,72%	8,64%
6d	51,69%	33,38%	3,79%
8d	42,08%	25,83%	1,83%

Sono probabilità condizionate all'investimento effettivo dell'Aggressore. Il comportamento dei giocatori determina quanto spesso ciascun investimento compare.

Incentivi. Un impegno contenuto può indurre l'avversario a pagare una risposta troppo ambiziosa. Un investimento massiccio può sorprendere chi ha risparmiato sulla Difesa.

Il bluff funziona quando conservare dadi ha un'utilità credibile: altre minacce, preparazioni o gruppi successivi. In un duello dove entrambi spendono sempre tutto, nascondere la spesa aggiunge poco.

Fit e impatto. Nessun tiro aggiuntivo; cambia soltanto l'informazione disponibile al momento della scelta. Si ispira al valore dell'informazione privata nei giochi come *Perudo*.

Va modificato l'ordine delle dichiarazioni del Confronto di Mischia. La vedo particolarmente bene contro più avversari.

10. Pool che si consuma: i dadi mostrano anche il logoramento

Tipo: rifondazione dell'economia.

Regola. I dadi spesi tornano normalmente disponibili allo Scambio successivo, ma **ogni dado del Pool che mostra 1 viene esaurito** e non ritorna finché non ottieni una vera pausa.

I dadi bonus non si esauriscono: non appartengono alla riserva personale.

Dadi impegnati	Riuscita a D5	Probabilità di esaurirne almeno uno	Dadi medi esauriti
2d	55,56%	30,56%	0,33
4d	80,25%	51,77%	0,67
6d	91,22%	66,51%	1,00
8d	96,10%	76,74%	1,33

Se impegni sempre tutti i dadi, dopo tre utilizzi rimane mediamente il **57,87%** della riserva iniziale: circa 2,31 dadi partendo da 4d.

Incentivi. Spendere molto aiuta subito, ma consuma più capacità per il seguito. Un personaggio esperto perde più dadi in valore assoluto, ma la stessa frazione media della riserva.

Nascono ragioni per contenere l'impegno, ottenere una pausa, disimpegnarsi o lasciare spazio a un compagno.

Fit e impatto. Il Pool rappresenterebbe fiato, attenzione e controllo della situazione durante un episodio, con logoramento molto rapido.

La combinazione con Ferite, penalità di Fatica e superiorità numerica produce una spirale severa. Questa usura dovrebbe sostituire almeno parte della Fatica attribuita alla durata dello scontro. È una riscrittura da provare autonomamente: aggiungerla integralmente alle regole attuali aumenterebbe molto la mortalità.

11. Dadi in mano: tirare prima, scegliere dopo

Tipo: rifondazione.

Regola. All'inizio dello Scambio tiri il Pool e conservi i risultati. Assegni poi i dadi già visibili ai gesti:

- il gruppo assegnato usa massimo ed Eco;
- i dadi pagati per costi fissi vengono scartati indipendentemente dalla faccia;
- i dadi assegnati a un gesto non possono servire ad altro.

Resta il limite di una sola Offensiva.

Mano iniziale	Almeno un dado da 5+	Almeno due dadi da 5+	Almeno un 6
2d	55,56%	11,11%	30,56%
4d	80,25%	40,74%	51,77%
6d	91,22%	64,88%	66,51%
8d	96,10%	80,49%	76,74%

Due dadi da 5+ permettono, per esempio, di alimentare due distinti gesti contro soglia 5, se l'economia delle azioni li consente.

Incentivi. Con due 6 puoi ottenere 7 in un gesto oppure dividere due risultati da 6. I risultati bassi possono pagare preparazioni e altri costi.

Il giocatore sceglie dopo aver visto le proprie possibilità, ma può continuare a ignorare la mano avversaria se questa resta coperta.

Fit e impatto. Aumenta il controllo tattico e sposta parte della tensione dal lancio all'allocazione.

Richiede una riscrittura delle penalità: scegliere di eliminare il dado peggiore renderebbe molti malus quasi innocui. Per un primo prototipo farei ridurre la Mano dai malus pertinenti **prima del lancio**, modificando quindi l'economia del Pool. Anche bonus locali, Guardia e Reazioni vanno riesaminati.

È promettente, ma favorisce maggiormente il calcolo tattico e può rallentare i giocatori che cercano l'allocazione perfetta.

12. Coppie utili: anche i doppi diversi dal 6 producono valore

Tipo: modifica della meccanica base.

Regola. Conservi massimo ed Eco, ma aggiungi:

> Una coppia di risultati uguali da 1 a 5 può valere il proprio numero +1. Usa il miglior risultato disponibile.

Esempi: `4, 4, 2` vale 5; `5, 5, 3` vale 6. Non si fanno promozioni a catena. I 6 continuano a usare l'Eco normale.

Pool	D5 attuale → con coppie	D6 attuale → con coppie
2d	55,56% → 58,33%	30,56% → 33,33%
4d	80,25% → 85,42%	51,77% → 60,49%
6d	91,22% → 95,31%	66,51% → 78,05%
8d	96,10% → 98,57%	76,74% → 88,29%

Incentivi. I Pool grandi acquistano più modi di riuscire. Nei sistemi con riserve o rilanci puoi scegliere se cercare un dado alto oppure completare una coppia già presente.

Fit e impatto. Dà valore a dadi che normalmente sarebbero ignorati, con una sola ricerca visiva aggiuntiva.

Terrei Danno e Guardia legati ai **6 realmente mostrati**, non al risultato 6 ottenuto da due 5. Questo separa maggiormente riuscita e danno: un colpo può passare grazie alla coppia senza ottenere un 6 offensivo.

Rende più accessibili le Pratiche a Difficoltà 6, mentre non cambia direttamente le probabilità di ottenere 7+. È una modifica piccola da leggere, ma ampia negli effetti.

13. Successo confermato: distinguere il colpo di fortuna dalla prestazione solida

Tipo: variante dei gradi.

Regola. Nelle prove generiche contro Difficoltà 3–6:

- almeno un dado raggiunge la Difficoltà: **Successo Minimo**;
- almeno due dadi la raggiungono: **Successo Netto**.

Sostituisce, in questo ambito, la regola attuale del risultato superiore alla soglia.

A Difficoltà 5:

Pool	Riuscita complessiva	Netto attuale: risultato 6+	Netto confermato: almeno due dadi da 5+
2d	55,56%	30,56%	11,11%
4d	80,25%	51,77%	40,74%
6d	91,22%	66,51%	64,88%
8d	96,10%	76,74%	80,49%

Incentivi. Un singolo dado fortunato può far riuscire, ma per eliminare la fragilità dell'esito serve una prestazione sostenuta da più dadi.

Diventa interessante conservare più dadi per la qualità del risultato, anche quando la probabilità di riuscire è già alta.

Fit e impatto. Buona per lavori che richiedono continuità: orientamento sotto pressione, riparazioni, copie e falsificazioni.

Penalizza i Pool piccoli nella qualità dell'esito e premia quelli grandi. Nel primo test lascerei invariati i gradi del combattimento: estenderla alle Reazioni e alle Manovre Complesse ne cambierebbe radicalmente la frequenza. Anche Resistenze e Pratiche conserverebbero i propri esiti specifici.

14. Contare i successi invece di prendere il massimo

Tipo: rifondazione della risoluzione.

Regola. Ogni d6 che mostra **4–6 vale un successo**. La Difficoltà richiede uno, due o tre successi. Nei confronti si confrontano i successi, con parità al difensore.

L'Eco viene eliminata dalla risoluzione.

Pool	Almeno 1 successo	Almeno 2	Almeno 3
2d	75,00%	25,00%	0%
4d	93,75%	68,75%	31,25%
6d	98,44%	89,06%	65,63%
8d	99,61%	96,48%	85,55%

Incentivi. Ogni dado aggiunge mediamente mezzo successo. L'investimento può comprare contemporaneamente probabilità e quantità di effetto.

La ripartizione del Pool diventa più incisiva: i dadi supplementari continuano ad alimentare il totale invece di servire soprattutto a trovare un massimo migliore.

Fit e impatto. È semplice, leggibile e adatta a un'economia di dadi centrale.

Richiede però di ricostruire Difficoltà, gradi, opposizioni e progressione. Il Danno potrebbe ancora contare i 6 fisici, ma andrebbe ricalibrato rispetto alle nuove probabilità di colpire e difendersi.

Per conservare una funzione dello 0d: tira due d6, tieni il minore, ottieni un solo successo se mostra almeno 4. La probabilità sarebbe 25%.

La sceglierei soltanto se vuoi che la gestione del Pool diventi il fondamento principale del gioco.

15. Fermarsi o perdere: accumulo con rischio crescente

Tipo: procedura speciale.

Regola.

1. Tiri il Pool.
2. Metti da parte tutti i 6: ciascuno rappresenta un avanzamento.
3. Puoi fermarti e consolidare gli avanzamenti, oppure ritirare i dadi rimasti.
4. Se un lancio non contiene 6, perdi tutti gli avanzamenti non consolidati e subisci la conseguenza prevista.

Ogni lancio riuscito riduce i dadi disponibili. Fermarsi chiude quella finestra d'azione: non puoi ripartire immediatamente nelle stesse condizioni.

La struttura deriva dall'alternativa fra consolidare e continuare presente in *Farkle*.

Pool iniziale	Almeno 2 avanzamenti nel primo tiro	Raggiungere 2 prima di un tiro vuoto	Raggiungere 3 prima di un tiro vuoto
2d	2,78%	7,41%	0%
4d	13,19%	29,45%	12,11%
6d	26,32%	50,36%	32,88%
8d	39,53%	66,36%	52,77%

Le ultime due colonne assumono che si continui fino all'obiettivo o al tiro vuoto.

Incentivi. Il rischio dipende dai dadi rimasti; ciò che puoi perdere dipende dagli avanzamenti accumulati.

Con 4d rimasti, un altro lancio offre il 51,77% di trovare almeno un 6. Considerando soltanto il numero medio di avanzamenti, conviene continuare con **un avanzamento** accumulato, ma fermarsi con **due**. La maggior probabilità di riuscita rispetto al fallimento non basta, da sola, a giustificare il rischio.

Fit e impatto. Ottima per recuperare più oggetti prima che una finestra si chiuda, caricare qualcosa su un supporto precario o prolungare un'operazione esposta.

Gli avanzamenti perdibili devono rappresentare risultati ancora precari. Una persona già messa al sicuro non può tornare in pericolo soltanto perché il lancio successivo è vuoto. La userei come procedura occasionale, evitando di aggiungere altri tiri ordinari per risolvere gli stessi passaggi.

16. Soglia da non superare: una struttura da blackjack con soli d6

Tipo: procedura speciale.

Regola. Hai un massimo di dadi disponibili e li lanci uno alla volta, sommando:

- sotto 9: risultato ancora insufficiente;
- 9–10: Successo Minimo;
- 11–12: Successo Netto;
- 13 o più: fallimento per eccesso.

Quando raggiungi un risultato utile puoi fermarti oppure continuare. Se esaurisci i dadi, tieni l'esito raggiunto.

Dadi disponibili	Riuscita fermandosi appena a 9+	Riuscita complessiva cercando 11+	Netto cercando 11+
2d	27,78%	27,78%	8,33%
4d	82,79%	57,56%	47,07%
6d	86,79%	53,76%	53,37%
8d	86,84%	53,53%	53,53%

La strategia "cercare 11+" continua finché raggiunge quella soglia, supera 12 o esaurisce i dadi; nell'ultimo caso accetta anche 9–10.

Incentivi. A totale 9, un altro dado dà:

- 10 con probabilità 16,67%;
- un Netto con probabilità 33,33%;
- un fallimento con probabilità 50%.

A totale 10, continuare offre un Netto nel 33,33% dei casi e fa fallire nel 66,67%.

Più dadi offrono più occasioni per rischiare un Minimo già ottenuto: per questo, seguendo ostinatamente la strategia ambiziosa, la riuscita complessiva può diminuire. La disponibilità aggiuntiva resta facoltativa: puoi sempre fermarti prima.

Fit e impatto. La vedo per un contatto onirico che si può prolungare per ottenere di più, oppure un'operazione dove l'eccesso compromette davvero il risultato.

È una procedura autonoma: niente massimo ed Eco. Inoltre, oltre 4–6 dadi la probabilità di riuscita prudente cresce pochissimo. Questo limite la rende poco adatta come risoluzione universale e interessante come episodio raro.

17. Scorte a rischio: una riserva di dadi per risorse dalla resa incerta

Tipo: modulo logistico.

Regola. Le scorte sono rappresentate da un Pool di d6. A ogni occasione significativa di consumo tiri **un solo dado**, indipendentemente dalla quantità di scorte:

- con 1–2, un dado viene consumato;
- con 3–6, rimane disponibile.

Un dado rappresenta una quantità di materiale dalla resa incerta, non una singola razione o freccia.

Scorte iniziali	Occasioni medie prima dell'esaurimento	Scorte ancora presenti dopo 12 occasioni	Dopo 18
2d	6	5,40%	0,68%
4d	12	39,31%	10,17%
6d	18	82,23%	41,22%
8d	24	98,12%	77,67%

Incentivi. Una durata media di dodici occasioni non significa poter contare su dodici occasioni: con 4d, dopo la dodicesima rimangono scorte soltanto nel 39,31% dei casi.

Il giocatore sceglie quanta sicurezza acquistare attraverso peso, costo, animali da soma e percorso. Senza un costo di trasporto, prendere più dadi sarebbe sempre conveniente.

Fit e impatto. Adatta a materiali eterogenei, provviste dalla resa incerta, ricambi e consumabili generici.

Per oggetti facilmente contabili e importanti continuerei a contare le quantità. Una perdita concreta, come un sacco caduto nel fiume, riduce direttamente le scorte: non serve trasformarla in una serie di consumi indipendenti.

Non cambierebbe il recupero ordinario del Pool del personaggio: sarebbe una riserva separata dell'equipaggiamento o del gruppo.

CAPITOLO XIX

Quali proverei per prime

Per il sistema attuale sceglierei:

Proposta	Perché merita il primo test
3 — Dadi pericolosi	Lega il beneficio a un'esposizione concreta, con poca lettura aggiuntiva.
7 — Prestito di fiato	Introduce una scelta urgente con un costo futuro misurabile.
9 — Dichiarazioni coperte	Aggiunge incertezza strategica senza altri tiri.
1 — Puntata d'effetto	Dà spazio alle Discipline e rende spendibile l'affidabilità degli esperti.
8 — Eco o riserva	Offre un uso alternativo a una caratteristica già distintiva del sistema.

Fra le modifiche alla risoluzione, confronterei **12, Coppie utili**, e **13, Successo confermato**: la prima amplia i modi di riuscire; la seconda distingue maggiormente fortuna e affidabilità.

Per il manuale inserirei ciascuna nell'attuale appendice delle opzioni di playtest, indicando esplicitamente:

- se i dadi vengono **spesi, sottratti al tiro, esauriti o restituiti**;
- quando la scelta diventa definitiva;
- se i dadi contano per Eco, Danno e Guardia;
- come interagisce con lo 0d;
- quali procedure sostituisce.

Durante il test registrerei soprattutto **quante volte la meccanica cambia una decisione**, il tempo aggiunto e le conseguenze sulle Ferite. Una regola che modifica le percentuali ma lascia tutti intenti a scegliere sempre la stessa opzione offre poco gioco in cambio della sua complessità.

CAPITOLO XX

Approfondimento: rischio e logoramento

Questo approfondimento sviluppa due concetti sulla base della bozza 0.86. Contiene proposte di playtest e non modifica le regole in vigore. I Dadi pericolosi qui descritti sostituiscono, per questo prototipo, la proposta iniziale di aggiungere dadi rischiosi al Pool del personaggio.

La valutazione è diversa per le due idee:

- **Dadi pericolosi:** una procedura promettente per separare raggiungimento dell'obiettivo e contenimento di un rischio concreto. Richiede poche decisioni aggiuntive e può dare un uso interessante all'Eco nelle prove generiche.
- **Logoramento:** una buona possibilità per introdurre la gestione del ritmo in Mischia. Richiede una procedura esplicita di recupero e una verifica degli incentivi alla difesa, perché indebolisce anche la Guardia e le Difese successive.

A. Dadi pericolosi esterni al Pool

A.1. Che cosa misurano

La Difficoltà misura quanto sia difficile ottenere l'obiettivo. I Dadi pericolosi misurano la probabilità che si manifesti una conseguenza distinta, già presente nella situazione.

Per esempio:

- **Obiettivo:** copiare una lettera prima del ritorno del custode.
- **Difficoltà:** 5, per il tempo disponibile e le condizioni della copia.
- **Conseguenza:** lasciare segni riconoscibili della manomissione della cassa.
- **Esposizione:** moderata, 2d pericolosi.

Riuscire a copiare e lasciare tracce sono eventi compatibili. Lo stesso vale per fallire la copia e richiudere tutto senza tracce.

È essenziale definire obiettivo e conseguenza in modo che i quattro esiti siano plausibili. Se il fallimento comporta necessariamente una conseguenza, non ha senso promettere che un secondo tiro possa eliminarla lasciando invariato quel fallimento. In quel caso va ridefinita la posta oppure usata la procedura ordinaria.

La quantità di dadi stabilisce la frequenza; la gravità della conseguenza si dichiara separatamente. Un rischio del 16,67% di morte è comunque molto serio.

Se l'obiettivo è certo e l'unica incertezza è un'esposizione controllabile, non occorre inventare una Difficoltà: il tiro del personaggio può servire soltanto a ottenere 6 con cui contenere il pericolo. Sacrificarli non fa fallire un obiettivo già certo. È una prova di sola esposizione, alla quale si applica la tabella della protezione massima più avanti; in questo caso le cancellazioni possibili sono normalmente convenienti.

A.2. Procedura proposta

1. **Dichiara la posta.** Il GM indica obiettivo, Difficoltà o opposizione, conseguenza e numero dei Dadi pericolosi. Chiarisce anche quale vantaggio ulteriore offre un eventuale Successo Netto, se pertinente.
2. **Tira.** Il personaggio tira il suo Pool normale. Il GM tira 1d, 2d o 3d pericolosi, senza Eco. Entrambi i risultati diventano visibili prima delle decisioni.
3. **Contieni.** Il giocatore può eliminare un proprio 6 per annullare un 1 del GM. Il dado eliminato non contribuisce più al risultato né all'Eco. Non viene ritirato.
4. **Ricalcola.** Determina il risultato del personaggio con i soli dadi rimasti.
5. **Risolvi insieme.** Il risultato ricalcolato decide l'obiettivo; se rimane almeno un 1 pericoloso, si verifica la conseguenza dichiarata.

Con più 1 residui, nella versione base la conseguenza si verifica **una sola volta**, senza aumentare automaticamente di gravità.

La narrazione definitiva avviene dopo i sacrifici: il personaggio ha usato una cautela o una correzione plausibile durante il gesto. Non viene cancellato retroattivamente un evento già narrato come irreversibile. La scelta meccanica non concede capacità che il personaggio non possiede.

Sacrificare il 6 significa eliminare il dado, non semplicemente sottrarre 1 al risultato:

Tiro	Risultato iniziale	Sacrificio	Risultato finale
6, 6, 4, 2	7	Un 6	6
6, 5, 3, 2	6	L'unico 6	5
6, 4, 3, 2	6	L'unico 6	4
6, 6	7	Entrambi i 6	1, senza dadi utili

Se vengono eliminati tutti i dadi, il risultato finale è **1**: non si genera un nuovo tiro a 0d. Nelle prove originariamente a 0d conta soltanto il dado tenuto; un doppio 6 fornisce un solo 6 sacrificabile. Eliminandolo, il risultato diventa 1.

I dadi sacrificati non modificano Attributi o Abilità e non producono esaurimento persistente del Pool.

A.3. Frequenza del pericolo

Esposizione	Dadi del GM	Almeno un 1	Almeno due 1	Tre 1
Bassa	1d	16,67%	0%	0%
Moderata	2d	30,56%	2,78%	0%
Alta	3d	42,13%	7,41%	0,46%

Con 3d il pericolo rimane assente nel 57,87% dei tiri. «Alta» è quindi un livello relativo all'interno della procedura, non una conseguenza quasi certa.

La frequenza con cui si richiede il tiro conta molto. Sei esposizioni moderate indipendenti, senza contenimento, producono almeno una conseguenza nell'88,78% dei casi. I Dadi pericolosi vanno associati a rischi significativi, evitando di ripetere il controllo per ogni gesto minimo della stessa operazione.

A.4. Quanto protegge la competenza

Questa tabella mostra la probabilità minima di subire la conseguenza se il giocatore è disposto anche a perdere la riuscita pur di annullare tutti gli 1 possibili.

Pool del personaggio	Rischio basso	Rischio moderato	Rischio alto
2d	11,57%	21,99%	31,33%
4d	8,04%	15,81%	23,23%
6d	5,58%	11,35%	17,18%
8d	3,88%	8,14%	12,67%

Non sono probabilità di riuscire senza conseguenze. Alcuni contenimenti fanno fallire l'obiettivo. La tabella misura soltanto la protezione massima offerta dai 6.

La competenza riduce il rischio senza annullarlo. Questa proprietà si accorda bene con personaggi preparati ma vulnerabili: l'esperienza aiuta a scegliere dove rinunciare, mentre nessun Pool garantisce la sicurezza.

A.5. Quanto costa proteggere la riuscita

La strategia seguente assegna priorità all'obiettivo: si sacrificano i 6 soltanto quando il risultato ricalcolato continua a riuscire. Se questo non è possibile, si conserva il risultato e si accetta il rischio.

Con Difficoltà 5 e rischio moderato:

Pool	Riuscita complessiva, conservata dalla strategia	Riuscita senza conseguenza	Conseguenza residua complessiva
2d	55,56%	40,90%	28,24%
4d	80,25%	64,78%	21,50%
6d	91,22%	78,67%	15,24%
8d	96,10%	86,79%	10,50%

«Conseguenza residua complessiva» comprende anche i casi in cui la prova fallisce. Le tre colonne non sono esiti disgiunti e non devono sommare a 100%.

Con 4d, senza sacrifici, la riuscita senza conseguenza sarebbe il 55,73%. La possibilità di contenere la porta al 64,78%, conservando l'80,25% di riuscita complessiva. Può tuttavia ridursi il grado del successo.

La Difficoltà cambia il prezzo del contenimento. Sempre con rischio moderato e priorità alla riuscita:

Pool	Conseguenza residua a D4	A D5	A D6
2d	26,70%	28,24%	29,78%
4d	18,24%	21,50%	26,85%
6d	12,29%	15,24%	23,07%
8d	8,46%	10,50%	19,20%

A Difficoltà 6 devi conservare almeno un 6 per riuscire. Puoi quindi spendere soltanto i 6 eccedenti. Nelle prove più facili puoi talvolta eliminare l'ultimo 6 e riuscire comunque con un 4 o un 5.

A.6. Quando la scelta è interessante

Le decisioni principali sono tre:

- **Conservare l'obiettivo:** accetti l'esposizione perché il risultato è urgente o irrinunciabile.
- **Conservare la sicurezza:** rinunci alla riuscita per evitare una conseguenza peggiore.
- **Conservare la qualità:** accetti il rischio per tenere un Netto o un risultato numerico più alto, quando offre un vantaggio concreto.

La cancellazione non è sempre un dilemma. Nelle prove generiche, un'Eco superflua può essere sacrificata senza perdere né riuscita né grado: sarà normalmente conveniente farlo. È un premio all'efficienza del personaggio, non una decisione profonda a ogni tiro.

Il bivio più interessante riguarda l'ultimo 6, oppure un risultato contrapposto dove perdere un punto trasforma una vittoria in parità. Nei confronti, i risultati degli avversari restano fermi e il personaggio ricalcola il proprio dopo i sacrifici. Si usano più decisioni simultanee soltanto se si progettano esplicitamente rischi e sacrifici per entrambi i contendenti.

Con una conseguenza binaria, un sacrificio che lascia comunque almeno un 1 pericoloso non riduce la conseguenza: il giocatore non ha ragione di pagarlo. Può scegliere di non sacrificare nulla quando non può annullare tutti gli 1. Per dare valore anche ai contenimenti parziali servirebbe una versione graduata, con effetti distinti dichiarati per uno, due e tre 1 residui. La terrei come alternativa successiva.

A.7. Esempi

La lettera del custode. Obiettivo: copiare il testo, Difficoltà 5. Rischio moderato: lasciare tracce della manomissione. Il personaggio tira 6, 5, 3, 2; il GM 1, 4. Sacrificando il 6 il risultato scende a 5: il testo viene copiato e non rimangono tracce. L'eventuale vantaggio ulteriore del Netto va perso.

La copia incompleta. Stessa situazione, ma il personaggio tira 6, 4, 3, 2. Sacrificando il 6 scende a 4: può rinunciare a completare la copia per richiudere la cassa con cura, oppure conservare la riuscita e lasciare le tracce dichiarate. Il fallimento non deve far riapparire automaticamente le medesime tracce appena evitate.

Due errori da correggere. Il personaggio tira 6, 6, 5, 2, risultato 7; il GM 1, 1, 4. Un solo sacrificio lascia un 1 e non elimina la conseguenza. Sacrificando entrambi i 6 il personaggio ottiene 5: riesce a Difficoltà 5, con un Minimo, ed evita la conseguenza. Se servisse 6, non potrebbe conservare contemporaneamente riuscita e sicurezza.

A.8. Rapporto con le altre regole

Regola o situazione	Trattamento proposto
Successo Minimo	Nessuna complicazione aggiuntiva che ripeta il rischio già risolto dai Dadi pericolosi.
Successo Netto	Conserva vantaggi di qualità, velocità o precisione dichiarati; da solo non annulla gli 1 pericolosi.
Fallimento	L'obiettivo non è raggiunto. Le conseguenze inevitabili distinte vanno dichiarate; la stessa esposizione non si applica una seconda volta.
Aiutare	Il normale +1d può produrre un 6 sacrificabile; un aiuto efficace rappresenta anche maggiore controllo.
Prova di gruppo	Un solo tiro di rischio per un'esposizione condivisa, salvo situazioni realmente indipendenti.
Prove ripetute	Un nuovo tiro richiede un cambiamento o un costo concreto secondo il manuale.
Indagine	Gli indizi essenziali restano disponibili; il tiro può riguardare tempo, copia, discrezione o accesso.
Prove sociali	La riuscita ottiene la concessione; il rischio può essere offesa, sospetto o esposizione di una relazione, se plausibile.
Arcano	Nessuna sostituzione automatica del costo base o del dado del costo. La cancellazione della Corruzione richiederebbe una modifica specifica.
Combattimento e Ferite	Esclusi dal primo playtest: possiedono già procedure specifiche e conseguenze legate al confronto.
Resistenze e Decorso	Conservano i propri esiti; non si aggiunge un secondo canale di conseguenze senza riscriverle.

Per una squadra che affronta lo stesso rischio, moltiplicare i tiri può essere molto punitivo. Quattro personaggi con 2d pericolosi ciascuno esporrebbero il gruppo ad almeno un 1 nel 76,74% dei casi, contro il 30,56% di un solo tiro condiviso. Questi valori precedono i sacrifici.

L'Arcano merita particolare cautela: permettere di spendere i 6 per evitare il normale prezzo in Corruzione trasformerebbe l'addestramento in un modo per rendere la magia sistematicamente meno costosa. Nel primo prototipo i Dadi pericolosi rimangono una procedura delle prove generiche.

A.9. Testo breve da proporre al manuale

> **Dadi pericolosi.** Quando una prova generica espone a una conseguenza distinta dall'obiettivo, il GM la dichiara prima del tiro e assegna 1d per un'esposizione bassa, 2d per una moderata o 3d per una alta. Il personaggio tira il proprio Pool; il GM tira i Dadi pericolosi senza Eco. Dopo aver visto i risultati, il giocatore può eliminare un proprio 6 per annullare un 1 pericoloso. Ricalcola risultato ed Eco senza i dadi eliminati. Se

non rimane alcun dado, il risultato è 1; non si tira nuovamente a 0d. Per una prova originariamente a 0d conta soltanto il dado tenuto. Il risultato finale decide l'obiettivo; almeno un 1 pericoloso residuo provoca una sola volta la conseguenza dichiarata. Minimo e fallimento non aggiungono nuovamente lo stesso rischio. Pratiche, combattimento e procedure con esiti specifici conservano le proprie regole.

B. Pool che si logora in Mischia

B.1. Quale problema affronta

Il manuale permette di continuare l'Offensiva finché si conserva l'Iniziativa, ma ogni confronto può invertirla. In un confronto ordinario fra Pool uguali di 4d, l'Aggressore conserva l'Iniziativa nel 63,22% dei casi, contando la parità. Conservarla per tre confronti consecutivi ha probabilità 25,27%, assumendo dadi indipendenti, Pool invariati e nessuna Ferita.

Il logoramento aggiungerebbe una decisione sul **ritmo**: quanta pressione mantenere prima di dedicare tempo al recupero. L'obiettivo non è imporre una pausa obbligatoria ogni due colpi, ma rendere valutabile la possibilità di interrompere una serie offensiva.

Un dado perduto indebolisce anche il Danno basato sui 6, le Difese successive e la possibilità di pagare una Reazione. Per questo la regola va progettata insieme al recupero.

B.2. Significato nel mondo di gioco

Il logoramento può rappresentare un insieme di fiato corto, tensione eccessiva, appoggi da ricostruire, difficoltà nel recuperare l'arma e attenzione consumata dall'incalzare. La **Fatica** già presente nel manuale rappresenta invece un logoramento più persistente.

Questa distinzione evita che una pausa di pochi secondi cancelli privazioni, sforzi prolungati o ferite. Anche difendersi, sostenere una Presa e spostarsi sotto minaccia richiedono lavoro: la mancata Offensiva non equivale automaticamente a riposo.

Come confronto moderno, uno studio esplorativo su dieci schermitori ha osservato un rallentamento del movimento senza rilevare un calo significativo della precisione di tocco. Il Pool dovrebbe quindi rappresentare l'efficacia complessiva dell'azione, senza pretendere che ogni forma di affaticamento riduca allo stesso modo la precisione. La ricerca riguarda scherma sportiva moderna e non calibra il combattimento dell'XI secolo. Studio e abstract nell'archivio dell'Università di Milano.

I trattati di Fiore dei Liberi, intorno al 1410, offrono confronti per gesti e rapporti fra lotta e armi, ma sono posteriori all'ambientazione 1075–1090: non documentano un ritmo numerico universale di attacco e recupero per quel periodo. Manoscritto e presentazione della Morgan Library.

B.3. Perché limitare la perdita a un dado

Nella proposta iniziale, ogni 1 esaurisce il proprio dado. Se si tirano sempre tutti i dadi disponibili, senza recuperi, dopo tre utilizzi rimane mediamente il 57,87% della riserva iniziale. Il modello non impone un minimo di un dado.

Il consumo può essere brusco: con 6d la perdita media è un dado per utilizzo, con 8d è 1,33. Il rischio è sottrarre rapidamente sia Offensiva sia Difesa a chi sta già affrontando una situazione difficile.

Per il primo playtest proporrei **al massimo un dado esaurito per Offensiva**, preservando almeno 1d quando il Pool di riferimento è positivo. Un Pool normalmente a 0d rimane a 0d.

Questa soglia lascia ancora la possibilità di dedicare un dado al Disimpegno controllato, pur riducendo le Difese successive. Il limite riguarda il rinnovo del Pool, non i malus: Ferite e Condizioni possono comunque ridurre un tiro a 0d.

B.4. Due modi di provocare il logoramento

Variante A: leggere gli 1 nei dadi dell'Offensiva. Se almeno un dado personale mostra 1, esaurisci un dado, con il limite appena descritto. Non contano Dadi di Danno o dadi bonus.

Questa versione conserva il legame fra quantità investita e usura. Tuttavia richiede di distinguere i dadi personali dai bonus e di decidere come trattare i dadi eliminati dai malus. Per far dipendere lo sforzo dai dadi impegnati, anziché dalla qualità ridotta da una Ferita, occorrerebbe tirare anche i dadi personali esclusi dal risultato, separandoli prima del lancio: conterebbero soltanto per l'usura. A 0d il tiro minimo rimarrebbe un gruppo distinto, valido soltanto per l'esito.

La procedura evita che i bonus facciano stancare di più e che una penalità renda gratuitamente meno faticoso lo stesso investimento, ma aggiunge separazioni al tavolo. Le Reazioni riusano i dadi personali della Difesa; i costi fissi non tirati non produrrebbero usura. Anche questa differenza va verificata.

Variante B: un d6 separato dello Sforzo. Quando viene tentata un'Offensiva fisica in Mischia, tira insieme un d6 riconoscibile, che non contribuisce all'esito. Con **1–2** esaurisci un solo dado del Pool. Con 3–6 non esaurisci nulla. Scudo, Misura, Competenze e malus non modificano questo dado. Il suo costo è un d6 in più, senza un tiro separato nel tempo.

Per un primo prototipo completo preferisco la variante B: gestisce in modo uniforme attacchi, manovre, Reazioni, bonus e tiri a 0d. La variante A rimane interessante se si vuole rendere lo sforzo sensibile al numero di dadi impegnati.

Confronto senza bonus o malus, investendo tutti i dadi personali in ogni Offensiva e senza recuperare fra tre Offensive. Entrambe le varianti conservano almeno 1d:

Pool iniziale	Variante A: probabilità iniziale di perdere un dado	Variante A: dadi medi dopo tre Offensive	Variante B, Sforzo su 1–2: dadi medi dopo tre Offensive
2d	30,56%	1,335	1,296
4d	51,77%	2,596	3,000
6d	66,51%	4,141	5,000
8d	76,74%	5,808	7,000

Nella variante B la probabilità iniziale di perdere un dado è sempre 33,33%, finché esiste un dado esauribile. I valori sono medie di un modello isolato; non sono la durata prevista di un duello con Ferite e cambi d'Iniziativa.

B.5. Rappresentazione fisica e rinnovo del Pool

Si distinguono i dadi disponibili nello Scambio, quelli ordinariamente spesi e quelli **esauriti**. I dadi esauriti restano fuori dalla riserva rinnovabile. La memoria è rappresentata dai dadi stessi: non serve annotare una nuova Condizione, ma esiste comunque uno stato persistente visibile al tavolo.

Per la variante B:

1. Forma normalmente il Pool di riferimento di Attributo + Mischia.
2. Sottrai i dadi esauriti. Se il riferimento è positivo, conserva almeno 1d.
3. Durante lo Scambio spendi i dadi come di consueto; bonus e penalità modificano soltanto i tiri.
4. Lascia visibile il dado dello Sforzo fino al termine dello Scambio. Con 1–2, alla fine dello Scambio esaurisci un dado già speso dal personaggio, senza modificare gli esiti in corso.
5. La riduzione vale dal rinnovo successivo. Disponibilità residue, limiti di cambio del gesto e spese dello Scambio in corso restano quelli determinati prima del nuovo esaurimento.

In formula, per un Pool di riferimento positivo:

`Pool rinnovato = massimo fra 1 e (Attributo + Mischia − dadi esauriti).`

I dadi esauriti sono del personaggio, non dell'arma o dell'ingaggio: cambiare bersaglio, Attributo o arma non li restituisce. Il limite di spesa per un gesto diverso considera la sua capacità pertinente dopo l'esaurimento, sempre entro i dadi rimasti; cambiar gesto non genera dadi nello Scambio in corso.

Il dado dello Sforzo non è un Dado pericoloso del GM: i 6 del confronto non possono annullarlo in questo prototipo. Non produce Corruzione, Eco o Danno.

B.6. Riprendere fiato

> **Riprendere fiato.** All'inizio dello Scambio puoi dedicare Azione e Offensiva a economizzare lo sforzo e ricostruire l'assetto. Cedi l'Iniziativa agli avversari in ingaggio che continuano a incalzarti, già per lo Scambio in corso. Puoi Difenderti con il Pool disponibile e i bonus normali, ma non puoi portare Attacchi, Manovre offensive, Contrattacchi o Reazioni né prendere l'Iniziativa durante questo Scambio. Se alla fine sei ancora capace di mantenere l'assetto, recuperi un dado esaurito, disponibile dal rinnovo successivo. Non è un'Azione Lunga e non rende automaticamente Esposti.

L'azione comprende il normale gioco di piedi; non concede anche Passo, Corsa, Disimpegno, Ricarica, Rialzarsi o una Pratica. Queste attività conservano i propri costi e non recuperano automaticamente dadi.

Se entrambi i contendenti scelgono di riprendere fiato, nessuno porta un'Offensiva nella coppia e l'assegnazione precedente dell'Iniziativa resta valida per la ripresa.

Il recupero sotto minaccia è parziale: rappresenta il beneficio di smettere di incalzare, pur continuando a proteggersi. Non equivale a un riposo completo. In Lotta non si recupera mentre si sostiene una Presa contesa o si tenta di contrastarne una; serve una posizione che permetta davvero di allentare lo sforzo. Un Immobilizzato conserva i divieti del proprio stato.

Fuori da una minaccia immediata, **una breve pausa reale, indicativamente una decina di secondi**, restituisce tutti i dadi esauriti, purché sia possibile interrompere lo sforzo. La durata è una scelta di playtest per il recupero dell'assetto, non una misura di pieno recupero fisiologico. Cambiare nemico o arma non costituisce una pausa; essere inseguiti o continuare a lottare non la concede automaticamente.

Questi recuperi non riducono Fatica, Stress o penalità delle Ferite. La Fatica continua a essere assegnata agli eventi davvero prolungati o estenuanti secondo il manuale; non si aggiunge un punto per ogni dado esaurito.

B.7. Probabilità e ritmo del prototipo

Con Sforzo su 1–2, ogni Offensiva esaurisce mediamente un terzo di dado, finché non si raggiunge il minimo. La capacità iniziale più alta permette più sforzi prima di arrivare alla stessa debolezza.

Pool iniziale	Dadi medi dopo 1 Offensiva	Dopo 3	Dopo 6	Offensive medie per arrivare a 1d senza recuperi
2d	1,667	1,296	1,088	3
4d	3,667	3,000	2,119	9
6d	5,667	5,000	4,001	15
8d	7,667	7,000	6,000	21

Con Scambi indicativi di 2–3 secondi, nove Offensive occuperebbero almeno 18–27 secondi, se tutte fossero possibili una dopo l'altra. L'effetto compare prima del raggiungimento di 1d: basta perdere il primo dado per cambiare probabilità e opzioni.

La frequenza del logoramento può essere calibrata senza cambiare il resto:

Esaurimento sul dado dello Sforzo	Probabilità per Offensiva	Offensive medie per scendere da 4d a 1d
Solo 1	16,67%	18
1–2	33,33%	9
1–3	50,00%	6

Partirei da 1–2. Il solo 1 potrebbe essere poco percepibile negli scontri brevi; 1–3 rende le pause frequenti e potrebbe favorire troppo chi si limita a Difendersi.

B.8. Attacco, Guardia e Ferite

> Esempio matematico: due umani, Mole 0, Spada con 2 Dadi di Danno, Protezione effettiva 1 alla locazione colpita, nessun Punto Vitale scoperto, nessun bonus, malus o Tecnica. Ogni personaggio usa tutti i dadi del Pool per il confronto. Un combattente rimane a 4d; l'altro scende da 4d a 1d.

Pool del combattente logorato	Il suo Attacco passa contro Difesa 4d	Il suo Attacco infligge almeno una Ferita	Subisce almeno una Ferita se difende contro Attacco 4d
4d	36,78%	14,31%	14,31%
3d	29,99%	9,92%	16,76%
2d	22,14%	5,97%	20,37%
1d	12,59%	2,61%	29,14%

Le probabilità di Ferita sono per confronto, includendo i colpi che non passano. Cambiano con Protezione, Mole, arma e locazione: non sono una previsione universale della mortalità.

Il logoramento riduce il pericolo dei propri colpi, ma aumenta la vulnerabilità quando si perde l'Iniziativa. Meno dadi significano anche meno probabilità di ottenere un 6 in Guardia, importante per limitare i colpi Mortali nella 0.86. La modifica può rendere più lunghi alcuni scambi e più pericolosi i rovesciamenti della pressione: non è automaticamente una riduzione della mortalità.

Nel modello senza Ferite, con difensore sempre a 4d e nessun recupero, conservare l'Iniziativa per cinque confronti consecutivi passa dal 10,10% ordinario al 6,38% con Sforzo su 1–2. La regola interviene sul ritmo senza obbligare tutti a fermarsi dopo un numero fisso di colpi.

B.9. Casistiche di Mischia

Caso	Logoramento e recupero proposti
Attacco, anche mancato o respinto	Un controllo di Sforzo: il tentativo fisico è avvenuto.
Manovra offensiva	Un controllo di Sforzo. Alternare Attacco e Manovra non azzera l'usura.
Difesa semplice	Nessun controllo di Sforzo e nessun recupero automatico.
Reazione preparata ma non eseguita	Restano spesi preparazione e Offensiva; nessun Sforzo aggiuntivo. Non era stata scelta l'Azione per riprendere fiato.
Reazione realmente eseguita	Un controllo di Sforzo, una sola volta; non si ritira il confronto. Il dado può essere lanciato con la Difesa e letto soltanto se la Reazione avviene.
Contrattacco	Un controllo per ciascun combattente che ha già tentato e tirato la propria Offensiva; l'eventuale interruzione del secondo colpo non restituisce lo sforzo già tentato.
Liberarsi	Un controllo di Sforzo, anche se il tiro riusa una Difesa e anche in caso di fallimento. È un tentativo fisico attivo che usa l'Offensiva.
Attesa	Nessun recupero automatico. Il controllo di Sforzo avviene se parte l'Offensiva preparata.
Attacco contro chi si Disimpegna	Conta come l'Offensiva del personaggio e richiede Sforzo; non concede altri attacchi.
Carica	Il normale costo di 1d resta distinto. L'Attacco produce un solo controllo di Sforzo.
Disimpegno, Rialzarsi, Ricarica, Mira	Nessun recupero automatico: non attaccare è una condizione insufficiente per riposare.
Mantenere una Presa	Nessun tiro aggiuntivo per Scambio; nessun recupero mentre il controllo richiede sforzo continuo. La Fatica copre il mantenimento prolungato.

Caso	Logoramento e recupero proposti
Più avversari	Il Pool ridotto si ripartisce normalmente. Recuperare sotto pressione è più pericoloso; copertura e rotazione degli alleati acquistano valore.
Ferite e Condizioni	Penalizzano i tiri come scritto. Non vengono convertite in ulteriori dadi esauriti.
Bonus di scudo, Misura e Tecniche	Modificano i tiri come scritto; non modificano il dado dello Sforzo.
Muro	Mantiene il costo di 1d e non produce Sforzo offensivo. Può accompagnare Riprendere fiato se la copertura è compatibile con l'assetto mantenuto e con le proprie Difese; non concede altri recuperi.
Ferro Davanti	Può accompagnare la Difesa mentre si riprende fiato, se è fisicamente possibile. Conserva requisiti, spesa e rinuncia all'Iniziativa della Tecnica.
Dadi di Danno	Non producono logoramento e non sono esauribili.
Cambiare arma, bersaglio o Attributo	Non restituisce dadi esauriti. Si conserva l'usura personale.
Pool ridotto a 0d dai malus	L'esito segue il tiro minimo normale. Lo Sforzo resta separato e può ancora esaurire un dado rinnovabile, entro il minimo previsto.
Pool di riferimento a 0d o minimo di 1d già raggiunto	Non c'è un altro dado esauribile; non si aggiunge un'altra penalità o un controllo inutile. Gli sforzi prolungati restano materia della Fatica.
Pratiche Arcane	Non usano il Pool di Combattimento; conservano tempo, costo e vulnerabilità propri. Non recuperano automaticamente dadi di Mischia.
Unzione del Vigore	Ignorare malus di Fatica e Stress non restituisce automaticamente dadi esauriti. Un beneficio sul logoramento richiederebbe testo esplicito.
Cavaliere e cavalcatura	Il bonus montato non altera lo Sforzo. Per la normale Offensiva della coppia si controlla una volta lo Sforzo di chi agisce; la cavalcatura non accumula automaticamente la medesima usura.
Bestie e Creature	Le bestie possono seguire la procedura; un'eventuale immunità di una creatura innaturale va dichiarata nel profilo e valutata come un vantaggio concreto.

Il prototipo astrae lo sforzo delle singole Difese e il carico isometrico continuativo: questi non sono gratuiti nella realtà, ma una modellazione completa richiederebbe un'altra procedura. La scelta di non aggiungerla mantiene il focus sulla serie offensiva e lascia alla Fatica le esposizioni prolungate.

B.10. Esempio di quattro Scambi

Bianca ha Pool di riferimento 4d e Corrado 3d, armi di uguale Portata. Bianca possiede l'Iniziativa. Nessuno ha malus. Si usa lo Sforzo su 1–2.

Scambio 1. Bianca Attacca con 4d: 6, 5, 3, 2, risultato 6. Corrado Difende con 3d: 5, 3, 2, risultato 5. Bianca conserva l'Iniziativa. La Spada tira 5 e 3 come Dadi di Danno; con Protezione 1 il colpo non produce una Ferita. Il dado dello Sforzo di Bianca mostra 1: un suo dado già speso diventa esaurito. Il confronto appena risolto resta invariato.

Scambio 2. Bianca rinnova a 3d e Attacca: 6, 4, 2. Corrado Difende con 6, 3, 2. La parità respinge il colpo, ma Bianca mantiene l'Iniziativa. Il suo Sforzo mostra 2: al rinnovo successivo avrà 2d.

Scambio 3. Bianca sceglie Riprendere fiato. Corrado prende l'Iniziativa già in questo Scambio e Attacca con 3d: 5, 3, 1. Bianca Difende con i suoi 2d: 6, 4. Respinge il colpo, ma l'Azione scelta le impedisce di prendere l'Iniziativa o rispondere offensivamente. Lo Sforzo di Corrado mostra 4, senza perdita. A fine Scambio Bianca recupera un dado: al prossimo rinnovo avrà 3d.

Scambio 4. Corrado continua ad Attaccare. Bianca sceglie una Difesa normale, senza riprendere fiato: tira 6, 6, 2, risultato 7; Corrado 6, 4, 1, risultato 6. Bianca prende l'Iniziativa per il seguito, ma non recupera il suo ultimo dado esaurito: non aveva dedicato l'Azione al recupero. Lo Sforzo di Corrado mostra 5. Bianca potrà riprendere ad Attaccare con 3d; per tornare a 4d dovrà trovare un'altra pausa.

La decisione non è soltanto «attacco o aspetto»: Bianca può prolungare la pressione con capacità ridotta, cedere tempo per recuperare o cercare di riconquistare l'Iniziativa prima di essere pienamente ristabilita.

B.11. Rischi di progetto e incentivi

Difesa troppo conveniente. Se attaccare consuma risorse mentre parare consente di recuperarle gratuitamente, aspettare diventa spesso dominante. Per questo le Difese ordinarie non restituiscono dadi; il recupero richiede un'Azione che rinuncia anche a Reazioni e Iniziativa.

Spirale dopo una Ferita. Usura e penalità locali possono ridurre molto i tiri. Il minimo di 1d al rinnovo, il recupero parziale e l'assenza di logoramento sulle Difese limitano la spirale, ma non eliminano la vulnerabilità. La fuga, la resa e la copertura degli alleati devono restare opzioni concretamente accessibili.

Reazioni eccessive. La Reazione ha già un prezzo di preparazione. Aggiungere Sforzo soltanto quando viene eseguita evita di far pagare una perdita persistente per ogni preparazione fallita. Nondimeno, la possibilità di ripetere risposte a costi ridotti con Risposta Corta merita una verifica specifica.

Cambio d'arma come recupero artificiale. L'usura personale deve persistere fra armi e ingaggi. Un Pool fondato su un altro Attributo cambia il riferimento, non cancella i dadi esauriti.

Invulnerabilità della creatura instancabile. Un'immunità non scritta per i non morti o altre presenze cambierebbe il vantaggio relativo con la durata dello scontro. Se desiderata, va progettata come tratto esplicito, non dedotta automaticamente dall'etichetta di Creatura.

Costo materiale. Al tavolo si maneggia una categoria di dadi in più e si legge un d6 aggiuntivo per Offensiva. La proposta è valida soltanto se la scelta del ritmo ripaga questa operazione. Se quasi nessuno sceglie di riprendere fiato, o tutti lo fanno sempre nella stessa sequenza, la calibrazione o la procedura vanno riviste.

B.12. Applicazioni oltre la Mischia

Ambito	Possibile applicazione	Adattamento necessario
Arco	Ripetere tiri impegnativi può consumare efficacia; abbassare l'arco e interrompere l'attività permette di recuperare.	Mira e attesa non sono automaticamente riposo. Va verificata l'economia dei tempi già presente.
Balestra	Il logoramento appartiene soprattutto all'operazione di caricamento.	Applicarlo al solo rilascio del proiettile rappresenterebbe male lo sforzo; serve una procedura di Ricarica dedicata.
Lancio e fionda	Serie rapide di gesti energici possono usare una riserva temporanea.	Evitare un controllo per ogni rotazione o piccolo movimento; confrontare il tempo di recupero dell'attrezzo e delle munizioni.
Inseguimento	Scatti e allunghi consumano una riserva, rallentare può recuperarla sacrificando distanza.	Occorre una procedura che dia un prezzo reale al rallentamento e non duplichi la Fatica della corsa prolungata.
Nuoto o trascinamento	Più sforzi massimali distinti possono ridurre la capacità disponibile nel seguito.	Serve un posto o un metodo reale per riprendere fiato; moltiplicare prove di usura dove non esiste pausa produce una spirale punitiva.
Scalata	Può rappresentare tratti intensi separati da appoggi o soste.	Un solo tiro può già coprire tutta la salita: la regola non giustifica controlli per ogni appiglio.
Lavoro manuale	Uno sforzo breve e straordinario può avere una riserva temporanea.	Per ore di lavoro, caldo e privazioni la Fatica esistente è più appropriata.
Arcano e sforzo mentale	Una Pratica mantenuta potrebbe consumare temporaneamente concentrazione.	Introduce un'altra economia accanto a Corruzione e Stress; non la aggiungerei nel primo ciclo di test.
Trattative	Il logoramento può diventare pressione negoziale.	Rischia di trasformare le persone in riserve da svuotare con tiri ripetuti, in contrasto con limiti e leve delle Prove sociali.

L'uso più naturale fuori dalla Mischia è una procedura con **sforzi intensi ripetuti, una pausa possibile e un costo nel fermarsi**. Se manca uno di questi elementi, la Fatica o una singola prova con conseguenze possono già svolgere il lavoro.

C. Come mettere alla prova le due idee

Introdurrei prima i Dadi pericolosi nelle prove generiche con doppia posta, poi il logoramento in una sessione separata. Le due procedure condividono la gestione della sicurezza e del margine disponibile, ma usano dadi diversi: il pericolo esterno del GM e lo Sforzo personale del combattente.

Per i Dadi pericolosi registrerei:

- quante cancellazioni sono automatiche e quante cambiano una decisione;
- quante volte il giocatore sacrifica una riuscita o un Netto;
- se il gruppo distingue sempre obiettivo e conseguenza;
- se vengono applicate due volte complicazioni che descrivono lo stesso rischio.

Per il logoramento confronterei lo stesso duello con la regola attuale e con Sforzo su 1–2, includendo Pool 2d, 4d e 6d, Protezione 0–2, un caso con scudo, uno con Reazione e uno contro due avversari. Registrerei durata, dadi esauriti, pause scelte, Ferite e richieste di chiarimento. Un confronto astratto senza Ferite non basta a determinare il comportamento del sistema completo.

Le parti del manuale da modificare sarebbero:

Modulo	Sezioni coinvolte
Dadi pericolosi	Tiri di dado, Gradi di successo, Aiutare, Prove ripetute ed esempi di prove generiche.
Logoramento	Rinnovo e spesa del Pool, Scambio, Iniziativa, nuova Azione per riprendere fiato, Reazione, Contrattacco, Liberarsi e Morale/Fatica.
Eccezioni successive	Profili di Creature, eventuali Pratiche o Tecniche che interagiscano espressamente con il recupero.

D. Nota sui calcoli

I calcoli usano d6 indipendenti ed equiprobabili. I valori riportati sono arrotondati; i confronti di probabilità sono stati eseguiti con frazioni esatte.

Per i Dadi pericolosi, siano `K` i 6 del personaggio e `J` gli 1 del GM:

- `K` segue una binomiale con `n` dadi e probabilità `1/6`.
- `J` segue una binomiale con `m` dadi e probabilità `1/6`.
- Il rischio iniziale è `1 − (5/6)^m`.
- Accettando anche di perdere l'obiettivo, la conseguenza minima ha probabilità `P(J > K)`.
- A Difficoltà 6, riuscire e annullare tutti gli 1 richiede `K > J`.
- A Difficoltà 3–5 si aggiungono i casi con `K = J` e almeno un dado non sacrificato che raggiunga la soglia.

Per il logoramento con Sforzo su 1–2, dopo `t` Offensive senza recuperi il numero di perdite potenziali segue una binomiale con probabilità `1/3`. Le perdite effettive si fermano al limite che conserva 1d. Le medie della variante A sono ricavate aggiornando la distribuzione del Pool dopo ciascuna Offensiva, non sottraendo a ogni passaggio una perdita media costante.

Le probabilità di Ferita applicano congiuntamente risultato del confronto, 6 offensivi e difensivi, Dadi di Danno e Protezione. La probabilità di conservare l'Iniziativa lungo una serie tiene conto della riduzione del Pool fra confronti.

Le formule dei sacrifici sono state verificate contro l'enumerazione completa dei risultati per Pool fino a 3d e rischi fino a 3d; il logoramento indipendente è stato verificato anche mediante la distribuzione binomiale troncata al minimo di capacità.

CAPITOLO XXI

Architetture e moduli: applicazione dei principi di progetto

Riferimento: bozza 0.86 e Manuale di ambientazione, riletti il 17 novembre 2026. Le proposte di questa sezione non sono regole adottate. I tre nuclei sono alternativi; i moduli successivi sono descritti principalmente per il nucleo attuale con Eco.

1. Che cosa deve garantire il sistema

L'addestramento dovrebbe migliorare almeno tre cose: probabilità di riuscita, frequenza degli esiti di qualità e disponibilità di metodi che una persona inesperta non conosce. Aumentare soltanto la probabilità non rappresenta tutta la competenza.

Le probabilità vanno interpretate nel loro contesto. Una prova sotto pressione non misura la frequenza con cui un artigiano sbaglia durante una normale giornata di lavoro. Con metodo conosciuto, strumenti adatti, tempo sufficiente ed esito sostanzialmente certo, il manuale già consente di non tirare. Se mancano conoscenze indispensabili, molti dadi non creano quelle conoscenze.

Prima dei dadi servono quindi tre domande:

1. Il gesto è possibile per questo personaggio, con questi strumenti e informazioni?
2. Quale risultato concreto si vuole ottenere e quale incertezza conta?
3. Che cosa può andare perduto e quale scelta può modificare quella posta?

Situazione	Regola di riferimento
Sforzo soprattutto innato, senza addestramento generale pertinente	Prova del solo Attributo.
Attività in cui il metodo e l'esperienza contano	Attributo pertinente + Abilità.
Operazione che richiede sapere specialistico	Competenza come requisito o come accesso a un metodo appropriato, oltre alla prova.
Attacco, Difesa, Manovra	Pool e procedure specifiche di combattimento.
Eseguire una Pratica	Arcano, Attributo e requisiti scritti nella Pratica.
Resistere a un effetto	Il tiro indicato dall'effetto, spesso Tenacia; non si richiede automaticamente di possedere Arcano.

Un vincolo matematico importante è che aggiungere addestramento non dovrebbe peggiorare involontariamente il controllo. Se ogni 1 del Pool personale producesse automaticamente un incidente, la probabilità dell'incidente salirebbe dal 30,56% con 2d al 66,51% con 6d. I Dadi pericolosi esterni evitano questo effetto. Un costo deliberato dello sforzo è una questione distinta e va progettato come tale.

2. Nucleo A: massimo ed Eco

Regola. Attributo + Abilità formano il Pool; si prende il massimo e si aggiunge un punto per ogni 6 oltre il primo.

Pool	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
1d	50,00%	33,33%	16,67%	0%
2d	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%
4d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
6d	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%
8d	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%

Punto di forza. Un esperto diventa affidabile nelle attività ordinarie e continua a migliorare nelle prestazioni estreme. Da 4d a 6d la probabilità di ottenere almeno 4 cresce di soli 4,69 punti percentuali, ma quella di ottenere almeno 7 quasi raddoppia.

Limite. Molti dadi rimangono inutilizzati nella lettura finale. Inoltre Attributo e Abilità hanno lo stesso peso aritmetico: 3d di Attributo + 1d di Abilità producono lo stesso tiro di 1d + 3d. Le differenze di metodo devono emergere da requisiti e Competenze, non dal solo totale.

Scelte interessanti. Spendere un 6 per contenere un pericolo, destinare dadi alla continuità dell'offesa, rinunciare al Netto per conservare risorse o scegliere un metodo preparato.

Progressione. La crescita verticale ha rendimenti decrescenti nelle prove ordinarie. Conviene che le Competenze offrano accesso e metodi invece di moltiplicare bonus cumulabili. Il costo attuale di 2 PE per un dado di Abilità e il limite di 4d sono un punto di partenza utilizzabile, da verificare sul pacchetto scelto.

Valutazione. È il candidato principale per continuare la 0.86: sostiene già Danno, Guardia, Corruzione, Pratiche e gestione delle penalità. Le innovazioni più utili possono derivare dall'impiego dei risultati senza sostituire il nucleo.

3. Nucleo B: contare i 5 e i 6

Regola alternativa. Tira Attributo + Abilità. Ogni 5 o 6 è un successo. La prova richiede uno, due o tre successi. Nei confronti vince chi ne ottiene di più, con parità a chi difende o mantiene lo stato delle cose.

Per una prova a soglia, il numero richiesto dà un Minimo; un successo ulteriore dà un Netto. Nei confronti, una vittoria di uno è Minima e di due o più è Netta.

Pool	Almeno 1 successo	Almeno 2	Almeno 3
1d	33,33%	0%	0%
2d	55,56%	11,11%	0%
4d	80,25%	40,74%	11,11%
6d	91,22%	64,88%	31,96%
8d	96,10%	80,49%	53,18%

La probabilità di ottenere almeno un successo è esattamente quella di raggiungere 5 nel sistema attuale. Cambia invece la crescita delle prestazioni superiori: contribuiscono anche i 5, non soltanto i 6 ripetuti.

Scelta possibile. Un 6 può essere speso per cancellare un 1 pericoloso, perdendo un successo. Il prezzo è sempre una singola unità di risultato, invece del salto variabile prodotto dalla perdita dell'ultimo 6 nel nucleo A. I successi eccedenti potrebbero anche alimentare benefici delimitati da specifiche Competenze, senza concedere un'altra Offensiva.

0d. Il minore di due d6 produce un solo successo con 5–6, probabilità 11,11%. Non può produrne due. Questo conserva la probabilità dello 0d attuale contro Difficoltà 5.

Progressione. Ogni dado aggiunge in media un terzo di successo. Il miglioramento della quantità è più diretto. La scala 0–4 delle Abilità può restare un primo riferimento, ma qualità e effetti aggiuntivi devono essere limitati: ogni successo non deve trasformarsi automaticamente in Danno.

Problema di conversione. Le parità sono più frequenti nei Pool piccoli: con due contendenti da 2d passano dal 20,52% del nucleo A al 40,74%. Anche zero successi richiede una definizione diversa dalla vecchia Difesa 1. Non va convertito automaticamente in un punto di Danno aggiuntivo contro ogni difensore che non ottenga successi.

Interazione con Danno e Guardia. Il semplice mantenimento dei conteggi dei 6 produce un comportamento diverso. Nel seguente confronto esemplificativo si usano Pool uguali di 4d, Spade con 2 Dadi di Danno, Protezione 1, Mole 0, nessun Punto Vitale scoperto e nessun bonus o malus. Nel nucleo B si elimina il vecchio bonus legato al valore di Difesa 1 senza sostituirlo con un bonus contro zero successi:

Nucleo	Probabilità di colpire	Probabilità di infliggere almeno una Ferita
A: massimo ed Eco	36,78%	14,31%
B: successi su 5–6	35,36%	11,06%

Nel nucleo B più risultati possono vincere il confronto senza portare 6 offensivi sufficienti a superare Guardia e Protezione. Un'adozione completa richiede quindi di rivedere il rapporto fra margine, arma e Ferita, e poi verificare anche Mole e Punti Vitali. I colpi contro un Esposto richiedono una procedura coerente: non basta importare un riferimento numerico dalla vecchia scala.

Valutazione. Buon candidato se l'economia dei successi diventa centrale. Non è una sostituzione puramente cosmetica dell'Eco: richiede conversione di Difficoltà, gradi, Danno, profili ed eccezioni.

4. Nucleo C: l'addestramento offre dadi fra cui scegliere

Regola alternativa. Per una prova di Abilità, tira **2 + Abilità d6**, scegli due dadi e somma le loro facce, poi aggiungi il valore dell'Attributo. Per una prova del solo Attributo usa Abilità 0: due d6 più Attributo.

Attributi e Abilità continuano a descrivere aspetti diversi, ma non si sommano più nella stessa riserva: l'Attributo modifica il totale, l'addestramento aumenta la scelta. Non c'è Eco. Per il prototipo delle prove generiche, i modificatori temporanei si possono applicare al totale; quelli specifici in dadi aggiungono o tolgono dadi di scelta, con una procedura minima ancora da definire prima di estendere il nucleo a tutti i casi.

Il principio di scegliere quali dadi usare nel totale ha un riferimento in Cortex Prime; qui viene adattato esclusivamente a d6, senza importare il suo sistema completo o il dado d'effetto. Cortex Codex, sezione Dice.

Con Attributo 1:

Abilità	Dadi lanciati	Almeno 8	Almeno 11	Almeno 13
0	2d	58,33%	16,67%	2,78%
1	3d	80,56%	35,65%	7,41%
2	4d	90,97%	52,16%	13,19%
3	5d	95,78%	65,16%	19,62%
4	6d	98,01%	74,93%	26,32%

Le soglie 8, 11 e 13 sono esempi di calibrazione del nuovo nucleo e non equivalenze delle Difficoltà della 0.86.

Scelta possibile. I 6 esclusi dai due dadi del totale possono annullare 1 pericolosi. Puoi anche togliere dal totale un 6 e sostituirlo con un altro dado per destinarlo alla sicurezza.

> Esempio: Attributo 1, Abilità 2, tiro 6, 5, 4, 2, soglia 11. Il totale migliore è 12. Sacrificando il 6 per il controllo, i due dadi migliori rimasti sono 5 e 4: il totale scende a 10. Il giocatore decide fra raggiungere l'obiettivo e contenere l'esposizione.

Con 6, 6, 5, 2, invece, può usare 6 e 5 per il totale 12 e l'altro 6 per contenere il rischio. La competenza può produrre sufficiente margine per entrambe le esigenze.

Probabilità della doppia riuscita. Con Attributo 1, soglia 11 e rischio moderato, conservando almeno due dadi per il totale:

Abilità	Riuscita massima	Possibilità di riuscire e annullare tutti gli 1
0	16,67%	11,57%
1	35,65%	26,04%
2	52,16%	39,88%
4	74,93%	61,80%

Progressione e limiti. A parità di Attributo, il tetto numerico rimane 12 + Attributo: l'addestramento rende le prestazioni alte più frequenti e offre più scelte, senza aumentare indefinitamente il massimo. Le nuove azioni tecniche rimangono accessibili tramite Competenze e requisiti. I valori degli Attributi possono partire dalla scala attuale, ma i personaggi non si convertono per semplice equivalenza statistica.

Costo di conversione. Occorre riprogettare Difficoltà, malus, costi in dadi, ripartizione del Pool di Combattimento, Reazioni, Danno e Guardia. Se si contassero soltanto i 6 dei due dadi selezionati per il Danno, il contributo offensivo avrebbe un massimo di due 6: cambierebbe fortemente la mortalità. Se si contassero anche quelli esclusi dal totale, andrebbe definito il loro rapporto con controllo e altri impieghi. Nessuna delle due scelte è una conversione automatica.

La soglia minima in caso di malus e la possibilità di assegnare meno di due dadi a un gesto devono essere definite prima di un playtest dell'intero combattimento. È un candidato per una rifondazione, non una seconda procedura da aggiungere alle prove ordinarie del nucleo A.

Valutazione. È l'alternativa più interessante per distinguere visibilmente capacità innata e addestramento. La selezione di due dadi e l'addizione richiedono più lettura del massimo, ma restano operazioni limitate.

5. Competenze come metodi, accesso e controllo

La struttura attuale delle Competenze permette già effetti che non siano un aumento permanente del Pool. La renderei più esplicita con tre famiglie di benefici:

Beneficio	Esempio di ciò che cambia
Accesso	Puoi interpretare una carta, applicare una procedura specialistica o usare un particolare strumento.
Metodo	Una preparazione concreta rende Semplice un'operazione che prima richiedeva un Netto, oppure apre una via prima impraticabile.
Controllo	Una precauzione specifica riduce l'esposizione, pagando tempo o materiale, senza aumentare l'efficacia del gesto.

Ogni Competenza stabilisce il proprio beneficio; non concede automaticamente l'intero menu a ogni prova. Per i metodi di controllo, un solo beneficio personale per prova evita accumuli di riduzioni dello stesso rischio.

Prototipo di controllo professionale. Una Disciplina può consentire di eliminare **un dado pericoloso** mediante una precauzione descritta, pagando un costo concreto dichiarato prima del tiro. Per esempio, la preparazione di un lavoro e il controllo delle misure richiedono un intervallo aggiuntivo, ma riducono il rischio di rovinare il materiale. Il metodo deve affrontare proprio quel pericolo.

Senza considerare i sacrifici dei 6, passare da rischio moderato a basso riduce la probabilità dal 30,56% al 16,67%; da alto a moderato dal 42,13% al 30,56%. Il vantaggio migliora il controllo, mentre l'Abilità continua a determinare l'affidabilità della prova.

Un'attrezzatura può anche cambiare la conseguenza anziché la probabilità: un'assicurazione fisica può evitare una lunga caduta senza rendere impossibile perdere l'appoggio. Questo richiede di descrivere l'effetto reale dell'attrezzo, senza ridurre automaticamente ogni pericolo di un dado.

Incentivo. Il giocatore sceglie se pagare preparazione e risorse per maggiore sicurezza. Con una scadenza può preferire il metodo rapido, pur conoscendo quello prudente.

Impatto. La progressione orizzontale acquista valore senza una corsa ai bonus. Il GM controlla la pertinenza del metodo e il costo effettivo. Non si sostituiscono automaticamente tutti i +1d già scritti: le Discipline vanno riviste singolarmente per conservare il valore del loro acquisto da 1 PE.

6. Progressi sotto scadenza: dare un valore concreto alla qualità

Regola. Per un'operazione davvero articolata e sotto pressione, dichiara una quantità di lavoro da completare e una scadenza in intervalli significativi. A ciascun intervallo:

- fallimento: 0 Progressi;
- Successo Minimo: 1 Progresso;
- Successo Netto: 2 Progressi.

Quattro Progressi possono rappresentare, per esempio, il lavoro necessario a rendere utilizzabile un portone prima dell'arrivo degli inseguitori. Gli intervalli dipendono dall'operazione: non sono una durata universale.

Il rischio di perdere materiali o lasciare tracce può essere risolto separatamente con i Dadi pericolosi. Sacrificare un 6 può trasformare un Netto in Minimo: il prezzo del controllo diventa immediatamente un avanzamento più lento.

L'uso di un indicatore di lavoro e uno di scadenza prende spunto dagli orologi di avanzamento, in particolare da quelli in competizione; rimane una procedura per ostacoli articolati. Blades in the Dark: Progress Clocks.

Nel nucleo A, con Difficoltà 5, quattro Progressi da completare entro tre intervalli, tiri indipendenti, Pool invariato e senza sacrifici o altre conseguenze:

Pool	Progressi medi per intervallo	Probabilità di completare in tempo
2d	0,861	28,03%
4d	1,320	65,25%
6d	1,577	86,05%
8d	1,728	94,91%

Incentivo. Un esperto non si limita a sbagliare meno: riesce più spesso a fare in tempo e può sacrificare parte della velocità per evitare un rischio. Preparazione e collaborazione diventano scelte su tempo e qualità.

Semplicità. Per quantità entro sei si possono usare due d6 come indicatori, diminuendo lavoro residuo e tempo residuo; quando un valore arriva a zero si rimuove il dado corrispondente. I dadi indicatori non vengono lanciati.

Limite. Non si usa per suddividere ogni gesto né per trasformare un normale lavoro senza pressione in una catena di fallimenti. Il costo del nuovo intervallo deve contare davvero; altrimenti si stabiliscono tempo ed esito senza tirare. I Progressi già consolidati non scompaiono con un fallimento, salvo un rischio specifico che possa realmente distruggere il lavoro.

Impatto sul GM. Due quantità da preparare, una sola volta per scena, e nessun bisogno di inventare ogni volta un premio diverso per il Netto. La difficoltà di ogni fase segue le condizioni effettive; non deve restare fissa se la situazione cambia.

7. Preparare la posizione invece di aumentare il numero dei dadi

Regola di metodo. Una condizione concreta conquistata durante il gioco può trasformare un effetto che richiede un Netto in uno ottenibile con un Minimo. Non concede anche un bonus per la stessa causa, salvo un effetto diverso esplicitamente previsto.

In Lotta questo principio esiste già: una Presa adatta può rendere Semplice una Manovra altrimenti Complessa. Lo estenderei come criterio per progettare le Discipline, senza aggiungere una nuova scala di condizioni astratte.

Esempi:

- un controllo reale del ferro prepara un Disarmo;
- un sostegno adeguato prepara lo spostamento di un carico;
- una fonte attendibile e consultabile prepara una verifica documentaria;
- un requisito concreto scoperto nell'indagine apre il rito specifico capace di intervenire su una presenza.

Il risultato della preparazione deve esistere nel mondo: strumenti fissati, accesso ottenuto, informazione verificata o controllo fisico mantenuto. Non è un bonus conservato indefinitamente dopo un tiro riuscito.

> Esempio puramente numerico: una prova diretta richiede 6; due fasi preparate richiedono entrambe 5. Con Pool invariati e indipendenti:

Pool	Una prova a 6	Due prove entrambe a 5
2d	30,56%	30,86%
4d	51,77%	64,40%
6d	66,51%	83,21%
8d	76,74%	92,35%

Incentivo. L'esperto trae vantaggio dal costruire un metodo affidabile. In urgenza o sotto minaccia può convenire il tentativo diretto, perché la preparazione costa tempo ed espone a una seconda fase.

Le percentuali non descrivono un duello completo: nei confronti reali cambiano risultati avversari, Iniziativa e possibilità di conservare la preparazione. Se una fase può essere svolta senza incertezza, non si richiede un tiro soltanto per rispettare questa tabella.

Impatto. Si valorizzano competenza e fiction senza accumulare modificatori. I requisiti restano quelli specifici delle Manovre e delle Pratiche; una dichiarazione generica di preparazione non rende automaticamente Semplice qualsiasi effetto.

8. Iniziativa finanziata dalla riserva

Proposta alternativa per il ritmo della Mischia. Prima dei tiri, l'Aggressore può tenere un dado del Pool non assegnato ai gesti simultanei, destinandolo alla continuità della pressione. Il dado resta bloccato fino alla risoluzione del gruppo.

Nel normale Confronto di Mischia:

- Attacco superiore alla Difesa: l'Aggressore conserva normalmente l'Iniziativa.
- Parità: può spendere il dado riservato per conservarla; altrimenti l'Iniziativa passa al Difensore, se questi può prenderla.
- Difesa superiore: il Difensore prende normalmente l'Iniziativa.

La riserva non usata torna disponibile dopo il gruppo, senza cambiare le spese dei gesti simultanei già confermate. Non si può pagare con un bonus di Misura, scudo o altro dado che non appartiene al Pool. Il limite è una sola spesa per conservare l'Iniziativa di quel confronto.

Restano i vincoli specifici: chi non può prendere l'Iniziativa per il proprio gesto non la ottiene tramite questa regola; Contrattacco, Disimpegno e Tecniche con una disciplina espressa conservano la propria procedura. Non viene concessa un'altra Offensiva.

Contro un avversario che Difende con 4d, senza bonus o malus:

Pool totale	Tutto all'Attacco: colpire e conservare l'Iniziativa	Riservare 1d: colpire	Riservare 1d: conservare l'Iniziativa pagando su tutte le parità
2d	22,14%	12,59%	27,06%
4d	36,78%	29,99%	55,03%
6d	48,31%	42,83%	69,44%
8d	57,92%	53,32%	78,24%

La prima colonna descrive il comportamento **con questa variante**: chi ha speso tutto non può finanziare una parità. Nella regola attuale, invece, un Attacco di 4d contro Difesa 4d mantiene l'Iniziativa nel 63,22% dei casi senza alcuna riserva.

Incentivo. Investire tutto aumenta probabilità di colpire e 6 offensivi; tenere un margine rende più controllabile la continuità dell'offesa. Dopo una parità, la presenza di altre minacce può far preferire la conservazione del dado alla conservazione dell'Iniziativa.

Esempio. Con Pool 4d, Attacco da 3d e riserva da 1d, entrambi ottengono 6. Il colpo è respinto. Spendendo il dado riservato rimani Aggressore; conservandolo puoi dedicarlo a un gruppo successivo, ma cedi l'Iniziativa.

Che cosa rappresenta. La capacità lasciata al recupero dell'arma, all'appoggio e al seguito del gesto. Gestisce il controllo della pressione, non l'affaticamento fisiologico cumulativo. Non sostituisce automaticamente il modulo di logoramento: è un'alternativa più leggera per verificare se una scelta di ritmo è sufficiente.

Il principio generale per cui attivazione, riposo e costo dell'attività possano diventare scelte trova un confronto in SAGA; questa specifica regola della riserva è una proposta originale per il nucleo con Eco. FAQ ufficiale SAGA, riposo e fatica.

Impatto. Modifica Confronto di Mischia, gestione delle parità e dichiarazione delle riserve. Può aumentare i cambi d'Iniziativa e indirettamente la frequenza con cui entrambi hanno occasione di ferire. Non va sovrapposta subito al logoramento: prima si confrontano le due soluzioni separatamente.

9. Arcano: dadi legati per il mantenimento attivo

Regola da applicare a poche Pratiche designate. Un effetto che richiede attenzione continuativa lega 1d della capacità personale di Arcano. Dopo aver risolto normalmente il lancio, quel dado viene accantonato e sottratto dai Pool delle successive prove di esecuzione di Pratiche finché il mantenimento termina.

Non si ricalcola il risultato già registrato, non si elimina un 6 dal rito precedente e non si riducono automaticamente le Resistenze del praticante o il Pool di Mischia. Il tiro successivo viene formato normalmente e riceve poi questa riduzione di capacità. I bonus esterni non possono essere scelti come dadi personali da vincolare.

Per il primo prototipo si può mantenere un solo effetto di questo tipo. Interromperlo è un gesto minimo consapevole quando possibile; spezza il mantenimento e restituisce la capacità per le prove successive. Un'interruzione involontaria segue le cause scritte nella Pratica, non aggiunge un tiro universale dopo ogni disturbo.

> **Esempio matematico.** Un praticante con Pool ordinario 4d mantiene un effetto designato e tira a 3d per una nuova Pratica: la probabilità contro 4 passa dal 93,75% all'87,50%; contro 6 dal 51,77% al 42,13%.

Incentivo. Può tenere il legame in corso oppure interromperlo per affrontare una nuova operazione con maggiore capacità. La scelta riguarda l'attenzione disponibile, mentre il prezzo soprannaturale rimane la Corruzione.

Limiti di applicazione. Un effetto persistente non richiede necessariamente concentrazione: una consacrazione, un segno lasciato sul luogo o una trasformazione istantanea possono continuare senza occupare il praticante. Anche Ospite del Sogno rende già il corpo addormentato e indifeso: un costo aggiuntivo non va applicato senza valutare se produca una scelta significativa. Occorre marcare espressamente le poche Pratiche interessate, senza reinterpretare retroattivamente tutte le durate.

Impatto. Conserva costo base, dado del costo, restrizioni delle Vie e limite di una sola Pratica favorevole per tiro. Le Voci dei Corali mantengono contributi e prezzo propri; non diventano un modo gratuito per evitare il mantenimento personale della Guida. Aggiunge un dado accantonato e una scelta, quindi lo terrei fuori dal primo pacchetto se le Pratiche esistenti hanno già costi sufficienti.

10. Cooperare: distinguere aiuto e lavoro parallelo

Il normale +1d dell'aiuto rappresenta coordinamento su una stessa operazione. Aggiungere molti aiutanti non deve produrre un Pool enorme, ma la quantità di lavoro può cambiare realmente.

Cooperazione	Effetto proposto
Più persone aiutano la stessa operazione nello stesso spazio	Un conducente e il normale +1d, con conseguenze condivise quando plausibili.
Più persone svolgono parti indipendenti con strumenti e competenza adeguati	Maggiore quantità di lavoro nello stesso intervallo o più fronti di lavoro, determinati dalla fiction.

Cooperazione	Effetto proposto
L'aiutante mette in sicurezza una linea o un appoggio	Riduce o cambia la conseguenza specifica, anziché concedere anche un bonus per la stessa causa.
L'aiutante sostituisce chi è impegnato	Può creare una vera pausa, se posizione e minaccia consentono il cambio.

Esempio. Quattro persone possono spostare più casse di una sola se esistono spazio e accessi. Non servono quattro prove indipendenti di rischio condiviso. Una sola serratura, invece, non offre quattro posti di lavoro.

Incentivo. Diventano importanti strumenti, competenza degli aiutanti, spazio e organizzazione. Portare più persone offre vantaggi concreti senza moltiplicare i bonus numerici o i rischi di errore per il solo numero dei partecipanti.

Impatto. Estende la spiegazione dell'Aiuto e dei lavori articolati. Non aggiunge dadi a Combattimento o Arcano: Muro e Corali conservano le proprie regole. Non richiede un moltiplicatore universale di produttività, che sarebbe inverosimile per attività diverse.

11. Garanzie e obblighi come alternativa al rischio immediato

Regola. Prima di una prova sociale o materiale, una parte può offrire una garanzia concreta che renda sostituibile una specifica conseguenza: pegno, compensazione, presentazione futura, ospitalità o servizio. Il GM stabilisce se l'altra parte ha ragioni per accettarla e che cosa comporta.

Se la conseguenza si verifica, il personaggio può adempiere la garanzia concordata invece di subire l'esito immediato coperto. Non aumenta il risultato, non annulla altri rischi e non obbliga un interlocutore ad accettare ciò che rifiuta per principio.

Esempio. Per ottenere un'attrezzatura in prestito, una casa conosciuta garantisce per il personaggio. Il rischio coperto è l'immediata richiesta di restituzione o l'esclusione dal rapporto, sostituito dall'obbligo di compensare la perdita nei termini concordati. La garanzia non rende impossibile rompere l'attrezzo né protegge dal pericolo fisico del suo impiego.

Con rischio moderato, senza altri contenimenti, la garanzia verrebbe chiamata nel 30,56% dei casi. Non cancella il costo: cambia quando, come e da chi viene pagato. Il patto va definito prima e deve avere conseguenze effettive, altrimenti è un'assicurazione gratuita.

Riferimento storico. La convenzione di Nonantola del 1058 lega diritti concessi, prestazioni dovute e penalità reciproche. È un esempio locale di patto concreto, non una regola universale per ogni comunità medievale. Suggerisce di trattare le concessioni come rapporti con obblighi verificabili. Fonte tradotta in Reti Medievali.

Incentivo. Il giocatore può proteggere la missione immediata impegnando un bene o una relazione futura. Le persone e gli appoggi del personaggio diventano risorse narrative, con responsabilità conseguenti.

Impatto. Si appoggia a Credito e garanzie, Pesi del Passato e Prove sociali già esistenti. Il GM deve ricordare un obbligo concreto: conviene usare la procedura per impegni rilevanti, senza creare un registro di piccoli favori a ogni tiro.

12. Viaggio: le scelte cambiano la posta prima dei dadi

Un'applicazione coerente può offrire tre percorsi:

Percorso	Che cosa paghi	Incertezza significativa
Ponte conosciuto	Pedaggio e tempo aggiuntivo	Nessun tiro se il passaggio è effettivamente ordinario e sicuro.
Attendere che il guado migliori	Tempo, riparo e ritardo rispetto al proprio intento	Il mutamento reale della situazione, senza far avanzare automaticamente tutti i Fronti.
Tentare il guado ora	Esposizione del carico e possibile perdita di tempo	Prova per l'obiettivo e Dadi pericolosi per una conseguenza compatibile.

Esempio. La prova decide se raggiungi in tempo l'altra sponda; il rischio dichiarato è bagnare il carico. La corda e l'organizzazione possono cambiare la conseguenza o l'esposizione se funzionano davvero in quelle condizioni. Non rendono attraversabile una corrente che supera le possibilità del gruppo.

La perdita di una porzione di carico, una sosta necessaria e una persona caduta in acqua sono conseguenze diverse: non vanno fatte derivare tutte dallo stesso 1 se era stato dichiarato un solo rischio.

Incentivo. Tempo, denaro, sicurezza e rapporti con chi controlla il passaggio competono fra loro. I dadi risolvono l'incertezza rimasta dopo la scelta del percorso, non sostituiscono la scelta.

Impatto. È soprattutto un'estensione dell'esempio della tappa nella 0.86, non un nuovo tiro giornaliero di Sopravvivenza. Mantiene il carico del GM contenuto e concentra la procedura sulle situazioni che cambiano davvero il viaggio.

13. Pacchetti coerenti da confrontare

Pacchetto principale per la 0.86: nucleo A, Dadi pericolosi soltanto nelle prove generiche con esposizione significativa, Competenze come accesso e metodi, Progressi soltanto nelle scene articolate con scadenza.

Primo esperimento di Mischia: provare la riserva per conservare l'Iniziativa su una parità, separatamente dal logoramento. Confrontare quante volte si riserva il dado, quanti cambi d'Iniziativa avvengono e quante Ferite vengono prodotte. Se il risultato desiderato comprende vera perdita di efficacia accumulata, il modulo di logoramento affronta quella parte e richiede il proprio test.

Esperimenti specialistici: dadi legati soltanto per poche Pratiche designate e garanzie soltanto quando cambia davvero il rapporto fra persone. Non occorre aggiungerli entrambi per rendere interessanti i tiri ordinari.

Rifondazione: confrontare B e C in scene isolate prima di convertire il manuale. B favorisce l'economia dei successi; C distingue più chiaramente talento e addestramento. Entrambi richiedono una revisione della matematica del combattimento e della progressione, non la sola sostituzione del paragrafo sui dadi.

Per ogni prova registrerei la possibilità di scelta, il tempo aggiuntivo al tavolo, il numero di chiarimenti, le riuscite e le Ferite. L'eleganza va verificata anche nelle eccezioni: 0d, malus, scudi, Reazioni, più avversari, Corali e modifiche dell'Attributo pertinente.

14. Verifica delle probabilità

I calcoli usano frazioni esatte. Le distribuzioni dei tre nuclei sono state ricavate contando gli esiti e verificate per enumerazione completa fino a Pool di 4d.

- **Nucleo A:** per soglie fino a 6, `P(risultato ≥ D) = 1 − ((D − 1)/6)^n`; da 7 in su conta la coda binomiale dei 6.
- **Nucleo B:** il numero dei successi segue una binomiale con probabilità `1/3` per dado.
- **Nucleo C:** si conta la distribuzione della somma dei due risultati più alti e si aggiunge l'Attributo; le tabelle di controllo verificano che restino almeno due dadi per il totale dopo i sacrifici.
- **Progressi:** la distribuzione per intervallo assegna probabilità al guadagno di 0, 1 o 2; le tabelle sommano gli esiti che raggiungono quattro Progressi entro il terzo intervallo.
- **Riserva d'Iniziativa:** le probabilità di conservare la pressione con 1d riservato sono `P(Attacco con n−1 dadi ≥ Difesa)`; quelle di colpire rimangono `P(Attacco > Difesa)`.

I confronti di Ferita applicano esito del confronto, 6 offensivi e difensivi, Dadi di Danno e Protezione. Le percentuali descrivono gli assetti dichiarati e non costituiscono frequenze storiche osservate.

La Sesta Era — Proposte di regole

Manterrei provvisoriamente l'Eco e farei emergere le scelte attraverso l'impiego dei dadi, i metodi e le poste. Il sistema attuale soddisfa già buona parte dei principi: l'addestramento riduce gli errori e rende più frequenti le prestazioni eccezionali.

Questo documento raccoglie nuclei di risoluzione alternativi e moduli per l'uso delle Abilità, con probabilità, esempi e valutazioni degli effetti sulle regole, sulla progressione, sulle scelte dei giocatori e sul lavoro del GM. Tutte le proposte utilizzano esclusivamente d6.

Il riferimento è la bozza 0.86 del manuale e il Manuale di ambientazione. Le proposte restano opzioni di playtest.

Il successivo laboratorio delle meccaniche radicali esplora altre otto proposte, con verifiche delle probabilità, costi, limiti e indicazioni di integrazione.

L'approfondimento su Abilità e affidabilità conserva il massimo con Eco e propone Dadi addestrati che possono contenere i pericoli. Comprende una guida alle Difficoltà 4–7, probabilità congiunte ed esempi per il GM. Resta documentato come ipotesi precedente.

Direzione attuale: conservare massimo ed Eco e mantenere favorevoli i dadi aggiuntivi. Metodo e cancellazione dei massimi tramite gli 1 sono proposte scartate. Il confronto dei tre spunti del giocatore rimane come studio di alternative.

La nuova proposta del Dado di Competenza separa un dado dell'Abilità dagli altri: sostiene l'esecuzione fino a un valore massimo legato all'addestramento. Comprende probabilità, dimostrazione del miglioramento con dadi e Abilità aggiuntivi, e impatti sul combattimento e sull'Arcano. È un'alternativa ai moduli precedenti, non un'aggiunta cumulativa.

Riferimento: bozza 0.86 e Manuale di ambientazione, riletti il 17 novembre 2026. Le proposte di questo documento non sono regole adottate. I nuclei sono alternativi; ogni approfondimento specifica la propria procedura e le assunzioni dei calcoli.

1. Che cosa deve garantire il sistema

L'addestramento dovrebbe migliorare almeno tre cose: probabilità di riuscita, frequenza degli esiti di qualità e disponibilità di metodi che una persona inesperta non conosce. Aumentare soltanto la probabilità non rappresenta tutta la competenza.

Le probabilità vanno interpretate nel loro contesto. Una prova sotto pressione non misura la frequenza con cui un artigiano sbaglia durante una normale giornata di lavoro. Con metodo conosciuto, strumenti adatti, tempo sufficiente ed esito sostanzialmente certo, il manuale già consente di non tirare. Se mancano conoscenze indispensabili, molti dadi non creano quelle conoscenze.

Prima dei dadi servono quindi tre domande:

1. Il gesto è possibile per questo personaggio, con questi strumenti e informazioni?
2. Quale risultato concreto si vuole ottenere e quale incertezza conta?
3. Che cosa può andare perduto e quale scelta può modificare quella posta?

Situazione	Regola di riferimento
Sforzo soprattutto innato, senza addestramento generale pertinente	Prova del solo Attributo.
Attività in cui il metodo e l'esperienza contano	Attributo pertinente + Abilità.
Operazione che richiede sapere specialistico	Competenza come requisito o come accesso a un metodo appropriato, oltre alla prova.
Attacco, Difesa, Manovra	Pool e procedure specifiche di combattimento.
Eseguire una Pratica	Arcano, Attributo e requisiti scritti nella Pratica.
Resistere a un effetto	Il tiro indicato dall'effetto, spesso Tenacia; non si richiede automaticamente di possedere Arcano.

Un vincolo matematico importante è che aggiungere addestramento non dovrebbe peggiorare involontariamente il controllo. Se ogni 1 del Pool personale producesse automaticamente un incidente, la probabilità dell'incidente salirebbe dal 30,56% con 2d al 66,51% con 6d. I Dadi pericolosi esterni evitano questo effetto. Un costo deliberato dello sforzo è una questione distinta e va progettato come tale.

2. Nucleo A: massimo ed Eco

Regola. Attributo + Abilità formano il Pool; si prende il massimo e si aggiunge un punto per ogni 6 oltre il primo.

Pool	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
1d	50,00%	33,33%	16,67%	0%
2d	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%
4d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
6d	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%
8d	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%

Punto di forza. Un esperto diventa affidabile nelle attività ordinarie e continua a migliorare nelle prestazioni estreme. Da 4d a 6d la probabilità di ottenere almeno 4 cresce di soli 4,69 punti percentuali, ma quella di ottenere almeno 7 quasi raddoppia.

Limite. Molti dadi rimangono inutilizzati nella lettura finale. Inoltre Attributo e Abilità hanno lo stesso peso aritmetico: 3d di Attributo + 1d di Abilità producono lo stesso tiro di 1d + 3d. Le differenze di metodo devono emergere da requisiti e Competenze, non dal solo totale.

Scelte interessanti. Spendere un 6 per contenere un pericolo, destinare dadi alla continuità dell'offesa, rinunciare al Netto per conservare risorse o scegliere un metodo preparato.

Progressione. La crescita verticale ha rendimenti decrescenti nelle prove ordinarie. Conviene che le Competenze offrano accesso e metodi invece di moltiplicare bonus cumulabili. Il costo attuale di 2 PE per un dado di Abilità e il limite di 4d sono un punto di partenza utilizzabile, da verificare sul pacchetto scelto.

Valutazione. È il candidato principale per continuare la 0.86: sostiene già Danno, Guardia, Corruzione, Pratiche e gestione delle penalità. Le innovazioni più utili possono derivare dall'impiego dei risultati senza sostituire il nucleo.

3. Nucleo B: contare i 5 e i 6

Regola alternativa. Tira Attributo + Abilità. Ogni 5 o 6 è un successo. La prova richiede uno, due o tre successi. Nei confronti vince chi ne ottiene di più, con parità a chi difende o mantiene lo stato delle cose.

Per una prova a soglia, il numero richiesto dà un Minimo; un successo ulteriore dà un Netto. Nei confronti, una vittoria di uno è Minima e di due o più è Netta.

Pool	Almeno 1 successo	Almeno 2	Almeno 3
1d	33,33%	0%	0%
2d	55,56%	11,11%	0%
4d	80,25%	40,74%	11,11%
6d	91,22%	64,88%	31,96%
8d	96,10%	80,49%	53,18%

La probabilità di ottenere almeno un successo è esattamente quella di raggiungere 5 nel sistema attuale. Cambia invece la crescita delle prestazioni superiori: contribuiscono anche i 5, non soltanto i 6 ripetuti.

Scelta possibile. Un 6 può essere speso per cancellare un 1 pericoloso, perdendo un successo. Il prezzo è sempre una singola unità di risultato, invece del salto variabile prodotto dalla perdita dell'ultimo 6 nel nucleo A. I successi eccedenti potrebbero anche alimentare benefici delimitati da specifiche Competenze, senza concedere un'altra Offensiva.

0d. Il minore di due d6 produce un solo successo con 5–6, probabilità 11,11%. Non può produrne due. Questo conserva la probabilità dello 0d attuale contro Difficoltà 5.

Progressione. Ogni dado aggiunge in media un terzo di successo. Il miglioramento della quantità è più diretto. La scala 0–4 delle Abilità può restare un primo riferimento, ma qualità e effetti aggiuntivi devono essere limitati: ogni successo non deve trasformarsi automaticamente in Danno.

Problema di conversione. Le parità sono più frequenti nei Pool piccoli: con due contendenti da 2d passano dal 20,52% del nucleo A al 40,74%. Anche zero successi richiede una definizione diversa dalla vecchia Difesa 1. Non va convertito automaticamente in un punto di Danno aggiuntivo contro ogni difensore che non ottenga successi.

Interazione con Danno e Guardia. Il semplice mantenimento dei conteggi dei 6 produce un comportamento diverso. Nel seguente confronto esemplificativo si usano Pool uguali di 4d, Spade con 2 Dadi di Danno, Protezione 1, Mole 0, nessun Punto Vitale scoperto e nessun bonus o malus. Nel nucleo B si elimina il vecchio bonus legato al valore di Difesa 1 senza sostituirlo con un bonus contro zero successi:

Nucleo	Probabilità di colpire	Probabilità di infliggere almeno una Ferita
A: massimo ed Eco	36,78%	14,31%
B: successi su 5–6	35,36%	11,06%

Nel nucleo B più risultati possono vincere il confronto senza portare 6 offensivi sufficienti a superare Guardia e Protezione. Un'adozione completa richiede quindi di rivedere il rapporto fra margine, arma e Ferita, e poi verificare anche Mole e Punti Vitali. I colpi contro un Esposto richiedono una procedura coerente: non basta importare un riferimento numerico dalla vecchia scala.

Valutazione. Buon candidato se l'economia dei successi diventa centrale. Non è una sostituzione puramente cosmetica dell'Eco: richiede conversione di Difficoltà, gradi, Danno, profili ed eccezioni.

4. Nucleo C: l'addestramento offre dadi fra cui scegliere

Regola alternativa. Per una prova di Abilità, tira **2 + Abilità d6**, scegli due dadi e somma le loro facce, poi aggiungi il valore dell'Attributo. Per una prova del solo Attributo usa Abilità 0: due d6 più Attributo.

Attributi e Abilità continuano a descrivere aspetti diversi, ma non si sommano più nella stessa riserva: l'Attributo modifica il totale, l'addestramento aumenta la scelta. Non c'è Eco. Per il prototipo delle prove generiche, i modificatori temporanei si possono applicare al totale; quelli specifici in dadi aggiungono o tolgono dadi di scelta, con una procedura minima ancora da definire prima di estendere il nucleo a tutti i casi.

Il principio di scegliere quali dadi usare nel totale ha un riferimento in Cortex Prime; qui viene adattato esclusivamente a d6, senza importare il suo sistema completo o il dado d'effetto. Cortex Codex, sezione Dice.

Con Attributo 1:

Abilità	Dadi lanciati	Almeno 8	Almeno 11	Almeno 13
0	2d	58,33%	16,67%	2,78%
1	3d	80,56%	35,65%	7,41%
2	4d	90,97%	52,16%	13,19%
3	5d	95,78%	65,16%	19,62%
4	6d	98,01%	74,93%	26,32%

Le soglie 8, 11 e 13 sono esempi di calibrazione del nuovo nucleo e non equivalenze delle Difficoltà della 0.86.

Scelta possibile. I 6 esclusi dai due dadi del totale possono annullare 1 pericolosi. Puoi anche togliere dal totale un 6 e sostituirlo con un altro dado per destinarlo alla sicurezza.

> Esempio: Attributo 1, Abilità 2, tiro 6, 5, 4, 2, soglia 11. Il totale migliore è 12. Sacrificando il 6 per il controllo, i due dadi migliori rimasti sono 5 e 4: il totale scende a 10. Il giocatore decide fra raggiungere l'obiettivo e contenere l'esposizione.

Con 6, 6, 5, 2, invece, può usare 6 e 5 per il totale 12 e l'altro 6 per contenere il rischio. La competenza può produrre sufficiente margine per entrambe le esigenze.

Probabilità della doppia riuscita. Con Attributo 1, soglia 11 e rischio moderato, conservando almeno due dadi per il totale:

Abilità	Riuscita massima	Possibilità di riuscire e annullare tutti gli 1
0	16,67%	11,57%
1	35,65%	26,04%
2	52,16%	39,88%
4	74,93%	61,80%

Progressione e limiti. A parità di Attributo, il tetto numerico rimane 12 + Attributo: l'addestramento rende le prestazioni alte più frequenti e offre più scelte, senza aumentare indefinitamente il massimo. Le nuove azioni tecniche rimangono accessibili tramite Competenze e requisiti. I valori degli Attributi possono partire dalla scala attuale, ma i personaggi non si convertono per semplice equivalenza statistica.

Costo di conversione. Occorre riprogettare Difficoltà, malus, costi in dadi, ripartizione del Pool di Combattimento, Reazioni, Danno e Guardia. Se si contassero soltanto i 6 dei due dadi selezionati per il Danno, il contributo offensivo avrebbe un massimo di due 6: cambierebbe fortemente la mortalità. Se si contassero anche quelli esclusi dal totale, andrebbe definito il loro rapporto con controllo e altri impieghi. Nessuna delle due scelte è una conversione automatica.

La soglia minima in caso di malus e la possibilità di assegnare meno di due dadi a un gesto devono essere definite prima di un playtest dell'intero combattimento. È un candidato per una rifondazione, non una seconda procedura da aggiungere alle prove ordinarie del nucleo A.

Valutazione. È l'alternativa più interessante per distinguere visibilmente capacità innata e addestramento. La selezione di due dadi e l'addizione richiedono più lettura del massimo, ma restano operazioni limitate.

5. Competenze come metodi, accesso e controllo

La struttura attuale delle Competenze permette già effetti che non siano un aumento permanente del Pool. La renderei più esplicita con tre famiglie di benefici:

Beneficio	Esempio di ciò che cambia
Accesso	Puoi interpretare una carta, applicare una procedura specialistica o usare un particolare strumento.
Metodo	Una preparazione concreta rende Semplice un'operazione che prima richiedeva un Netto, oppure apre una via prima impraticabile.
Controllo	Una precauzione specifica riduce l'esposizione, pagando tempo o materiale, senza aumentare l'efficacia del gesto.

Ogni Competenza stabilisce il proprio beneficio; non concede automaticamente l'intero menu a ogni prova. Per i metodi di controllo, un solo beneficio personale per prova evita accumuli di riduzioni dello stesso rischio.

Prototipo di controllo professionale. Una Disciplina può consentire di eliminare **un dado pericoloso** mediante una precauzione descritta, pagando un costo concreto dichiarato prima del tiro. Per esempio, la preparazione di un lavoro e il controllo delle misure richiedono un intervallo aggiuntivo, ma riducono il rischio di rovinare il materiale. Il metodo deve affrontare proprio quel pericolo.

Senza considerare i sacrifici dei 6, passare da rischio moderato a basso riduce la probabilità dal 30,56% al 16,67%; da alto a moderato dal 42,13% al 30,56%. Il vantaggio migliora il controllo, mentre l'Abilità continua a determinare l'affidabilità della prova.

Un'attrezzatura può anche cambiare la conseguenza anziché la probabilità: un'assicurazione fisica può evitare una lunga caduta senza rendere impossibile perdere l'appoggio. Questo richiede di descrivere l'effetto reale dell'attrezzo, senza ridurre automaticamente ogni pericolo di un dado.

Incentivo. Il giocatore sceglie se pagare preparazione e risorse per maggiore sicurezza. Con una scadenza può preferire il metodo rapido, pur conoscendo quello prudente.

Impatto. La progressione orizzontale acquista valore senza una corsa ai bonus. Il GM controlla la pertinenza del metodo e il costo effettivo. Non si sostituiscono automaticamente tutti i +1d già scritti: le Discipline vanno riviste singolarmente per conservare il valore del loro acquisto da 1 PE.

6. Progressi sotto scadenza: dare un valore concreto alla qualità

Regola. Per un'operazione davvero articolata e sotto pressione, dichiara una quantità di lavoro da completare e una scadenza in intervalli significativi. A ciascun intervallo:

- fallimento: 0 Progressi;
- Successo Minimo: 1 Progresso;
- Successo Netto: 2 Progressi.

Quattro Progressi possono rappresentare, per esempio, il lavoro necessario a rendere utilizzabile un portone prima dell'arrivo degli inseguitori. Gli intervalli dipendono dall'operazione: non sono una durata universale.

Il rischio di perdere materiali o lasciare tracce può essere risolto separatamente con i Dadi pericolosi. Sacrificare un 6 può trasformare un Netto in Minimo: il prezzo del controllo diventa immediatamente un avanzamento più lento.

L'uso di un indicatore di lavoro e uno di scadenza prende spunto dagli orologi di avanzamento, in particolare da quelli in competizione; rimane una procedura per ostacoli articolati. Blades in the Dark: Progress Clocks.

Nel nucleo A, con Difficoltà 5, quattro Progressi da completare entro tre intervalli, tiri indipendenti, Pool invariato e senza sacrifici o altre conseguenze:

Pool	Progressi medi per intervallo	Probabilità di completare in tempo
2d	0,861	28,03%
4d	1,320	65,25%
6d	1,577	86,05%
8d	1,728	94,91%

Incentivo. Un esperto non si limita a sbagliare meno: riesce più spesso a fare in tempo e può sacrificare parte della velocità per evitare un rischio. Preparazione e collaborazione diventano scelte su tempo e qualità.

Semplicità. Per quantità entro sei si possono usare due d6 come indicatori, diminuendo lavoro residuo e tempo residuo; quando un valore arriva a zero si rimuove il dado corrispondente. I dadi indicatori non vengono lanciati.

Limite. Non si usa per suddividere ogni gesto né per trasformare un normale lavoro senza pressione in una catena di fallimenti. Il costo del nuovo intervallo deve contare davvero; altrimenti si stabiliscono tempo ed esito senza tirare. I Progressi già consolidati non scompaiono con un fallimento, salvo un rischio specifico che possa realmente distruggere il lavoro.

Impatto sul GM. Due quantità da preparare, una sola volta per scena, e nessun bisogno di inventare ogni volta un premio diverso per il Netto. La difficoltà di ogni fase segue le condizioni effettive; non deve restare fissa se la situazione cambia.

7. Preparare la posizione invece di aumentare il numero dei dadi

Regola di metodo. Una condizione concreta conquistata durante il gioco può trasformare un effetto che richiede un Netto in uno ottenibile con un Minimo. Non concede anche un bonus per la stessa causa, salvo un effetto diverso esplicitamente previsto.

In Lotta questo principio esiste già: una Presa adatta può rendere Semplice una Manovra altrimenti Complessa. Lo estenderei come criterio per progettare le Discipline, senza aggiungere una nuova scala di condizioni astratte.

Esempi:

- un controllo reale del ferro prepara un Disarmo;
- un sostegno adeguato prepara lo spostamento di un carico;
- una fonte attendibile e consultabile prepara una verifica documentaria;
- un requisito concreto scoperto nell'indagine apre il rito specifico capace di intervenire su una presenza.

Il risultato della preparazione deve esistere nel mondo: strumenti fissati, accesso ottenuto, informazione verificata o controllo fisico mantenuto. Non è un bonus conservato indefinitamente dopo un tiro riuscito.

> Esempio puramente numerico: una prova diretta richiede 6; due fasi preparate richiedono entrambe 5. Con Pool invariati e indipendenti:

Pool	Una prova a 6	Due prove entrambe a 5
2d	30,56%	30,86%
4d	51,77%	64,40%
6d	66,51%	83,21%
8d	76,74%	92,35%

Incentivo. L'esperto trae vantaggio dal costruire un metodo affidabile. In urgenza o sotto minaccia può convenire il tentativo diretto, perché la preparazione costa tempo ed espone a una seconda fase.

Le percentuali non descrivono un duello completo: nei confronti reali cambiano risultati avversari, Iniziativa e possibilità di conservare la preparazione. Se una fase può essere svolta senza incertezza, non si richiede un tiro soltanto per rispettare questa tabella.

Impatto. Si valorizzano competenza e fiction senza accumulare modificatori. I requisiti restano quelli specifici delle Manovre e delle Pratiche; una dichiarazione generica di preparazione non rende automaticamente Semplice qualsiasi effetto.

8. Iniziativa finanziata dalla riserva

Proposta alternativa per il ritmo della Mischia. Prima dei tiri, l'Aggressore può tenere un dado del Pool non assegnato ai gesti simultanei, destinandolo alla continuità della pressione. Il dado resta bloccato fino alla risoluzione del gruppo.

Nel normale Confronto di Mischia:

- Attacco superiore alla Difesa: l'Aggressore conserva normalmente l'Iniziativa.
- Parità: può spendere il dado riservato per conservarla; altrimenti l'Iniziativa passa al Difensore, se questi può prenderla.
- Difesa superiore: il Difensore prende normalmente l'Iniziativa.

La riserva non usata torna disponibile dopo il gruppo, senza cambiare le spese dei gesti simultanei già confermate. Non si può pagare con un bonus di Misura, scudo o altro dado che non appartiene al Pool. Il limite è una sola spesa per conservare l'Iniziativa di quel confronto.

Restano i vincoli specifici: chi non può prendere l'Iniziativa per il proprio gesto non la ottiene tramite questa regola; Contrattacco, Disimpegno e Tecniche con una disciplina espressa conservano la propria procedura. Non viene concessa un'altra Offensiva.

Contro un avversario che Difende con 4d, senza bonus o malus:

Pool totale	Tutto all'Attacco: colpire e conservare l'Iniziativa	Riservare 1d: colpire	Riservare 1d: conservare l'Iniziativa pagando su tutte le parità
2d	22,14%	12,59%	27,06%
4d	36,78%	29,99%	55,03%
6d	48,31%	42,83%	69,44%
8d	57,92%	53,32%	78,24%

La prima colonna descrive il comportamento **con questa variante**: chi ha speso tutto non può finanziare una parità. Nella regola attuale, invece, un Attacco di 4d contro Difesa 4d mantiene l'Iniziativa nel 63,22% dei casi senza alcuna riserva.

Incentivo. Investire tutto aumenta probabilità di colpire e 6 offensivi; tenere un margine rende più controllabile la continuità dell'offesa. Dopo una parità, la presenza di altre minacce può far preferire la conservazione del dado alla conservazione dell'Iniziativa.

Esempio. Con Pool 4d, Attacco da 3d e riserva da 1d, entrambi ottengono 6. Il colpo è respinto. Spendendo il dado riservato rimani Aggressore; conservandolo puoi dedicarlo a un gruppo successivo, ma cedi l'Iniziativa.

Che cosa rappresenta. La capacità lasciata al recupero dell'arma, all'appoggio e al seguito del gesto. Gestisce il controllo della pressione, non l'affaticamento fisiologico cumulativo. Non sostituisce automaticamente il modulo di logoramento: è un'alternativa più leggera per verificare se una scelta di ritmo è sufficiente.

Il principio generale per cui attivazione, riposo e costo dell'attività possano diventare scelte trova un confronto in SAGA; questa specifica regola della riserva è una proposta originale per il nucleo con Eco. FAQ ufficiale SAGA, riposo e fatica.

Impatto. Modifica Confronto di Mischia, gestione delle parità e dichiarazione delle riserve. Può aumentare i cambi d'Iniziativa e indirettamente la frequenza con cui entrambi hanno occasione di ferire. Non va sovrapposta subito al logoramento: prima si confrontano le due soluzioni separatamente.

9. Arcano: dadi legati per il mantenimento attivo

Regola da applicare a poche Pratiche designate. Un effetto che richiede attenzione continuativa lega 1d della capacità personale di Arcano. Dopo aver risolto normalmente il lancio, quel dado viene accantonato e sottratto dai Pool delle successive prove di esecuzione di Pratiche finché il mantenimento termina.

Non si ricalcola il risultato già registrato, non si elimina un 6 dal rito precedente e non si riducono automaticamente le Resistenze del praticante o il Pool di Mischia. Il tiro successivo viene formato normalmente e riceve poi questa riduzione di capacità. I bonus esterni non possono essere scelti come dadi personali da vincolare.

Per il primo prototipo si può mantenere un solo effetto di questo tipo. Interromperlo è un gesto minimo consapevole quando possibile; spezza il mantenimento e restituisce la capacità per le prove successive. Un'interruzione involontaria segue le cause scritte nella Pratica, non aggiunge un tiro universale dopo ogni disturbo.

> **Esempio matematico.** Un praticante con Pool ordinario 4d mantiene un effetto designato e tira a 3d per una nuova Pratica: la probabilità contro 4 passa dal 93,75% all'87,50%; contro 6 dal 51,77% al 42,13%.

Incentivo. Può tenere il legame in corso oppure interromperlo per affrontare una nuova operazione con maggiore capacità. La scelta riguarda l'attenzione disponibile, mentre il prezzo soprannaturale rimane la Corruzione.

Limiti di applicazione. Un effetto persistente non richiede necessariamente concentrazione: una consacrazione, un segno lasciato sul luogo o una trasformazione istantanea possono continuare senza occupare il praticante. Anche Ospite del Sogno rende già il corpo addormentato e indifeso: un costo aggiuntivo non va applicato senza valutare se produca una scelta significativa. Occorre marcare espressamente le poche Pratiche interessate, senza reinterpretare retroattivamente tutte le durate.

Impatto. Conserva costo base, dado del costo, restrizioni delle Vie e limite di una sola Pratica favorevole per tiro. Le Voci dei Corali mantengono contributi e prezzo propri; non diventano un modo gratuito per evitare il mantenimento personale della Guida. Aggiunge un dado accantonato e una scelta, quindi lo terrei fuori dal primo pacchetto se le Pratiche esistenti hanno già costi sufficienti.

10. Cooperare: distinguere aiuto e lavoro parallelo

Il normale +1d dell'aiuto rappresenta coordinamento su una stessa operazione. Aggiungere molti aiutanti non deve produrre un Pool enorme, ma la quantità di lavoro può cambiare realmente.

Cooperazione	Effetto proposto
Più persone aiutano la stessa operazione nello stesso spazio	Un conducente e il normale +1d, con conseguenze condivise quando plausibili.
Più persone svolgono parti indipendenti con strumenti e competenza adeguati	Maggiore quantità di lavoro nello stesso intervallo o più fronti di lavoro, determinati dalla fiction.
L'aiutante mette in sicurezza una linea o un appoggio	Riduce o cambia la conseguenza specifica, anziché concedere anche un bonus per la stessa causa.
L'aiutante sostituisce chi è impegnato	Può creare una vera pausa, se posizione e minaccia consentono il cambio.

Esempio. Quattro persone possono spostare più casse di una sola se esistono spazio e accessi. Non servono quattro prove indipendenti di rischio condiviso. Una sola serratura, invece, non offre quattro posti di lavoro.

Incentivo. Diventano importanti strumenti, competenza degli aiutanti, spazio e organizzazione. Portare più persone offre vantaggi concreti senza moltiplicare i bonus numerici o i rischi di errore per il solo numero dei partecipanti.

Impatto. Estende la spiegazione dell'Aiuto e dei lavori articolati. Non aggiunge dadi a Combattimento o Arcano: Muro e Corali conservano le proprie regole. Non richiede un moltiplicatore universale di produttività, che sarebbe inverosimile per attività diverse.

11. Garanzie e obblighi come alternativa al rischio immediato

Regola. Prima di una prova sociale o materiale, una parte può offrire una garanzia concreta che renda sostituibile una specifica conseguenza: pegno, compensazione, presentazione futura, ospitalità o servizio. Il GM stabilisce se l'altra parte ha ragioni per accettarla e che cosa comporta.

Se la conseguenza si verifica, il personaggio può adempiere la garanzia concordata invece di subire l'esito immediato coperto. Non aumenta il risultato, non annulla altri rischi e non obbliga un interlocutore ad accettare ciò che rifiuta per principio.

Esempio. Per ottenere un'attrezzatura in prestito, una casa conosciuta garantisce per il personaggio. Il rischio coperto è l'immediata richiesta di restituzione o l'esclusione dal rapporto, sostituito dall'obbligo di compensare la perdita nei termini concordati. La garanzia non rende impossibile rompere l'attrezzo né protegge dal pericolo fisico del suo impiego.

Con rischio moderato, senza altri contenimenti, la garanzia verrebbe chiamata nel 30,56% dei casi. Non cancella il costo: cambia quando, come e da chi viene pagato. Il patto va definito prima e deve avere conseguenze effettive, altrimenti è un'assicurazione gratuita.

Riferimento storico. La convenzione di Nonantola del 1058 lega diritti concessi, prestazioni dovute e penalità reciproche. È un esempio locale di patto concreto, non una regola universale per ogni comunità medievale. Suggerisce di trattare le concessioni come rapporti con obblighi verificabili. Fonte tradotta in Reti Medievali.

Incentivo. Il giocatore può proteggere la missione immediata impegnando un bene o una relazione futura. Le persone e gli appoggi del personaggio diventano risorse narrative, con responsabilità conseguenti.

Impatto. Si appoggia a Credito e garanzie, Pesi del Passato e Prove sociali già esistenti. Il GM deve ricordare un obbligo concreto: conviene usare la procedura per impegni rilevanti, senza creare un registro di piccoli favori a ogni tiro.

12. Viaggio: le scelte cambiano la posta prima dei dadi

Un'applicazione coerente può offrire tre percorsi:

Percorso	Che cosa paghi	Incertezza significativa
Ponte conosciuto	Pedaggio e tempo aggiuntivo	Nessun tiro se il passaggio è effettivamente ordinario e sicuro.
Attendere che il guado migliori	Tempo, riparo e ritardo rispetto al proprio intento	Il mutamento reale della situazione, senza far avanzare automaticamente tutti i Fronti.
Tentare il guado ora	Esposizione del carico e possibile perdita di tempo	Prova per l'obiettivo e Dadi pericolosi per una conseguenza compatibile.

Esempio. La prova decide se raggiungi in tempo l'altra sponda; il rischio dichiarato è bagnare il carico. La corda e l'organizzazione possono cambiare la conseguenza o l'esposizione se funzionano davvero in quelle condizioni. Non rendono attraversabile una corrente che supera le possibilità del gruppo.

La perdita di una porzione di carico, una sosta necessaria e una persona caduta in acqua sono conseguenze diverse: non vanno fatte derivare tutte dallo stesso 1 se era stato dichiarato un solo rischio.

Incentivo. Tempo, denaro, sicurezza e rapporti con chi controlla il passaggio competono fra loro. I dadi risolvono l'incertezza rimasta dopo la scelta del percorso, non sostituiscono la scelta.

Impatto. È soprattutto un'estensione dell'esempio della tappa nella 0.86, non un nuovo tiro giornaliero di Sopravvivenza. Mantiene il carico del GM contenuto e concentra la procedura sulle situazioni che cambiano davvero il viaggio.

13. Pacchetti coerenti da confrontare

Pacchetto principale per la 0.86: nucleo A, Dadi pericolosi soltanto nelle prove generiche con esposizione significativa, Competenze come accesso e metodi, Progressi soltanto nelle scene articolate con scadenza.

Primo esperimento di Mischia: provare la riserva per conservare l'Iniziativa su una parità, separatamente dal logoramento. Confrontare quante volte si riserva il dado, quanti cambi d'Iniziativa avvengono e quante Ferite vengono prodotte. Se il risultato desiderato comprende vera perdita di efficacia accumulata, il modulo di logoramento affronta quella parte e richiede il proprio test.

Esperimenti specialistici: dadi legati soltanto per poche Pratiche designate e garanzie soltanto quando cambia davvero il rapporto fra persone. Non occorre aggiungerli entrambi per rendere interessanti i tiri ordinari.

Rifondazione: confrontare B e C in scene isolate prima di convertire il manuale. B favorisce l'economia dei successi; C distingue più chiaramente talento e addestramento. Entrambi richiedono una revisione della matematica del combattimento e della progressione, non la sola sostituzione del paragrafo sui dadi.

Per ogni prova registrerei la possibilità di scelta, il tempo aggiuntivo al tavolo, il numero di chiarimenti, le riuscite e le Ferite. L'eleganza va verificata anche nelle eccezioni: 0d, malus, scudi, Reazioni, più avversari, Corali e modifiche dell'Attributo pertinente.

14. Verifica delle probabilità

I calcoli usano frazioni esatte. Le distribuzioni dei tre nuclei sono state ricavate contando gli esiti e verificate per enumerazione completa fino a Pool di 4d.

- **Nucleo A:** per soglie fino a 6, `P(risultato ≥ D) = 1 − ((D − 1)/6)^n`; da 7 in su conta la coda binomiale dei 6.
- **Nucleo B:** il numero dei successi segue una binomiale con probabilità `1/3` per dado.
- **Nucleo C:** si conta la distribuzione della somma dei due risultati più alti e si aggiunge l'Attributo; le tabelle di controllo verificano che restino almeno due dadi per il totale dopo i sacrifici.
- **Progressi:** la distribuzione per intervallo assegna probabilità al guadagno di 0, 1 o 2; le tabelle sommano gli esiti che raggiungono quattro Progressi entro il terzo intervallo.
- **Riserva d'Iniziativa:** le probabilità di conservare la pressione con 1d riservato sono `P(Attacco con n−1 dadi ≥ Difesa)`; quelle di colpire rimangono `P(Attacco > Difesa)`.

I confronti di Ferita applicano esito del confronto, 6 offensivi e difensivi, Dadi di Danno e Protezione. Le percentuali descrivono gli assetti dichiarati e non costituiscono frequenze storiche osservate.

CAPITOLO XXXVI

Laboratorio: otto meccaniche radicali

Queste proposte esplorano dadi correlati, competenza come correzione, accordo fra risultati, combinazioni, prestiti di probabilità, informazione nascosta e assegnazione di domande. Sono alternative e procedure specialistiche, non un pacchetto da sovrapporre integralmente alla 0.86.

La stranezza riguarda il funzionamento dei dadi. Conoscenze, materiali, corpo, appoggi e conseguenze conservano i limiti della fiction. Le proposte soprannaturali sono indicate come tali: non sono ricostruzioni di pratiche medievali reali.

Le tabelle assumono d6 equi e, salvo i legami espressamente introdotti, indipendenti. I Pool sono quelli effettivamente indicati in ciascuna proposta; 8d è anche un valore di stress per bonus e casi eccezionali, non il riferimento di ogni personaggio. I valori sono calcolati esattamente e arrotondati.

L1. Il gesto e il suo contrario

Tipo: innesto dell'Eco per prove generiche, accessibile attraverso una Disciplina o un metodo appropriato.

Regola. Dopo aver formato il Pool effettivo, spendi 1d senza tirarlo per sostenere una procedura stabile. Fra i dadi rimasti ne scegli due: tiri il primo e disponi il secondo sulla faccia opposta, pari a `7 − primo risultato`. Tiri normalmente tutti gli altri. Leggi massimo ed Eco come di consueto.

Serve un Pool effettivo di almeno 3d. Si può formare una sola coppia e il costo non si riduce a zero. Il metodo richiede una procedura appresa, un appoggio o un supporto concretamente utilizzabile; non si improvvisa durante qualsiasi gesto istintivo.

Le coppie possibili sono 1–6, 2–5 e 3–4. Sono correlate: ciascun dado, considerato singolarmente, è uniforme, ma la coppia somma sempre 7 e contiene sempre almeno un valore di 4.

Pool prima del costo	Almeno 4: normale → metodo	Almeno 6: normale → metodo	Almeno 7: normale → metodo
3d	87,50% → 100%	42,13% → 33,33%	7,41% → 0%
4d	93,75% → 100%	51,77% → 44,44%	13,19% → 5,56%
6d	98,44% → 100%	66,51% → 61,42%	26,32% → 18,98%
8d	99,61% → 100%	76,74% → 73,21%	39,53% → 33,02%

Scelta. Il metodo garantisce il minimo ma riduce le prestazioni alte. Con 4d, a Difficoltà 4 puoi garantirti il Minimo; la probabilità del Netto, cioè almeno 5, scende però dall'80,25% al 77,78%.

Esempio. Nel riparare un oggetto sotto pressione scegli fra una lavorazione improvvisata, capace di riuscire particolarmente bene, e una sequenza stabile che assicura il risultato di base.

Perché il costo serve. Senza il dado speso, la coppia contraria migliorerebbe la probabilità contro tutte le soglie fino a 6. Sarebbe spesso una scelta automatica. Il costo introduce una vera rinuncia.

Compatibilità. I dadi restano disponibili come facce effettive dopo il lancio. Se sacrifichi il 6 di una coppia per contenere un pericolo, il suo opposto rimane: la garanzia di 4 può decadere. Il metodo non annulla quindi automaticamente i Dadi pericolosi. A 0d non si applica. Per il primo test resterebbe fuori dalla Mischia, dove avrebbe effetti su Guardia e mortalità.

Ispirazione matematica. L'accoppiamento di esiti opposti richiama il campionamento antitetico; la distribuzione del massimo qui è un adattamento di gioco e non un risultato importato dalla fonte. Art B. Owen, ricerca sul campionamento antitetico.

L2. Il Pool che devi domare

Tipo: alternativa per prove attive con errori di esecuzione controllabili.

Regola. Il massimo disponibile resta Attributo + Abilità, ma scegli quanti dadi impegnare, da 1 fino a quel massimo. Si legge massimo ed Eco. Il GM dichiara quali facce rappresentano inciampi:

- condizioni permissive: soltanto 1;
- condizioni esigenti: 1–2;
- condizioni estreme: 1–3.

Puoi eliminare fino a un numero di inciampi pari al valore dell'Abilità. Se ne resta almeno uno, si verifica una sola volta la conseguenza dichiarata. Ricalcoli il risultato senza i dadi eliminati; se non resta nulla, vale 1. Puoi conservare un dado invece di correggerlo se ti serve per riuscire, accettando l'inciampo.

Le correzioni rappresentano aggiustamenti durante il gesto, non la cancellazione retroattiva di un danno già avvenuto. Gli inciampi non sono tutte le minacce del mondo: una tempesta, un prezzo inevitabile o il costo base dell'Arcano non scompaiono perché sai correggere un errore.

Tre personaggi da 4d diventano diversi. Correggendo tutti gli inciampi possibili, anche a costo di rinunciare all'obiettivo:

Attributo + Abilità	Inciampi su 1	Su 1–2	Su 1–3
3 + 1	13,19%	40,74%	68,75%
2 + 2	1,62%	11,11%	31,25%
1 + 3	0,08%	1,23%	6,25%

Queste sono probabilità della conseguenza residua. La probabilità grezza di raggiungere 5 con tutti i 4d è sempre 80,25%. Per le soglie 4–6, rimuovere facce 1–3 non elimina un risultato che già raggiunge la soglia.

Scelta della quantità. Un personaggio con Attributo 2 e Abilità 2 affronta condizioni estreme e Difficoltà 5:

Dadi scelti	Riuscire	Conseguenza residua	Riuscire senza conseguenza
2d	55,56%	0%	55,56%

Dadi scelti	Riuscire	Conseguenza residua	Riuscire senza conseguenza
3d	70,37%	12,50%	70,37%
4d	80,25%	31,25%	63,58%

Con 3d gli inciampi non correggibili richiedono tre facce basse: si verificano soltanto su una prova fallita. Con 4d può riuscire e sbagliare un altro aspetto dell'esecuzione. Per massimizzare la riuscita pulita, in questo esempio, sceglie 3d; se l'obiettivo è prioritario può scegliere 4d.

Significato. Il talento offre potenza disponibile; l'esperienza permette di governarla. Maggiore capacità non obbliga a fare uno sforzo maggiore, perché i dadi aggiuntivi sono facoltativi.

Progressione. Un aumento di Abilità aggiunge un dado disponibile e una correzione. Non può peggiorare le possibilità del personaggio, che conserva anche le scelte precedenti. È però un vantaggio maggiore rispetto al solo dado della 0.86: prezzi e Competenze richiedono verifica.

Limiti. È adatto a lavorazioni, manovre preparate, trasporti rischiosi e altre prove attive. Non lo applicherei alla percezione passiva, al Decorso o alle Resistenze. Con pochi dadi rispetto all'Abilità, un errore correggibile può essere evitato con certezza: è intenzionale e non protegge da rischi esterni incontrollabili. Le ripetizioni seguono comunque il manuale, senza lanci gratuiti finché esce il risultato desiderato.

Compatibilità. Sostituisce il canale degli errori, senza aggiungersi ai Dadi pericolosi per la stessa causa. Nel primo prototipo richiede almeno 1d effettivo; a 0d si conserva la procedura ordinaria. Non converte automaticamente Attacchi, Difese o costi dell'Arcano.

L3. Accordo: la qualità sta nella vicinanza fra i dadi

Tipo: nucleo alternativo per prove di precisione e controllo.

Regola. Tira `2 + Attributo + Abilità` d6 e scegli due dadi:

- il più alto dà il risultato;
- due 6 danno 7;
- la differenza fra le facce è lo **Scarto**.

Dopo la scelta, il GM tira un d6 di controllo. Se il suo risultato è pari o inferiore allo Scarto, si verifica la conseguenza dichiarata dell'esecuzione. Con Scarto 0 quella specifica conseguenza è evitata. Prima si sceglie la coppia e soltanto dopo si rivela il controllo.

Non è un secondo tiro aggiunto al normale massimo con Eco: lo sostituisce in questo prototipo. I due dadi di base richiedono una nuova calibrazione delle Difficoltà e non fanno parte delle probabilità della 0.86.

Esempio. Con 6, 5, 5, 2:

- 6 e 5 danno risultato 6, Scarto 1, rischio 16,67%;
- 5 e 5 danno risultato 5, Scarto 0, senza quel rischio.

A Difficoltà 5 puoi scegliere un Minimo controllato oppure cercare il Netto. Se il Netto vale due Progressi, il prezzo della velocità è immediatamente visibile.

La tabella usa il numero totale di dadi lanciati e una strategia precisa: riuscire almeno a 5, poi minimizzare lo Scarto, anche rinunciando a un risultato superiore.

Dadi totali	Riuscire almeno a 5	Riuscire almeno a 5 e Scarto 0	Riuscire senza la conseguenza del controllo
2d	55,56%	5,56%	32,41%
4d	80,25%	25,93%	64,20%
6d	91,22%	48,42%	80,71%
8d	96,10%	66,83%	89,55%

Significato. Una prestazione energica e una ben accordata non sono necessariamente la stessa cosa. Le facce rappresentano due aspetti da coordinare; non sono misure fisiche letterali di forza o distanza.

Progressione. Più dadi offrono più coppie fra cui scegliere. Il personaggio può replicare le scelte precedenti, sbaglia meno e trova più spesso risultati alti controllabili. Il massimo è però 7: l'evoluzione è soprattutto affidabilità e scelta.

Limiti. Il d6 di controllo riguarda un rischio causato dall'esecuzione, non il costo inevitabile di una Pratica o ogni pericolo ambientale. Con coppie uguali la sicurezza è certa rispetto a quel rischio: se questo non è plausibile, la conseguenza va definita diversamente.

Impatto. Richiede una nuova lettura del tiro e una diversa scala di Difficoltà. La scelta di due dadi e una sottrazione sono operazioni limitate; restano più impegnative del massimo. Non importerei Danno e Guardia contando soltanto i due dadi senza ricostruirli. Lo proverei inizialmente su operazioni di precisione sotto pressione, non nell'intero combattimento.

L4. I Nodi della Settima Parte

Tipo: risoluzione alternativa per una famiglia limitata di riti o operazioni specialistiche.

Regola. Tira il Pool effettivo di Attributo + Abilità e forma coppie che sommano 7: 1–6, 2–5, 3–4. Ogni coppia è un Nodo e ogni dado appartiene a una sola coppia.

Un'operazione può richiedere uno o due Nodi; i Nodi ulteriori acquistano soltanto gli ampliamenti elencati nell'Arte o Pratica. Non generano automaticamente altri attacchi, bersagli o poteri.

Pool	Almeno 1 Nodo	Almeno 2 Nodi
2d	16,67%	0%
4d	64,35%	6,94%
6d	89,13%	45,07%
8d	97,06%	77,49%

Scelta. Se il rito usa anche Dadi pericolosi esterni, un 6 può essere sacrificato per annullare un 1 del GM. Se faceva parte di 1–6, si perde un Nodo.

Esempio. Con 1, 6, 2, 5, 3, 3 formi due Nodi. Puoi conservarli entrambi, oppure spendere il 6 per contenere un pericolo e restare con il solo Nodo 2–5.

I valori medi smettono di essere scarti: un 3 è prezioso se hai un 4, e due 6 senza 1 non producono un Nodo fra loro. L'addestramento offre più combinazioni e consente risultati complessi.

Fiction. Per l'Arcano, i Nodi possono rappresentare aspetti contrapposti di una formula, un nome e la sua risposta o un'immagine e il suo riflesso. La Settima Parte sarebbe una costruzione soprannaturale del gioco, senza pretendere che questi numeri ricostruiscano una pratica storica.

L'idea di trattare valori e combinazioni come pezzi da collocare, invece che cercare sempre il massimo, ha un confronto nei giochi di assegnazione dei dadi come Sagrada. La regola dei Nodi è propria di questa proposta. Regolamento ufficiale Sagrada.

Compatibilità. Per un risultato rituale confrontabile si può registrare `5 + Nodi` quando se ne forma almeno uno: un Nodo dà 6, due danno 7. Questo non conserva le probabilità dell'Eco. I Corali, i bonus delle Voci e la scala degli effetti vanno ricalibrati. Con meno di due dadi effettivi non è possibile formare un Nodo: il rito deve prevedere tale requisito o richiedere aiuto.

Carico al tavolo. Si cercano tre tipi di coppie, senza sommare grandi quantità. È adatto a pochi riti particolari; affiancarlo a un altro tiro di riuscita completo per ogni Pratica aggiungerebbe passaggi senza sufficiente beneficio.

L5. Il dado della Promessa

Tipo: Dote soprannaturale rara, legata a un patto e a una Via specifica.

Regola. Prima del tiro di una Pratica puoi ottenere un 6 certo al posto di un d6. Paghi 1 Corruzione aggiuntiva, oltre ai costi ordinari, e contrai una promessa concreta che possa essere esigita nella fiction.

Conserva quel dado mostrando 1. Nei cinque tiri completi successivi della stessa Via, sostituisce un d6 assumendo, in ordine, i valori fissi 1, 2, 3, 4 e 5. Dopo il quinto torna un dado ordinario. Avanza anche se il tiro fallisce, ma non per interruzioni prima del tiro o prove prive di una vera posta. Fino a quando il debito è aperto non puoi contrarre un'altra Promessa.

La sequenza completa comprende esattamente 6, 1, 2, 3, 4, 5. Un singolo dado conserva lo stato; il valore mostrato indica il prossimo risultato dovuto.

Pool	Raggiungere 6 nel tiro del prestito	Nel tiro successivo, con il dado a 1	Media sui sei tiri, a Pool costante	Media ordinaria
2d	100%	16,67%	30,56%	30,56%
4d	100%	42,13%	51,77%	51,77%
6d	100%	59,81%	66,51%	66,51%
8d	100%	72,09%	76,74%	76,74%

Proprietà matematica. A Pool costante, la distribuzione media dei risultati sui sei utilizzi è identica a quella ordinaria, anche per l'Eco. Ogni faccia del dado prestato compare una volta. Cambiano ordine, prevedibilità e dipendenza fra i tiri.

Scelta. Sposti il risultato desiderato nel momento più importante e accetti una sequenza futura meno flessibile. Puoi anche avere ragioni per attendere un tiro più adatto prima di spendere una faccia bassa, ma il mondo continua a muoversi.

Fiction. Il patto può concedere una formula perfetta oggi e pretendere in seguito una parola, un'ospitalità o un servizio riconoscibile. L'effetto appartiene all'innaturale, non alla normale fortuna di ogni mestiere.

Perché la conservazione della media non basta. Scegliere il momento del 6 ha un valore superiore a riceverlo casualmente. Inoltre Pool e Difficoltà possono cambiare fra i tiri. Il costo aggiuntivo e la promessa esigibile sono quindi necessari; non considero il dono bilanciato soltanto perché la media è conservata.

Compatibilità. Non sostituisce il dado del costo e non evita Corruzione, requisiti, materiali, opposizioni o episodi critici. Un risultato di 6 non supera una volontà che ottiene 6. I costi si risolvono dopo l'effetto come nella procedura ordinaria. La conservazione matematica non riguarda i costi di Corruzione, le cui fasce possono cambiare.

Serve un tiro effettivo di almeno 1d. A 0d non si ottiene un dado aggiuntivo e la sequenza rimane sospesa, senza avanzare. Abbandonare una Via o cambiare scena non estingue il debito né la promessa. Il tiro di una Pratica ordinaria priva di nuovi costi o incertezze non può essere inventato soltanto per consumare le facce sfavorevoli.

Progressione e tono. Richiederei origine, fonte e occasione narrativa appropriata. È una Dote da patto, non un acquisto numerico accessibile automaticamente a tutti. L'uso rimane limitato a una Via e tutti i poteri devono essere già appresi.

L6. Conoscere significa vedere prima

Tipo: variante dei riti a soglia 6, in particolare alcuni Corali, basata sull'informazione.

Regola. Per ogni tentativo il GM tira un d6 chiave in segreto. La Guida tira normalmente il proprio Pool, ma conta quanti dadi uguagliano la chiave:

- nessuna corrispondenza: fallimento;
- una: risultato 6;
- due: risultato 7;
- tre: risultato 8, e così via.

Se il Pool è positivo, prima di qualsiasi correzione le probabilità di ottenere almeno 6, 7 e oltre sono identiche a quelle dell'Eco ordinaria. Non serve che la faccia utile sia fisicamente un 6.

La comprensione di un Vincolo, di una relazione rituale o di un elemento investigativo pertinente permette di vedere la chiave prima della scelta successiva. Senza quella conoscenza la chiave viene rivelata soltanto alla fine.

Correzione. Una sola volta puoi ritirare un dado pagando 1 Corruzione aggiuntiva. Non ripeti l'intera prova e non correggi il dado del costo. Se conosci la chiave, puoi conservare le corrispondenze già utili e capire se valga la pena pagare. Se non la conosci, per massimizzare la probabilità di almeno una corrispondenza conviene correggere un doppione, senza ridurre la varietà già coperta; se tutti i valori sono diversi conviene fermarsi.

La tabella assume che si usi la correzione ogni volta che aumenta la probabilità di raggiungere 6, senza assegnare un prezzo al punto di Corruzione. Nella partita il giocatore può rinunciare a un incremento troppo costoso.

Pool	Senza correzione	Correzione ottimale alla cieca	Chiave nota e correzione quando serve
2d	30,56%	32,87%	42,13%
4d	51,77%	58,27%	59,81%
6d	66,51%	72,09%	72,09%
8d	76,74%	80,62%	80,62%

Risultato sorprendente. Con 6d il successo massimo è uguale nelle due strategie di correzione. La strategia cieca paga però il punto aggiuntivo nel 98,46% dei tentativi; quella informata soltanto nel 33,49%. La conoscenza migliora soprattutto l'economia della Corruzione.

Per cercare almeno 7, la scelta cieca ottimale può invece favorire la formazione di doppioni. Le probabilità massime con una sola correzione sono:

Pool	Senza correzione	Correzione cieca ottimale per 7	Chiave nota
2d	2,78%	5,09%	7,41%
4d	13,19%	17,31%	19,62%
6d	26,32%	31,37%	33,02%
8d	39,53%	44,98%	45,73%

Scelta. Una correzione alla cieca che cerca un risultato superiore può ridurre la probabilità della riuscita minima, mentre conoscere la chiave consente di proteggere le corrispondenze. L'informazione cambia quali rischi conviene correre, non concede soltanto un bonus.

Compatibilità narrativa. La faccia della chiave cambia a ogni tentativo: vederla non rivela magicamente un Nome, una verità o il Vincolo. Sono le informazioni scoperte nella fiction a consentire di vederla prima. Se una Pratica richiede un Nome come prerequisito, quel requisito continua a essere necessario: non si tenta alla cieca in sua assenza.

Compatibilità tecnica. I risultati 6 e oltre rimangono confrontabili con Tenacia e con risultati rituali registrati. Costi base, Voci e opposizioni restano dovuti. A 0d, per conservare il 2,78% di riuscita, devono coincidere con la chiave entrambi i dadi del tiro minimo; il successo vale 6 senza Eco e non si può correggere. La variante non si applica automaticamente alle normali Pratiche a Difficoltà 4.

Carico al tavolo. Un dado segreto del GM, un conteggio di corrispondenze e al massimo un rilancio. Il GM deve stabilire in anticipo quale conoscenza permette di leggere la chiave. Lo riserverei a riti in cui l'indagine debba avere un peso esplicito.

L7. La parata che costa il futuro

Tipo: Tecnica specialistica di Mischia, da sottoporre a test di mortalità e ritmo.

Regola. Con una Difesa credibile contro un Attacco, prima dei tiri spendi 1d del Pool come preparazione e impegni l'Offensiva. Assegni i dadi alla Difesa normalmente. Oltre al normale risultato con Eco, puoi cercare fra i dadi tirati una coppia che sommi esattamente il risultato dell'Attacco.

Se il normale risultato di Difesa non basta ma la coppia esiste, puoi usarla per respingere il colpo come una parità. Il dado di preparazione diventa allora esaurito al termine dello Scambio e non si rinnova finché non recuperi il fiato. Se basta la Difesa normale non esaurisci il dado di preparazione, che rimane soltanto speso per lo Scambio.

La Tecnica non permette di prendere l'Iniziativa o eseguire una Reazione durante quello Scambio. Richiede arma o scudo e un assetto che consenta realmente la copertura. Non vale contro Manovre, proiettili o quando sei Esposto. Una sola Tecnica personale per gesto e una sola Offensiva restano i limiti della 0.86.

Serve tirare almeno due dadi effettivi, dopo i malus. Non puoi sommare un dado a sé stesso, tre dadi insieme o entrambi i dadi fittizi di un tiro a 0d. Bonus e aiuti ammessi possono contribuire al tiro, ma il costo di preparazione deve provenire dal Pool personale.

Esempio. L'Attacco ottiene 6. La tua Difesa mostra 4, 2, 1: normalmente saresti colpito. Con 4+2 puoi coprire il colpo, consumando però una parte della capacità che avresti nello Scambio successivo.

La tabella è condizionata a un Attacco che ha ottenuto esattamente 6. Il Pool è il totale personale disponibile, senza bonus o malus; per la Tecnica un dado viene speso prima del tiro.

Pool	Difesa normale con tutto il Pool	Tecnica: colpo respinto	Tecnica: probabilità di esaurire il dado di preparazione
3d	42,13%	44,44%	13,89%
4d	51,77%	70,37%	28,24%
6d	66,51%	94,55%	34,74%
8d	76,74%	99,19%	27,10%

L'ultima colonna comprende soltanto i casi salvati dalla somma, non quelli già respinti dal normale massimo ed Eco. Non è la probabilità di bloccare un generico Attacco di 6d.

Recupero del prototipo. Un'Azione dedicata a riprendere fiato, che impegna anche l'Offensiva e rinuncia a prendere l'Iniziativa nello Scambio, può restituire un dado esaurito alla fine, consentendo normali Difese. Una breve pausa reale fuori dalla minaccia restituisce tutti i dadi. Non si cancella Fatica o una Ferita e non si recupera automaticamente cambiando arma.

Scelta. Migliori molto la probabilità di sopravvivere al colpo presente, perdendo possibilità offensive e rischiando una capacità ridotta per il seguito. Puoi usare la Tecnica una volta con il Pool pieno e poi dover scegliere una pausa, una ritirata o un'altra difesa.

Perché serve l'esaurimento. La sola somma esatta, ai Pool alti, produce una guardia troppo affidabile e ripetibile. Il costo futuro impedisce di trattarla come una soluzione senza prezzo. Il suo effetto è comunque forte: lo considero un prototipo da verificare, non una Tecnica pronta da aggiungere senza confronto.

Impatto. I dadi reali conservano i propri 6 per la Guardia se un altro colpo passa; una somma non crea nuovi 6. Muro può aiutare come scritto, ma non si combina un'altra Tecnica personale. La ricerca di una coppia aggiunge lavoro al confronto; l'uso specialistico limita la frequenza. Alternare Attacchi e Manovre, o esercitare pressione con più avversari, conserva importanza.

La fiction è una copertura che richiede un assestamento supplementare. Non viene presentata come una tecnica attestata con questo nome nell'XI secolo.

L8. Interrogare i dadi

Tipo: procedura specialistica di indagine, in sostituzione del tiro ordinario per ricavare dettagli aggiuntivi da una fonte ricca.

Gli indizi essenziali restano disponibili quando il manuale li renderebbe tali. I dadi non modificano il passato e non inventano informazioni che la fonte non può contenere.

Regola. Tira il Pool pertinente. Le facce danno accesso a domande aggiuntive:

Faccia	Ambito della domanda
1	Persona: mano, attribuzione, individuo o autorità riconoscibile.
2	Luogo: origine o contesto geografico leggibile.
3	Tempo: cronologia o successione ricostruibile.
4	Mezzo: materiale, strumento o procedimento riconoscibile.
5	Uso: funzione o impiego concreto dell'oggetto o atto.
6	Verifica: un controllo ulteriore praticabile o una fonte da consultare.

Spendi un dado per una domanda del suo ambito. Due dadi uguali possono essere spesi per una sola domanda di qualsiasi ambito. Il limite iniziale è due domande; una Disciplina può aprire una terza domanda o un metodo specialistico, senza rendere accessibili conoscenze mancanti.

Il GM dichiara quali ambiti sono leggibili e quali richiedono una Competenza. Riconoscere un sigillo non prova automaticamente che l'intero documento sia autentico; sapere che cosa cercare non crea una testimonianza assente.

Esempio. Tiri 1, 2, 2, 5 esaminando una pergamena. Puoi spendere 1 e 5 per approfondire attribuzione e uso, oppure spendere la coppia di 2 per una domanda di Verifica e conservare una seconda domanda per uno degli altri ambiti disponibili.

Le probabilità seguenti assumono che gli ambiti desiderati siano effettivamente accessibili, senza altri usi dei dadi:

Pool	Ottenere una domanda specifica desiderata	Ottenere due domande specifiche di ambiti diversi
2d	44,44%	5,56%
4d	90,74%	57,41%
6d	100%	97,43%
8d	100%	100%

Scelta. Due dadi possono dare due informazioni nei propri ambiti oppure una sola risposta più pertinente all'intento. La competenza permette una lettura più ricca e mirata.

Interazione con il rischio. In una scena esposta, un 6 può essere usato per contenere un 1 pericoloso anziché per una domanda. Il personaggio può quindi lasciare una verifica per il futuro per proteggere l'accesso alla fonte.

Perché il 100% è accettabile. Un esperto può sempre trovare almeno un dettaglio pertinente in una fonte leggibile. Questo non rende vera una testimonianza falsa, non risolve automaticamente l'indagine e non permette di conoscere fatti assenti. La capacità riguarda la lettura e la scelta della domanda.

Compatibilità. Una sola risoluzione per la stessa fonte nelle stesse condizioni; cambiare personaggio non produce nuovi lanci gratuiti. Gli altri possono fornire il normale aiuto. A 0d il modulo non dà domande aggiuntive; rimangono indizi essenziali e possibilità di una prova ordinaria a 0d per un obiettivo specifico.

Carico del GM. Richiede una fonte abbastanza ricca e un confine chiaro fra informazione disponibile e interpretazione. Lo userei su pergamene, luoghi o testimonianze centrali, non su ogni cassetto. Non occorre inventare sei risposte per ogni oggetto: gli ambiti realmente disponibili possono essere meno.

L9. Che cosa proverei davvero

Proposta	Integrazione	Prima applicazione
Gesto e contrario	Bassa: costo e coppia correlata, Eco conservata.	Una Disciplina professionale.
Pool da domare	Media/alta: nuova relazione fra Abilità, scelta dei dadi ed errore.	Operazioni tecniche attive sotto pressione.
Accordo	Alta: nucleo diverso, nuova calibrazione.	Scene di precisione e controllo.
Nodi	Media: lettura per combinazioni e soglie da rivedere.	Un rito specialistico.
Promessa	Bassa sul tiro, significativa sul tono e sul debito.	Una Dote rara da patto.
Vedere prima	Media: informazione segreta e correzione rituale.	Un Corale legato a un'indagine.
Parata futura	Media: Tecnica, esaurimento e recupero.	Un duello controllato, poi due avversari.

Proposta	Integrazione	Prima applicazione
Interrogare i dadi	Media: domande al posto della lettura numerica.	Una sola fonte centrale di un'indagine.

Per semplicità ed eleganza inizierei da Gesto e contrario; per una vera rifondazione del rapporto fra talento ed esperienza dal Pool da domare. La Promessa offre una delle note più oniriche, con un solo dado persistente. La Parata può rendere interessante il costo del controllo difensivo, ma richiede più cautela sui risultati complessivi dello scontro.

Le proposte non vanno impilate: Accordo, Pool da domare e massimo ordinario sono letture alternative della prova; Nodi e Risonanza sono due possibili procedure rituali. Le eccezioni dovrebbero rimanere poche e riconoscibili.

L10. Controllo matematico

I calcoli del laboratorio usano distribuzioni esatte per conteggi delle sei facce, con pesi multinomiali. Non sono simulazioni Monte Carlo.

- **Contrari:** una coppia è distribuita come `(r, 7−r)`, con `r` uniforme. Nella versione proposta il confronto ordinario usa `n` dadi, quella stabile `n−1`, dei quali due correlati.
- **Pool domato:** se si impegnano `m` dadi e sono problematiche `h` facce, il numero degli inciampi segue una binomiale con probabilità `h/6`. La conseguenza residua, correggendo tutto il possibile, richiede più inciampi del valore dell'Abilità. Le tabelle di riuscita pulita considerano congiuntamente risultato e inciampi.
- **Accordo:** si esaminano le coppie che raggiungono la soglia, scegliendo lo Scarto minimo per la strategia indicata. Il rischio del d6 di controllo è `Scarto/6`.
- **Nodi:** il numero massimo è `min(c1,c6) + min(c2,c5) + min(c3,c4)`. È stato verificato anche con una ricerca indipendente delle coppie disgiunte per Pool piccoli.
- **Promessa:** mediando sui sei valori fissi, ogni risultato del dado sostituito ha peso `1/6`; la distribuzione complessiva coincide con quella ordinaria a Pool costante.
- **Risonanza:** la chiave uniforme rende il conteggio delle corrispondenze una binomiale con probabilità `1/6`. Per il tiro cieco si confrontano le scelte di correzione senza usare la chiave; con chiave nota si può scegliere senza eliminare una corrispondenza utile. Le tabelle distinguono l'obiettivo 6 da quello 7.
- **Parata:** si sommano gli esiti coperti dal normale massimo/Eco o da una coppia esatta. L'esaurimento si verifica soltanto nei casi salvati dalla coppia. La scelta della Tecnica avviene comunque prima di conoscere i risultati.
- **Domande:** si verifica l'allocazione di dadi singoli del valore richiesto e coppie uguali, senza riutilizzare dadi. La verifica di due ambiti è stata confrontata con una ricerca ricorsiva indipendente.

Le identità della Promessa e della Risonanza sono state verificate con frazioni esatte. Le tabelle non dimostrano da sole il bilanciamento: la possibilità di scegliere quando usare una capacità, i prezzi nella fiction e l'evoluzione della situazione contribuiscono al suo valore.

CAPITOLO XXXVII

Approfondimento: Abilità, affidabilità e Dadi pericolosi

Proposta principale: conservare Attributo + Abilità, massimo ed Eco; distinguere i dadi forniti dall'Abilità e consentire di sacrificarli su **4, 5 o 6** per contenere un pericolo. Gli altri dadi possono farlo soltanto su **6**.

L'addestramento avrebbe così due effetti: aumenta il Pool e rende più frequente la possibilità di proteggere l'esecuzione. Nessun punto viene registrato o recuperato fra una prova e l'altra. Questa proposta sviluppa i Dadi pericolosi esterni e sostituisce, per questo esperimento, il «Pool che devi domare» di L2.

A1. Le probabilità sono davvero troppo alte?

Sono alte alle soglie basse per i Pool competenti; non lo sono in tutta la scala. Raggiungere 6 con 4d ha probabilità **51,77%**. Non significa riuscire nel 51,77% di tutte le prove: a Difficoltà 4 quello stesso Pool riesce nel 93,75% dei casi, a 5 nell'80,25%, a 7 nel 13,19%.

Pool effettivo	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
0d: minore di due d6	25,00%	11,11%	2,78%	0%
1d	50,00%	33,33%	16,67%	0%
2d	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%
3d	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%
4d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
5d	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%
6d	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%
8d	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%

Un adulto comune ha Attributo 1d. Con pratica ordinaria, Abilità 1d, parte da **2d**; con Abilità 2d, «Esperto», parte da **3d**. Un Pool di 4d può essere Attributo notevole 2d + Abilità esperta 2d, oppure Attributo comune 1d + Abilità da maestro 3d. Non rappresenta il passante medio. I Pool di 6d richiedono valori elevati o aiuti; 8d non è il riferimento umano ordinario della 0.86.

Anche «riuscire» e «ottenere un Netto» sono diversi. Prima di qualsiasi sacrificio, con 4d:

Difficoltà	Fallimento	Successo Minimo	Successo Netto
4	6,25%	13,50%	80,25%
5	19,75%	28,47%	51,77%
6	48,23%	38,58%	13,19%
7	86,81%	11,57%	1,62%

Il salto fra 6 e 7 è particolarmente forte: serve passare da **almeno un 6** ad **almeno due 6**. Il 7 non è un piccolo aggiustamento della difficoltà.

La mia valutazione: non alzerei in blocco le Difficoltà. È desiderabile che un esperto affronti bene un ostacolo sfidante. Il problema emerge se si chiedono troppi tiri facili senza una scelta interessante, oppure se il Netto non cambia quasi nulla. I Dadi pericolosi possono rendere interessante una prestazione abbastanza affidabile, ma non servono ad abbassare ogni percentuale indiscriminatamente.

Quattro prove distinte e indipendenti a 5, tutte necessarie e tutte con 4d, vengono superate tutte insieme soltanto nel **41,47%** dei casi. Quattro a 4 danno **77,25%**. È un motivo per evitare sequenze arbitrarie di controlli sul medesimo ostacolo: anche percentuali singole alte possono produrre un percorso molto punitivo.

A2. Guida pratica alle Difficoltà 4, 5, 6 e 7

La Difficoltà riguarda **quale prestazione serve con il metodo scelto**. I modificatori in dadi riguardano le condizioni concrete del personaggio. Il Pericolo riguarda una conseguenza ulteriore. La stessa causa non va conteggiata automaticamente in tutti e tre.

Prima del tiro il GM stabilisce:

1. **Possibilità e requisiti:** esistono appigli, accesso, informazioni, attrezzi e competenze sufficienti?
2. **Obiettivo e durata:** che cosa ottiene il successo e quale occasione consuma il tentativo?
3. **Difficoltà intrinseca:** basta un gesto competente o serve una prestazione eccezionale?
4. **Circostanze:** quale vantaggio o impedimento personale modifica il Pool?
5. **Eventuale Pericolo:** quale altra cosa può andare storta, anche se l'obiettivo principale è raggiunto?

Non assegna la Difficoltà per riportare ogni personaggio vicino al 50%. Lo stesso ostacolo, affrontato con lo stesso metodo, resta lo stesso anche davanti a un maestro.

Difficoltà 4 — Sfidante

Una persona con pratica ordinaria e Pool 2d riesce nel **75%** dei casi; un esperto con 3d nell'**87,50%**. È adatta a un gesto impegnativo ma pienamente alla portata del mestiere, quando l'incertezza e la posta giustificano il tiro.

Situazione	Prova e presupposti	Perché 4; eventuale Pericolo
Superare un basso muro con pietre sporgenti prima che gli inseguitori arrivino al cortile.	Destrezza + Furtività; appigli solidi. Scalata dà il suo bonus quando pertinente.	Il percorso è leggibile e i movimenti sono normali per chi sa arrampicare. Un 1 pericoloso potrebbe far cadere pietrisco udibile nel cortile: l'obiettivo del tiro è oltrepassare il muro, non garantire anche il silenzio.
Ripristinare il fissaggio allentato di un carro usando un ricambio adatto, prima che la colonna riparta.	Concentrazione + Manualità; accesso, utensili e mestiere pertinente.	È una riparazione nota, resa incerta dalla finestra di lavoro. Se non esiste una conseguenza distinta dal mancato completamento, non servono Dadi pericolosi.
Copiare correttamente una breve clausola leggibile sui confini prima che il documento debba essere restituito.	Memoria + Conoscenze, con Lingue e Lettere; testo e lingua accessibili.	Il contenuto non è enigmatico: conta selezionare e riportare le informazioni in tempo. Non occorre aggiungere un incidente casuale alla pergamena.
Stabilizzare una Ferita Grave accessibile con mezzi adatti.	Manualità + Concentrazione e Cerusia.	È già Difficoltà 4 nella 0.86. Un esperto riesce spesso: il successo controlla il problema trattabile, senza guarire il tessuto o cancellare il Decorso.

Con calma, senza scadenza e senza conseguenze significative, molte delle prime tre operazioni riescono senza tiro. L'ultima segue invece la procedura specifica delle Ferite.

Difficoltà 5 — Difficile

Con 2d riesci nel **55,56%** dei casi, con 3d nel **70,37%**, con 4d nell'**80,25%**. Anche una persona preparata deve affrontare un ostacolo tecnico concreto.

Situazione	Prova e presupposti	Perché 5; eventuale Pericolo
Aprire senza chiave una cassa con serratura non familiare, ma comprensibile e raggiungibile, durante un'occasione limitata.	Destrezza + Manualità, utensili appropriati; Congegni secondo la complessità.	Il meccanismo richiede riconoscimento e manipolazione accurata. Il Pericolo può essere rompere l'unico utensile sottile; non «la cassa non si apre», già misurato dalla soglia.
Ritrovare la direzione di animali da soma dopo un tratto di terreno duro e un incrocio molto calpestato.	Percezione + Sopravvivenza; restano segni effettivamente interpretabili.	Occorre collegare pochi segni coerenti, non soltanto seguire orme evidenti. Fallire può consumare l'occasione di riprendere la pista. Nessun Pericolo aggiuntivo è obbligatorio.
Superare una breve sezione di muratura con appigli distanziati e un trasferimento di peso delicato.	Destrezza + Furtività; il passaggio è fisicamente possibile.	Il problema sono gli appoggi e il movimento richiesto. Un equipaggiamento mal fissato può costituire un Pericolo distinto; assicurarlo prima cambia davvero quella posta.

Situazione	Prova e presupposti	Perché 5; eventuale Pericolo
Stabilizzare una Ferita Grave accessibile senza Cerusia.	Manualità o Sopravvivenza, soltanto se la lesione è realmente trattabile con quel metodo.	La 0.86 assegna già 5 a questo caso. Non permette interventi specialistici per i quali mancano sapere e accesso.

Per una sentinella che cerca attivamente chi passa, usa la prova contrapposta prevista dal manuale. Non assegnare automaticamente 5 per «non essere visto» ignorando il suo tiro.

Difficoltà 6 — Estrema

Con 2d riesci nel **30,56%** dei casi, con 3d nel **42,13%**, con 4d nel **51,77%**. È una prova che un professionista competente può ancora fallire molto spesso. Non dovrebbe essere la normale giornata di lavoro di quel professionista.

Situazione	Prova e presupposti	Perché 6; eventuale Pericolo
Manovrare senza chiave una serratura di fattura eccezionalmente difficile, con passaggi interni molto restrittivi, ma ancora comprensibili e accessibili agli utensili disponibili.	Destrezza + Manualità e Congegni.	Serve una manipolazione estremamente esigente anche per chi possiede il mestiere. La complessità del congegno giustifica 6; la semplice presenza di un custode non trasforma da sola una serratura comune in questo caso.
Sostituire una legatura danneggiata di un carico già sospeso, trasferendo gradualmente la tensione su un sostegno adatto.	Concentrazione + Manualità e Nodi e Corde; corde, struttura e punti di sostegno capaci di reggere il peso.	La difficoltà è governare tensioni e movimenti durante il passaggio. Il Pericolo può essere l'urto del carico contro un sostegno vicino. Se manca un modo fisicamente valido di sostenere il peso, il tentativo è impossibile.
Attraversare un breve tratto con pochissimi appigli utilizzabili e una sequenza di movimenti molto esigente.	Destrezza + Furtività; appigli e capacità del personaggio rendono il gesto plausibile.	È il movimento a essere estremo. Una parete liscia senza mezzi non diventa scalabile assegnandole 6. La distanza dal suolo stabilisce soprattutto le conseguenze di una caduta.
Stabilizzare una Ferita Mortale a un arto o in altra locazione accessibile.	Manualità + Concentrazione, Cerusia, accesso e mezzi adeguati.	È la soglia esistente. Rimangono possibili Decorsi e danni irreparabili; il successo non ricrea ciò che è stato distrutto.

Anche l'Arcano offre soglie specifiche a 6, per esempio i Corali; le Pratiche ordinarie restano generalmente a 4. Non alzerei queste ultime a 6 per rendere «rara» la magia: accesso, Corruzione, requisiti ed effetti già contribuiscono al suo costo.

Difficoltà 7 — Eccezione regolata

Nella 0.86 non è una normale categoria di difficoltà generica. Serve una regola che la prescriva. Con 1d è inaccessibile, con 2d vale **2,78%**, con 4d **13,19%**, con 6d **26,32%**. È un requisito di prestazione superiore, non un sinonimo di «molto pericoloso».

Due applicazioni già coperte dalla regola di Stabilizzazione:

- una **Mortale alla Testa** per cui il GM abbia identificato una causa concretamente trattabile con Cerusia e mezzi disponibili;
- una **Mortale al Collo o al Petto**, oppure una situazione disperata, soltanto se esiste davvero una misura capace di controllare il pericolo immediato.

Questi esempi non autorizzano a operare qualsiasi lesione interna. Se la causa non è raggiungibile o il danno è incompatibile con la sopravvivenza, il tiro non viene concesso. Sono soglie di gioco della bozza, non percentuali cliniche storiche.

Non introdurrei ora altri impieghi generici del 7: un'eventuale nuova Pratica o procedura di capolavoro dovrebbe prima definirne requisiti, durata ed esito. In particolare:

Richiesta	Assegnazione appropriata
«Lo stesso muro è venti metri più alto».	Stessa difficoltà del tratto comparabile; conseguenze diverse e, se rilevante, durata e sforzo reali dell'intera salita. Nessun tiro per ogni metro.
«Piove durante una manipolazione già difficile».	Un impedimento concreto al Pool, oppure una diversa difficoltà se cambia proprio il gesto; non automaticamente entrambi e Pericolo aggiuntivo.
«Voglio convincere un padre fedele a vendere il figlio per poche monete».	Una richiesta incompatibile con i suoi limiti non si risolve assegnando 7. Occorre cambiare concretamente la situazione.
«Ricordo un segreto che non ho mai avuto occasione di conoscere».	Nessuna prova può creare l'informazione mancante.
«Voglio un oggetto straordinario in un solo gesto».	Un tiro alto non sostituisce materiali, progettazione e giorni di lavoro.

A3. Che cosa misurano i Dadi pericolosi

L'abilità può migliorare l'affidabilità già riducendo il fallimento della prova. Non è matematicamente necessario introdurre un nuovo fallimento per darle quel beneficio. Il motivo interessante per aggiungere i Pericoli è distinguere **riuscire** da **riuscire governando l'esposizione**.

Lettura finale	Esito
Soglia raggiunta, nessun 1 non contenuto	Obiettivo raggiunto senza la conseguenza annunciata.
Soglia raggiunta, almeno un 1 non contenuto	Obiettivo raggiunto e conseguenza annunciata.
Soglia mancata, nessun 1 non contenuto	Obiettivo mancato; resta l'occasione o il tempo già consumato, senza quell'incidente ulteriore.
Soglia mancata, almeno un 1 non contenuto	Obiettivo mancato e conseguenza annunciata.

«Riuscita senza conseguenza» nelle tabelle successive indica l'assenza del **Pericolo dichiarato**, non l'assenza di ogni prezzo: tempo, materiali impiegati e costi inevitabili rimangono.

Condizione essenziale: obiettivo e Pericolo devono poter coesistere. «Apri la cassa, ma spezzi un utensile» funziona. «Riesci ad aprirla, ma non si apre» no. Se il fallimento della soglia rappresenta già la caduta, non aggiungere un secondo controllo per la medesima caduta. Una corda può invece cambiare la caduta in una sospensione o in un urto: cambia la conseguenza reale.

Il GM annuncia una sola conseguenza principale e il suo livello di esposizione:

Esposizione	Dadi del GM	Probabilità di almeno un 1 prima di ogni contenimento
Nessun Pericolo ulteriore	0d	0%
Bassa	1d	16,67%
Moderata	2d	30,56%
Alta	3d	42,13%

Frequenza e gravità sono distinte. Un evento poco probabile può uccidere; un evento frequente può soltanto consumare materiale. Non dare 3d perché una conseguenza è impressionante. Prima descrivi la conseguenza, poi valuta quanto sia esposta l'esecuzione a produrla.

Questi valori sono riferimenti di design, non misurazioni storiche. Anche 1d è molto per un evento catastrofico ripetuto ogni giorno: non userei questa procedura per il normale lavoro di un artigiano o per ogni guado del viaggio.

Il controllo rappresenta precauzioni, correzioni, rinunce di precisione o velocità **durante l'azione**, prima di descriverne gli effetti. Deve essere plausibile che l'addestramento pertinente contenga quel pericolo. Non cancella un prezzo certo, un evento ormai avvenuto o una minaccia estranea al gesto.

A4. Regola proposta: i Dadi addestrati

Preparazione del Pool

- Forma il Pool effettivo come nella 0.86: Attributo + Abilità, bonus e penalità.
- Se il Pool è positivo, distingui con un colore **un numero di dadi pari all'Abilità**, senza superare i dadi effettivamente lanciati. Sono i **Dadi addestrati**. Gli altri sono ordinari.
- Un bonus da aiuto, attrezzo o Disciplina aggiunge normalmente un dado ordinario; non aumenta anche il valore di controllo dell'Abilità. Se il Pool effettivo è 3d e l'Abilità è 2d, lanci due addestrati e uno ordinario, qualunque sia l'origine dei modificatori.
- Il GM prepara separatamente 0–3 d6 pericolosi. Non sono un avversario da superare: di questi dadi contano soltanto gli 1.

Risoluzione

1. Giocatore e GM lanciano; tutti i risultati sono visibili.
2. Leggi provvisoriamente massimo ed Eco del Pool personale.
3. Per annullare un 1 pericoloso puoi sacrificare **un Dado addestrato che mostra 4, 5 o 6**, oppure **qualsiasi tuo dado che mostra 6**.
4. Ogni dado sacrificato annulla un solo 1 e viene tolto dal Pool della prova. Non può essere usato due volte. Ricalcola massimo ed Eco sui dadi rimasti.

5. Se resta almeno un 1 pericoloso, si verifica **una sola volta** la conseguenza annunciata. Altrimenti è contenuta. Poi risolvi l'obiettivo con il risultato finale.

Sacrificare tutti i dadi lascia **risultato 1**: non concede un nuovo tiro a 0d. A 0d si conserva il minore di due d6, senza Dadi addestrati: soltanto l'eventuale 6 trattenuto può essere sacrificato, rinunciando al risultato. Il dado scartato dalla procedura dello 0d non fornisce risorse.

I dadi sacrificati tornano disponibili alla prova successiva: questo non è il logoramento del Pool. Non si introducono punti Controllo, recuperi o rilanci. Le ripetizioni della stessa prova seguono integralmente i limiti del manuale.

Perché proprio 4–6? Rende utili i risultati intermedi che spesso il massimo lascia inutilizzati. Un addestrato che mostra 4 può rappresentare il gesto controllato con cui eviti di forzare il congegno; il 6 di qualunque origine può ancora essere convertito dalla prestazione alla sicurezza. Un veterano non corregge automaticamente tre errori: deve aver ottenuto dadi adatti e può avere bisogno degli stessi risultati per l'obiettivo.

Non significa che ciascun dado rappresenti un singolo movimento fisico. La lettura resta astratta: il complesso della prova determina quanto risultato puoi conservare mentre contieni l'esposizione.

Confronto con tre soluzioni immediate

Soluzione	Valutazione
Sottrarre l'Abilità al numero dei Dadi pericolosi.	Con Abilità 3 i rischi previsti da 1–3d scompaiono sempre; Abilità 4 non aggiunge controllo. Troppo automatico per questo obiettivo.
Cancellare gratuitamente un numero di 1 pari all'Abilità.	Produce la stessa immunità quando Abilità ≥ dadi di rischio, senza rinuncia al risultato.
Ritirare una volta fino ad Abilità dadi pericolosi che mostrano 1.	Conserva un residuo di rischio, ma Abilità 1 porta già un rischio basso dal 16,67% al 2,78%; su quel rischio i gradi successivi non contano. È praticabile per una Competenza specifica, meno interessante come regola generale.
Sacrificare i 4–6 addestrati.	Ogni grado aggiunge opportunità di controllo, senza immunità garantita; il risultato conservato continua a contare. È il prototipo consigliato.

Ho verificato anche una versione più contenuta, con **soltanto il 5 addestrato** oltre ai normali 6. Con Pool 4d, Abilità 2, rischio moderato e Difficoltà 5, dà **66,98%** di riuscita senza conseguenza, contro **71,12%** della versione 4–6 e **64,78%** dei soli sacrifici di 6. La terrei come possibile riduzione dopo il playtest, se il controllo risultasse troppo generoso; non userei entrambe le versioni in parallelo.

A5. Esempi di decisione al tavolo

Il mestiere conserva il risultato. Destrezza 2d, Manualità 2d, Congegni e attrezzi adatti; Difficoltà 5 per aprire una cassa. Dadi ordinari **6, 2**, addestrati **4, 3**; GM **1, 5**. Sacrifichi il 4 addestrato, annulli l'1 e conservi risultato **6**, un Netto. Con la sola regola dei sacrifici di 6 dovresti eliminare il 6, scendere a 4 e rinunciare all'apertura. La perizia rappresenta il momento in cui riconosci che l'utensile sta per torcersi e cambi pressione.

La sicurezza può costare l'obiettivo. Stesso Pool e Difficoltà; ordinari **4, 1**, addestrati **5, 2**; GM **1, 3**. Conservare il 5 permette di aprire, ma l'utensile si spezza. Sacrificarlo contiene l'incidente e lascia risultato **4**: in questa occasione non apri. Non puoi prima dichiarare l'apertura e poi spendere il suo unico risultato utile.

La sicurezza può costare soltanto il Netto. Difficoltà 6; ordinari **6, 4**, addestrati **6, 2**; GM **1, 5**. Il risultato iniziale è 7. Puoi sacrificare un 6, restare a **6** e contenere il rischio, ottenendo un Minimo. Per una procedura a Progressi, il prezzo può essere passare da due avanzamenti a uno.

Contenere tutto può essere troppo costoso. Difficoltà 6; ordinari **6, 3**, addestrati **4, 2**; GM **1, 1**. Eliminare il 4 annulla un solo 1: la conseguenza si verificherebbe comunque. Per contenerla devi eliminare anche il 6 e scendere a **3**. La scelta è fra riuscire con la conseguenza e rinunciare all'obiettivo per evitarla; il sacrificio del solo 4 non offre un beneficio nella versione binaria.

Il 7 richiede margine diverso. Con un risultato iniziale 7 dato da due 6, spenderne uno fa fallire una prova a 7. Un 4 o 5 addestrato ancora disponibile può invece coprire il rischio lasciando entrambi i 6. Questa è un'illustrazione del tiro, non una nuova autorizzazione ad assegnare 7 a prove generiche.

A6. Probabilità con la nuova regola

Le tabelle indicano la **massima probabilità di ottenere l'obiettivo senza il Pericolo annunciato**, scegliendo i sacrifici dopo aver visto entrambi i tiri. Quando è possibile contenere tutti gli 1, si conservano i risultati più utili. Non assumono che il giocatore debba sempre rinunciare all'obiettivo per proteggersi.

Stesso Pool, addestramento diverso

Tutti i personaggi seguenti lanciano **4d** e affrontano **rischio moderato, 2d pericolosi**. La probabilità grezza di raggiungere ciascuna soglia è identica; cambia il controllo.

Composizione	Riuscita senza conseguenza a 4	A 5	A 6	A 7
Riferimento: solo sacrifici di 6, qualunque composizione	77,42%	64,78%	39,66%	9,62%
Attributo 3 + Abilità 1	81,83%	68,57%	42,94%	10,26%
Attributo 2 + Abilità 2	84,14%	71,12%	45,44%	10,83%
Attributo 1 + Abilità 3	85,07%	72,92%	47,30%	11,33%

A Difficoltà 5, mantenendo l'obiettivo quando il tiro grezzo lo consente e contenendo il Pericolo ogni volta che è compatibile:

Attributo + Abilità	Obiettivo raggiunto, anche con conseguenza	Obiettivo senza conseguenza	Conseguenza su tutte le prove, riuscite e fallite
3 + 1	80,25%	68,57%	16,34%

Attributo + Abilità	Obiettivo raggiunto, anche con conseguenza	Obiettivo senza conseguenza	Conseguenza su tutte le prove, riuscite e fallite
2 + 2	80,25%	71,12%	12,72%
1 + 3	80,25%	72,92%	10,11%

Il vantaggio dell'addestramento è deliberatamente più evidente nel contenere incidenti che nell'alzare ancora la riuscita grezza. Il confronto 3+1 contro 1+3 non concede un +2 al risultato: dà più modi di risolvere la stessa prova conservando il controllo.

Pool diversi, rischio moderato

Pool effettivo e dadi addestrati	Riuscita senza conseguenza a 4	A 5	A 6	A 7
2d, di cui 1 addestrato	59,03%	43,21%	23,53%	1,93%
4d, di cui 2 addestrati	84,14%	71,12%	45,44%	10,83%
6d, di cui 3 addestrati	93,97%	86,17%	62,25%	23,67%
8d, di cui 4 addestrati	97,70%	93,61%	74,21%	37,32%

L'ultima riga descrive un Pool eccezionale o molto aiutato; non richiede che un umano ordinario abbia Attributo 4. I bonus possono portare il Pool a 8d lasciando quattro dadi addestrati.

Quanto pesano 0, 1, 2 e 3 Dadi pericolosi

Pool **4d**, di cui **2 addestrati**:

Rischio	Riuscita senza conseguenza a 4	A 5	A 6	A 7
Nessuno, 0d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
Basso, 1d	89,12%	75,81%	48,69%	11,99%
Moderato, 2d	84,14%	71,12%	45,44%	10,83%
Alto, 3d	78,96%	66,32%	42,14%	9,75%

Risposta alla percezione iniziale: con un personaggio da 4d e Abilità 2, il rischio moderato porta la riuscita senza conseguenza a Difficoltà 5 da **80,25% a 71,12%**; a 6 da **51,77% a 45,44%**. Non la dimezza. Sono valori coerenti con un esperto ancora capace di svolgere bene il proprio mestiere, anche quando è esposto.

Senza alcun contenimento, riuscire a 5 con 4d evitando anche un 1 su 2d pericolosi varrebbe **55,73%**. I sacrifici dei 6 lo portano al **64,78%**; la perizia proposta al **71,12%**. Non basta moltiplicare la riuscita grezza per la probabilità di assenza di 1 quando il giocatore può scegliere i sacrifici: risultato e risorse di controllo provengono dallo stesso tiro.

Obiettivo o sicurezza: due priorità legittime

Sempre **4d, Abilità 2, Difficoltà 5, rischio moderato**:

Priorità scelta dopo i tiri	Obiettivo raggiunto	Conseguenza, includendo prove fallite	Obiettivo senza conseguenza
Conservo la riuscita; contengo il rischio ogni volta che posso senza perdere l'obiettivo. Se ho già fallito, mi proteggo quando posso.	80,25%	12,72%	71,12%
Contengo il rischio ogni volta che posso, anche perdendo l'obiettivo; se non posso contenerlo, conservo il risultato.	73,99%	6,46%	71,12%

Il **6,46%** non è il rischio obbligatorio di ogni giocatore esperto: richiede anche la disponibilità a sacrificare alcuni obiettivi. Le due strategie ottengono le stesse riuscite pulite, ma trasformano diversamente i casi in cui obiettivo e sicurezza sono incompatibili.

Per la prima strategia, i quattro esiti sono: **71,12%** obiettivo pulito, **9,12%** obiettivo con conseguenza, **16,15%** fallimento senza incidente, **3,60%** fallimento con incidente. Le somme arrotondate possono differire di 0,01 punti dal totale.

A7. Incentivi, verosimiglianza e integrazione

Aspetto	Impatto e decisione proposta
Scelte del giocatore	Un 4 addestrato che non influenza il massimo si sacrifica quasi automaticamente: è il beneficio del mestiere. La decisione interessante emerge quando serve l'ultimo risultato utile o un'Eco. Non ogni tiro deve imporre un dilemma artificiale.
Valore dell'obiettivo	Aprire prima dell'arrivo degli inseguitori può valere un utensile spezzato. Per una ricerca non urgente può convenire rinunciare al tentativo per non danneggiare l'unico strumento disponibile. Il GM deve dichiarare un prezzo concreto, non «qualcosa di brutto».

Aspetto	Impatto e decisione proposta
Attributi e Abilità	L'Attributo continua a dare capacità; l'Abilità dà capacità e controllo dell'esecuzione. Aggiungere Abilità non può peggiorare il tiro: conserva le opzioni precedenti e ne aggiunge. L'Attributo resta utile nelle prove pure e nel Pool, ma la distinzione aumenta il valore relativo dell'addestramento.
Progressione	+1 Abilità aggiunge un dado e una possibile fonte di contenimento. È più forte del beneficio attuale. Nel primo test conserverei limite 4d e costo 2 PE per misurarlo; non considero il prezzo già validato. Prima di aumentarlo indiscriminatamente, confronterei l'acquisto con Discipline da 1 PE che aprono metodi e accessi.
Competenze	Restano necessarie per ciò che richiede sapere specialistico. Manualità 4 non dà automaticamente Cerusia o Congegni. I bonus ordinari delle Discipline non diventano un secondo aumento del numero dei Dadi addestrati.
Preparazione e attrezzatura	Un metodo può eliminare davvero un rischio, diminuirne l'esposizione o cambiarne l'esito. Una corda di sicurezza può impedire una lunga caduta pur lasciando possibile perdere l'appoggio. Il GM sceglie il beneficio che rappresenta il cambiamento reale, evitando premi automatici duplicati per la stessa precauzione.
Aiuto	Vale il normale +1d ordinario quando la collaborazione è possibile. Il valore di Abilità del protagonista non aumenta. Se l'aiutante offre anche una protezione concreta distinta, si descrive il suo effetto reale e la sua eventuale esposizione.
Minimo e Netto	Con i Pericoli il grado descrive la prestazione, non l'immunità alla conseguenza. Non aggiungere al Minimo la stessa complicazione già affidata ai dadi del GM. Un Netto può comunque avere il Pericolo dichiarato.
Fallimento	Il mancato obiettivo può già consumare tempo, occasione o materiali dichiarati. Non usare il Pericolo per addebitare di nuovo lo stesso costo. Un fallimento senza incidente non riapre automaticamente il medesimo tentativo.
Progetti	Buon impiego: contenere un rischio sacrificando l'Eco può ridurre i Progressi e compromettere una scadenza. Servono fasi con incertezze realmente differenti, non tiri per ogni minuto di lavoro.
Viaggio e indagine	Nessun controllo quotidiano obbligatorio; un tiro per l'ostacolo significativo. Le tracce essenziali restano disponibili con luogo e metodo adatti. Il Pericolo può riguardare materiale, esposizione o accesso alla fonte, non la creazione o cancellazione arbitraria della verità.
Prove del solo Attributo	Nessun Dado addestrato: rimane possibile sacrificare un 6 se esiste una precauzione plausibile. Non aggiungere un'Abilità estranea soltanto per ottenere controllo.

Aspetto	Impatto e decisione proposta
Ferite, Infezione, Decorso, Resistenze	Conservare le procedure specifiche. Gli esempi di Difficoltà non autorizzano a sommare Pericoli alle loro conseguenze già regolate.
Arcano	Conservare costo base e dado del costo immodificabile. I Dadi addestrati non cancellano Corruzione, requisiti, Nomi o limiti degli effetti. Un Pericolo rituale sarebbe un'eccezione scritta da progettare, non un'aggiunta universale.
Combattimento	Non applicare inizialmente questo modulo ad Attacchi, Difese, Reazioni, Manovre e tiro a distanza. Spendere 6 modificherebbe insieme esito, Danno e Guardia, mentre spendere 4–5 inciderebbe sull'economia dell'Offensiva. Richiede una verifica separata della mortalità.
Pool che si logora	Rimane una proposta distinta. Il sacrificio di un dado per questa prova non produce esaurimento persistente, Fatica o recupero con Fiato, salvo una futura regola esplicita.
Lavoro del GM	Deve annunciare obiettivo, soglia, eventuale conseguenza e 0–3d. Non deve preparare una tabella di incidenti o inventare un nuovo costo a posteriori. Se non c'è una seconda incertezza interessante, omette il Pericolo.

Plausibilità. Il riferimento reale è l'esperto che riconosce in tempo un utensile sotto tensione, distribuisce un carico, verifica un legaccio o rinuncia a forzare un passaggio. Il talento permette una buona prestazione; il mestiere offre margine per correggerla senza perdere tutto il lavoro. È una rappresentazione astratta, non una tesi secondo cui la perizia neutralizzi il caso o i limiti dei materiali.

Tono. L'effetto sostiene personaggi capaci ma vulnerabili. Non aumenta il massimo ottenibile e non rende possibile ciò che manca di mezzi o conoscenze. La scelta tra portare a termine qualcosa e conservarsi interi si adatta al dark fantasy, purché i rischi seri siano concreti e non inflitti come tassa su ogni attività ordinaria.

A8. Testo pronto per un modulo di playtest

> **Perizia e Pericoli — prove generiche**
>
> Quando un'azione incerta espone a una conseguenza ulteriore rispetto al mancato obiettivo, il GM la dichiara e prepara 1d per un'esposizione bassa, 2d per una moderata o 3d per una alta. Se quella conseguenza non esiste, non aggiunge dadi. La gravità della conseguenza dipende dalla situazione.
>
> Forma normalmente il tuo Pool. Se è positivo, usa un colore diverso per un numero di dadi pari alla tua Abilità, fino al massimo dei dadi effettivamente lanciati: sono i Dadi addestrati. Leggi massimo ed Eco come di consueto.
>
> Il GM tira i Dadi pericolosi. Prima di risolvere gli effetti puoi sacrificare un tuo 6, oppure un 4 o 5 di un Dado addestrato, per annullare un suo 1. Ogni dado può essere sacrificato una volta sola. Ricalcola massimo ed Eco sui dadi rimasti; se non ne rimangono, il risultato è 1. A 0d non hai Dadi addestrati e puoi usare soltanto l'eventuale 6 trattenuto.

> Se resta almeno un 1 pericoloso, si verifica una volta la conseguenza dichiarata. Il tuo risultato finale determina separatamente il raggiungimento dell'obiettivo e il suo grado. Il Minimo non aggiunge la stessa complicazione già risolta dal Pericolo. I sacrifici non permettono un nuovo tiro e non esauriscono dadi nelle prove successive.
>
> Questa procedura riguarda pericoli che il metodo del personaggio può plausibilmente contenere. Non sostituisce le regole di Combattimento, Ferite, Resistenze o costo dell'Arcano.

Per integrarlo nel manuale occorrerebbe aggiungere il modulo dopo «Gradi di successo», esplicitare il colore dei dadi nella sezione Abilità e coordinare gli esempi di Minimo con il canale dei Pericoli. La scala delle Difficoltà, lo 0d e le procedure specifiche resterebbero quelle della 0.86. Il manuale principale non viene modificato da questa proposta.

Playtest mirato: confrontare lo stesso ostacolo con Pool 3+1, 2+2 e 1+3; annotare scelte fra risultato e conseguenza, sacrifici che abbassano Minimo/Netto e tempo necessario alla lettura. Usare sia conseguenze materiali sia esposizioni personali plausibili, senza aggiungere Pericoli a prove che non ne hanno bisogno. Se il controllo sembra troppo generoso, provare separatamente la variante del solo 5 addestrato, mantenendo identici ostacoli e costi.

A9. Verifica matematica e riferimenti

Per `n ≥ 1`, con dadi indipendenti ed equi:

- contro soglia `t` fra 2 e 6, `P(risultato ≥ t) = 1 − ((t−1)/6)^n`;
- per `t ≥ 6`, serve almeno `t−5` volte la faccia 6; in particolare, `P(risultato ≥ 7) = 1 − (5/6)^n − n(1/6)(5/6)^(n−1)`;
- a 0d, per soglie fino a 6, entrambi i dadi devono raggiungerle; non esiste Eco;
- con `m` Dadi pericolosi, `P(almeno un 1) = 1 − (5/6)^m`.

Per la nuova regola si enumerano separatamente le sei facce dei `c` Dadi addestrati e degli `n−c` ordinari, con i rispettivi pesi multinomiali. Per ogni esito si considerano da zero a `m` risultati 1 del GM, con peso binomiale. Per contenerne `k` conservando il risultato migliore conviene sacrificare prima i 4 addestrati, poi i 5 addestrati, infine i 6. Si verifica quindi se il Pool residuo raggiunge la soglia. Non si attribuisce un ulteriore tiro ai dadi eliminati.

Un controllo indipendente del rischio minimo, rinunciando se necessario all'obiettivo, è `P(K > X + Y)`, dove `K ~ Binomiale(m, 1/6)` conta gli 1 pericolosi, `X ~ Binomiale(c, 1/2)` conta i 4–6 addestrati e `Y ~ Binomiale(n−c, 1/6)` conta i 6 ordinari. Questa formula da sola **non** dà la probabilità di riuscita pulita: include sacrifici che fanno fallire la prova.

I conteggi sono esatti, con frazioni razionali, poi arrotondati a due decimali. La selezione dei sacrifici è stata confrontata con l'enumerazione delle combinazioni fisiche per Pool piccoli; le distribuzioni congiunte sono state verificate anche enumerando direttamente le facce. Non sono stime Monte Carlo né calibrazioni empiriche della prestazione umana.

Il principio di distinguere obiettivo, esposizione e conseguenze ha un confronto utile nella procedura di Blades in the Dark, Action Roll, che distingue posizione, effetto e riuscita con conseguenze. Qui il tiro rimane quello della Sesta Era; Dadi pericolosi e sacrifici addestrati sono la proposta specifica, non una regola attribuita a Blades.

Gli esempi storici seguono il Manuale di ambientazione, riferito all'Italia centro-settentrionale immaginaria del 1075–1090. Come riscontro materiale, il London Museum conserva una chiave dell'XI–XII secolo: il reperto sostiene la presenza di chiavi e protezioni meccaniche nel periodo, non una particolare difficoltà di scasso. Per carte e obblighi locali, la concessione di Nonantola del 1058, in traduzione su Reti Medievali, documenta diritti su terre, selve e pascoli insieme a obblighi di fortificazione e difesa. Gli esempi di gioco sono adattamenti plausibili, non ricostruzioni di singoli episodi attestati.

CAPITOLO XXXVIII

Abilità come Metodo: investire dadi per guidare il risultato

Stato: proposta scartata. La sezione rimane per documentare i calcoli; non è la raccomandazione attuale. La successiva analisi dei tre spunti tratta il bonus +1 senza il limite a 6 qui proposto: sono due regole diverse.

Scelta progettuale: l'Abilità determina quanti dadi puoi trasformare in **Metodo**, prima del tiro. Ogni dado investito migliora di un punto i risultati sotto 6, fino a 6. Tiri meno dadi: le probabilità di Eco diminuiscono e, in combattimento, ottieni meno 6 effettivi per Danno e Guardia.

La scelta è fra cercare una prestazione affidabile e lasciare più possibilità alla prestazione superiore. Non introduce incidenti, facce negative, un secondo controllo del fallimento o punti da registrare. Il costo è nei dadi del Pool già esistente.

Il mio giudizio: è una proposta promettente soprattutto per prove tecniche, Manovre e Arcano. L'estensione a tutti gli Attacchi e alle Difese è definita e calcolata qui sotto, ma aumenta le parità e può rallentare il combattimento. Per il primo playtest sceglierei prove generiche, Manovre offensive di Mischia e Pratiche Arcane; proverei poi separatamente Attacchi, Difese e Distanza. Non sovrapporrei tutti i prototipi del documento.

B1. La regola in cinque passaggi

1. **Forma il Pool e dichiara l'obiettivo**, come nella 0.86.
2. **Prima del lancio**, puoi mettere da parte fino a un numero di dadi pari all'Abilità pertinente. Non li tiri: ciascuno vale **1 Metodo**. Puoi anche investire zero.
3. Devi lasciare **almeno un dado personale assegnato al tiro**, e ottenere almeno **1d effettivo da lanciare dopo bonus e penalità**. A 0d il Metodo non si applica. I dadi di bonus non pagano il Metodo.
4. Tira i dadi rimasti e leggi normalmente **massimo ed Eco**. Se il risultato è sotto 6, aggiungi il Metodo fino al massimo di **6**. Se è già 6 o più, conserva quel risultato: non aggiungere altro.
5. Confronta il risultato finale con soglia o avversario. Per Danno, Guardia e ogni altro conteggio delle facce, valgono soltanto i **6 realmente ottenuti nei dadi lanciati**.

Promemoria: «Metti da parte fino all'Abilità. Aggiungi quei punti fino a 6. L'Eco resta quella dei dadi».

Non servono colori diversi: il valore scritto di Abilità è il limite all'investimento e i dadi messi da parte ne mostrano immediatamente l'entità. La scelta vale per quel tiro. Nelle prove successive il Pool si forma normalmente; in combattimento i dadi investiti restano spesi fino al rinnovo ordinario.

Esempi immediati

Pool iniziale e investimento	Dadi realmente lanciati	Risultato finale
4d, Metodo 1	4, 3, 1	5.
4d, Metodo 2	4, 2	6, ma **zero 6 effettivi**.
4d, Metodo 2	6, 2	6, con **un 6 effettivo**.
4d, Metodo 1	6, 6, 2	7, con due 6; il Metodo non diventa un ulteriore +1.
4d, Metodo 3	1	4: il minimo è garantito, ma non puoi più ottenere Eco con un solo dado.

Un risultato finale di 6 non è automaticamente un critico. È già importante nella 0.86 distinguere il risultato numerico dalle facce usate per Danno e Guardia; il Metodo rende questa distinzione più frequente e deve spiegarla bene.

Modifica effettiva al manuale: massimo ed Eco restano il nucleo, ma il Metodo è una nuova eccezione esplicita al divieto di modificatori fissi nelle prove generiche. Non autorizza il GM a sostituire i normali modificatori in dadi con bonus numerici improvvisati. Le tabelle seguenti non includono ulteriori modificatori fissi al risultato.

B2. Che cosa rappresenta l'Abilità

L'Attributo continua a fornire capacità disponibile. L'Abilità fornisce capacità e permette di **vincolarne una parte a una procedura conosciuta**.

Nella fiction può essere una successione di controlli del lavoro, una leva preparata, un ingresso già impostato, una scansione rituale appresa. Non significa necessariamente impiegare più tempo: tempo, spazio e attrezzi rimangono quelli richiesti dall'azione. Se la procedura richiede materialmente una preparazione, bisogna averla eseguita; il Metodo non la crea.

Abilità	Nuova possibilità oltre ai dadi aggiunti
0 — Nessun addestramento	Nessun Metodo.
1 — Pratica ordinaria	Puoi investire 1d per guidare il risultato.
2 — Esperto	Puoi investire fino a 2d; puoi scegliere un compromesso diverso dal singolo dado.
3 — Veterano o maestro	Investendo 3d e lasciando almeno 1d effettivo, garantisci almeno 4.
4 — Eccellenza rara	Investendo 4d e lasciando almeno 1d effettivo, garantisci almeno 5.

Le ultime due garanzie richiedono abbastanza dadi personali da pagare l'investimento e abbastanza dadi effettivi da effettuare il lancio. Penalità e altre spese possono impedirle. Non funzionano a 0d, non garantiscono di battere un avversario e non rendono possibile un gesto privo dei suoi requisiti.

Il Metodo **non garantisce mai 6**: con il limite di Abilità 4 e almeno un dado lanciato può ancora uscire soltanto 1, dando al massimo 5. Può però avvicinare moltissimo alla certezza un maestro con un Pool ampio. È un effetto strutturale da accettare o rifiutare consapevolmente, non da compensare alzando tutte le soglie.

B3. Le probabilità: non conviene sempre investire il massimo

Con **Pool effettivo 4d**, senza altri costi o modificatori:

Metodo	Dadi lanciati	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
0	4d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
1	3d	96,30%	87,50%	70,37%	7,41%
2	2d	97,22%	88,89%	75,00%	2,78%
3	1d	100,00%	83,33%	66,67%	0%

Il Metodo 3 richiede Abilità almeno 3. **Non è il migliore per fare 5 o 6:** rende certo il 4, ma lascia troppa poca variabilità utile. Contro 6, Metodo 2 arriva al 75%; Metodo 3 scende al 66,67%. Per cercare 7 conviene non investire: servono ancora due 6 effettivi.

Contro Difficoltà 5, un Netto richiede almeno 6. Con 4d:

- senza Metodo, riesci nell'80,25% dei casi e ottieni un Netto nel 51,77%;
- con Metodo 2, riesci nell'88,89% e ottieni un Netto nel 75%;
- il prezzo è che raggiungere 7 scende dal 13,19% al 2,78% e i 6 effettivi diventano meno frequenti.

Limite importante: se in una prova generica conta soltanto superare 5, un giocatore con 4d e Abilità 2 ha un incentivo quasi automatico a scegliere Metodo 2. È il beneficio della competenza, non un dilemma a ogni lancio. La scelta torna aperta quando contano il livello superiore, i dadi per altri gesti, il Danno, la Guardia o la possibilità di opporsi a risultati alti. Non aggiungerei costi fittizi per rendere obbligatoria una decisione difficile anche nelle prove semplici.

Tre personaggi con lo stesso Pool

Probabilità massima contro ciascuna soglia, scegliendo il Metodo **prima** del tiro e conoscendo la Difficoltà. Fra parentesi l'investimento richiesto.

Attributo + Abilità	Contro 4	Contro 5	Contro 6	Contro 7
3 + 1	96,30% (1)	87,50% (1)	70,37% (1)	13,19% (0)
2 + 2	97,22% (2)	88,89% (2)	75,00% (2)	13,19% (0)
1 + 3	100,00% (3)	88,89% (2)	75,00% (2)	13,19% (0)

L'addestramento distingue il maestro soprattutto nella certezza delle prestazioni sfidanti. Non ogni grado migliora separatamente ogni soglia a Pool totale invariato: Abilità 3 offre qui una nuova opzione a 4, non un ulteriore incremento a 6. Nel normale avanzamento aggiunge comunque anche un dado al Pool.

Pool diversi

Ogni cella sceglie il Metodo che massimizza quella singola probabilità; non è un bonus da usare contemporaneamente con investimenti diversi nella stessa prova.

Pool effettivo / Abilità	Contro 4	Contro 5	Contro 6	Contro 7
2d / 1	75,00% (0)	55,56% (0)	33,33% (1)	2,78% (0)
3d / 2	88,89% (1)	75,00% (1)	55,56% (1)	7,41% (0)
4d / 2	97,22% (2)	88,89% (2)	75,00% (2)	13,19% (0)
5d / 4	100,00% (3)	100,00% (4)	88,89% (3)	19,62% (0)
6d / 3	100,00% (3)	99,54% (3)	96,30% (3)	26,32% (0)
8d / 4	100,00% (3)	100,00% (4)	99,92% (4)	39,53% (0)

Con 2d e Abilità 1, Metodo 1 **peggiora** la riuscita a 4 e 5 rispetto al tiro ordinario: il dado sottratto pesa più del punto assicurato. Per questo è facoltativo. Non lo correggerei con un'eccezione: un poco di addestramento non rende automaticamente ottimale irrigidire il gesto in tutte le situazioni.

Le righe alte richiedono maestria, Attributi elevati o aiuti pertinenti. Il passante comune non parte da 4–6d. Un aumento di Abilità non peggiora le possibilità: aggiunge un dado e lascia disponibili tutte le scelte precedenti.

B4. Fit con le prove generiche

Aprire una serratura. Destrezza 2, Manualità 2, Congegni, attrezzi adatti; Pool 4d, Difficoltà 5. Investire 2d rende la manipolazione più affidabile. Il personaggio sceglie una sequenza nota invece di cercare una soluzione brillante. Non ottiene una chiave, strumenti mancanti o conoscenze non possedute. Il fallimento conserva il normale costo dichiarato della prova; non si aggiunge un tiro per gli incidenti.

Copiare una clausola. Memoria 1, Conoscenze 3, Lingue e Lettere; con Pool effettivo 4d e Difficoltà 4, Metodo 3 assicura il minimo. Il maestro può promettere una copia corretta in quelle condizioni. Se invece sta tentando di ricostruire un contenuto non leggibile o mai conosciuto, il Metodo non crea i dati mancanti.

Inseguire un risultato registrato. Una prova specialistica può dover superare un risultato avversario di 6: serve almeno 7. Investire Metodo riduce le possibilità, perché il suo incremento si ferma a 6. Il personaggio torna a lanciare tutto il Pool. L'addestramento rimane utile attraverso i suoi dadi e le Competenze: non dà una soluzione automatica a ogni ostacolo.

Aiutare e strumenti. Restano i bonus in dadi previsti. Con Pool personale 4d e un aiuto +1d puoi pagare Metodo 2 dai quattro dadi personali e lanciarne tre, non due. L'aiuto può quindi sostenere un metodo più affidabile senza alzare il limite di Abilità. La stessa preparazione non deve concedere anche altri benefici improvvisati per la medesima causa.

Progetti e scadenze

Se si adotta il modulo dei Progressi del documento, un Netto ottenuto tramite Metodo vale normalmente due Progressi. È una modifica rilevante all'efficienza del lavoro.

> Esempio: Pool 4d, Difficoltà 5, quattro Progressi da completare entro tre fasi indipendenti, nessun altro costo o cambiamento delle condizioni:

Metodo mantenuto in ogni fase	Progressi medi per fase	Completare entro la terza fase
0	1,320	65,25%
1	1,579	85,06%
2	1,639	88,72%
3	1,500	79,63%

Questo vantaggio è intenzionale se vogliamo professionisti capaci di pianificare. Richiede però di rivedere la calibrazione degli eventuali progetti: non continuerei a presentarne le vecchie scadenze come se le probabilità fossero rimaste invariate. Il modulo dei Progressi resta facoltativo; il Metodo non impone una seconda struttura alle prove semplici.

B5. Combattimento: controllo del gesto e forza del colpo

Nel modulo completo, ogni Attacco, Manovra o Difesa può investire Metodo entro l'Abilità impiegata. La spesa deve essere dichiarata insieme al riparto del Pool, **prima di qualsiasi tiro del gruppo simultaneo**. Non si aggiunge il Metodo dopo aver visto il risultato avversario.

> Esempio con Pool 4d: puoi spendere 1d in Metodo e tirare gli altri 3d; oppure spendere 1d in Metodo, tirare 2d e conservare 1d per un'altra Difesa. Il Metodo non è gratuito e non aumenta la capacità di fare più cose nello Scambio.

Un buon fit: la Manovra Semplice. Sei in Stretta con uno scudo e vuoi far cedere un passo al bersaglio: Spingere è Semplice nelle condizioni indicate dal manuale. Con Pool 4d e Mischia 2 investi Metodo 2, tiri **4, 2** e ottieni 6. L'avversario ottiene 5: la spinta passa con un Minimo. Non aggiungi anche un Attacco di Danno. Per separare completamente l'ingaggio avresti dovuto dichiarare l'effetto Complesso e ottenere il Netto necessario.

Un Attacco può passare senza ferire. Con lo stesso tiro **4, 2 + Metodo 2 = 6** superi una Difesa di 5, ma non hai 6 offensivi. Restano soltanto i 6 dei Dadi di Danno dell'arma. Il Metodo ha aiutato a raggiungere il bersaglio, non ha creato un colpo devastante. Per cercare una Ferita importante può convenire lanciare tutto.

Una Difesa affidabile può avere poca Guardia. Un risultato 6 formato da **4 + Metodo 2** respinge un Attacco di 6, ma ha zero 6 in Guardia. Se invece arriva un 7, il Metodo non lo raggiunge e non offre il limite alla Grave garantito da un 6 difensivo effettivo. Non va presentato come una Difesa sempre più protettiva: migliora la regolarità del confronto, riducendo le occasioni di una risposta superiore.

Questo rapporto fra risultato e impatto è una scelta di astrazione del gioco. Il Metodo non indica automaticamente un colpo fisicamente più debole o un difensore meno prudente; nella 0.86 i 6 rappresentano già una componente della qualità offensiva e difensiva. La distinzione va verificata nella narrazione dei colpi, soprattutto con armi da tiro che mantengono la medesima energia.

Confronto esatto di un Attacco

Entrambi hanno **Pool 4d**, Spada con **2 Dadi di Danno**, Protezione **1**, Mole **0**, nessun bonus, Punto Vitale scoperto, Colpo Mirato o altra spesa. Tutti i dadi disponibili sono assegnati a quel confronto. «Ferita» significa almeno una Leggera, sull'intero insieme degli Attacchi tentati.

Metodo Aggressore	Metodo Difensore	Attacco passa	Parità	Almeno una Ferita
0	0	36,78%	26,44%	14,31%
1	0	40,82%	31,34%	10,22%
2	0	40,54%	33,40%	6,48%
0	1	27,84%	31,34%	13,07%
0	2	26,06%	33,40%	13,66%
1	1	28,03%	43,94%	8,64%
2	2	22,53%	54,94%	4,64%

I dati mostrano un compromesso reale: Metodo 1 in Attacco aumenta la probabilità di passare dal 36,78% al 40,82%, ma **riduce** quella di ferire dal 14,31% al 10,22%. Passare una Difesa non equivale a produrre una Ferita. Metodo 2 non domina Metodo 1 neppure nel confronto puro: ottiene un poco meno vittorie e più parità.

Il problema principale è la simmetria. Se entrambi investono 2d, le parità diventano il 54,94% e le Ferite scendono al 4,64% per Attacco. Nella regola attuale la parità conserva l'Iniziativa all'Aggressore: il Metodo non risolve il problema degli Attacchi consecutivi e può renderne meno vivace la sequenza.

Non correggerei subito questa conseguenza aggiungendo Danno automatico al risultato 6 o una nuova regola di Iniziativa: cambierebbe contemporaneamente troppi elementi. **Per il primo test di Mischia limiterei il Metodo alle Manovre offensive**, conservando Attacchi e Difese ordinarie. Il valore aggiunto di Mischia diventerebbe una migliore esecuzione dei controlli e delle aperture, mentre l'economia ordinaria delle Ferite rimarrebbe il riferimento. Se l'estensione completa producesse duelli troppo lunghi, la limitazione sarebbe una soluzione stabile plausibile, non soltanto una fase di prova.

Anche così, la scelta della Manovra modifica la posizione e quindi gli Attacchi successivi: non implica che la mortalità complessiva della scena resti identica. Le Manovre possono inoltre essere contrastate con una Reazione; conservare meno 6 può peggiorare la Guardia nel confronto riutilizzato a ruoli invertiti.

Tecniche, Reazioni e altre interazioni

Regola esistente	Integrazione del Metodo nel modulo completo
Una Offensiva per Scambio	Invariata. Il Metodo non concede gesti aggiuntivi, rimborsi o un'altra Reazione.
Tecniche	Il Metodo è un impiego generale dell'Abilità, non una seconda Tecnica. Può accompagnarne una sola per gesto; non sostituisce posizione, misura o prerequisiti.

Regola esistente	Integrazione del Metodo nel modulo completo
Reazione	Prima paga la preparazione prevista, normalmente 2d, e l'Offensiva. Poi paga l'eventuale Metodo e assegna almeno 1d personale alla Difesa. Non puoi contare gli stessi dadi sia come preparazione sia come Metodo.
Riutilizzo del tiro	La Reazione usa una volta il risultato finale già calcolato e le sue facce effettive. Non aggiunge di nuovo il Metodo dopo aver invertito i ruoli.
Manovre Complesse	Richiedono ancora il Netto. Un risultato 6 contro 5 è un Minimo e non basta, salvo l'effetto minore già previsto.
Muro, scudo e Misura	I bonus aggiungono dadi al tiro, non risorse per pagare il Metodo. Una Difesa senza dadi personali assegnati non usa Metodo.
0d ed Esposto	Nessun Metodo. Restano rispettivamente minore di due d6 e Difesa 1 senza tiro.
Contrattacco	L'eventuale Metodo si paga prima del lancio e riduce i dadi di Attacco. Non ripristina una Difesa e non cambia l'ordine di risoluzione.
Ferite e Fatica	I malus restano sui tiri. Se, dopo investimento e malus, non resta almeno 1d effettivo, quella scelta di Metodo non è ammessa.
Pool che si logora	Procedura distinta, non necessaria a questa proposta. I dadi di Metodo seguono soltanto il normale rinnovo; non diventano esauriti.

Una Reazione non migliora automaticamente aggiungendo Metodo: con Pool iniziale 4d, costo di preparazione 2d e Attacco avversario di 4d senza Metodo, la probabilità del Netto difensivo è **8,64%** tirando i 2d rimasti; scende al **7,84%** investendone uno in Metodo e tirandone uno. Sono probabilità del requisito numerico, prima di verificare se il gesto resti possibile dopo gli effetti del gruppo.

B6. Distanza: più contatti, meno colpi decisivi

Per un'estensione al tiro a distanza si usa **Distanza** come limite al Metodo. Restano fascia, malus, Mira, linea, Ricarica, Colpo Mirato e requisiti dell'arma. Il Metodo non è uno Scambio di Mira e non può sostituirlo; il suo bonus +1d resta distinto dal costo in dadi personali.

> Esempio comparativo con **Pool effettivo 4d**, Abilità almeno 2, soglia **5**, arma con **2 Dadi di Danno**, Protezione **1**, Mole **0**, senza altri benefici:

Metodo	Colpisce	Produce almeno una Ferita
0	80,25%	25,77%
1	87,50%	19,28%
2	88,89%	12,89%

Si applica il limite attuale di due 6 del tiro per il Danno a Distanza. Il confronto usa il Pool **dopo** eventuali modificatori: non elimina i malus di Media o Lontana.

Il fit è un tiro in cui conta il contatto o un effetto esplicitamente legato al colpire, mentre per ferire una parte protetta spesso conviene lanciare tutto. Non si può dichiarare retroattivamente di aver colpito una mano, spezzato un oggetto o fermato un uomo soltanto perché il Metodo ha prodotto 6: valgono l'obiettivo e le regole specifiche già dichiarati. Un effetto che richiede una Ferita continua a richiederla.

Anche questa estensione cambia il rapporto fra colpi a segno e Ferite: la proverei separatamente dalle Manovre di Mischia, senza modificare subito i profili delle armi.

B7. Arcano: la formula conosciuta e il risultato superiore

Nelle Pratiche il limite è il valore di **Arcano**. La procedura resta la stessa: scegli il Metodo prima del tiro; non aggiungi parole, costi o esiti casuali al rituale.

Pratica ordinaria a 4. Con Concentrazione 1 e Arcano 3, Pool 4d, Metodo 3 garantisce il risultato minimo. È coerente se vogliamo che un maestro sappia eseguire una formula appresa, quando bersaglio, materiali, nome e circostanze la rendono praticabile. Rimangono costo e conseguenze già scritti nella Pratica.

Per esempio, **Chiamare per Nome** su un bersaglio consenziente richiede un nome davvero riconosciuto e che il bersaglio possa udirti. Il Metodo non salva un nome errato e non rivela se quel nome sia valido. Un successo non dimostra identità civile o verità delle dichiarazioni del bersaglio.

Contrasto di volontà. Con Pool 4d contro Tenacia 3d, senza altre condizioni, la probabilità di superare il bersaglio è:

Metodo del praticante	Supera Tenacia 3d
0	44,97%
1	49,62%
2	49,63%
3	45,60%

La parità protegge ancora chi resiste. Se Tenacia ottiene 6, il Metodo non lo supera da solo: serve un'Eco. Anche nella magia investire il massimo non è sempre la scelta migliore.

Corali a 6. Con Pool 4d e Arcano almeno 2, Metodo 2 porta la probabilità di raggiungere 6 dal **51,77% al 75%**. Per un rito territoriale può essere ottimale; per piegare una volontà che raggiunge spesso 6, conta anche la perdita di 7 e oltre.

Con Guida **Concentrazione 1 + Arcano 3** e fino a tre Voci efficaci, contro la sola soglia 6:

Voci	Pool prima del Metodo	Senza Metodo	Miglior investimento per raggiungere 6	Riuscita
0	4d	51,77%	2d	75,00%
1	5d	59,81%	3d	88,89%

Voci	Pool prima del Metodo	Senza Metodo	Miglior investimento per raggiungere 6	Riuscita
2	6d	66,51%	3d	96,30%
3	7d	72,09%	3d	98,77%

La Guida paga il Metodo dai propri quattro dadi, lasciandone almeno uno assegnato al tiro; le Voci aggiungono soltanto i loro dadi al lancio. Ogni Voce paga ancora il proprio costo base e, se il rito riesce, il proprio dado del costo. La tabella non include opposizioni: un bersaglio non consenziente va ancora superato.

È un cambiamento sostanziale del tono operativo dell'Arcano: un maestro ben assistito diventa molto affidabile. La magia resta rara per accesso, fonti, materiali, Pratiche conosciute, volontà contrarie e Corruzione, ma non può essere contemporaneamente presentata come qualcosa che quel maestro esegue male una volta su tre. Se quel tasso di errore fosse parte essenziale del tono desiderato, non adotterei il Metodo nei Corali; non alzerei tutti i riti a 7 per cancellare il nuovo beneficio.

Economia della Corruzione

- Il Metodo non sconta il costo base e non cambia le fasce di Corruzione.
- Il dado del costo resta immodificabile: non riceve Metodo e i dadi investiti non lo annullano.
- Una Pratica iniziata e fallita o interrotta paga il costo previsto dal manuale.
- Un tiro riuscito paga normalmente il dado aggiuntivo dopo l'effetto. Aumentare le riuscite può quindi aumentare leggermente la Corruzione media **per tentativo**, perché quel dado si applica più spesso.
- Non si ottengono rilanci gratuiti, né si pagano nuovi punti di Corruzione per ciascun dado di Metodo.

Un effetto duraturo registra il **risultato finale**. Il Metodo rende più comuni i risultati registrati di 6, ma riduce quelli di 7 e oltre. Un contrasto successivo usa quel risultato; una soglia fissa della Pratica rimane fissa. Nelle prove del solo Attributo per resistere non si aggiunge Arcano: senza un'Abilità prevista dal tiro, il Metodo è zero.

B8. Progressione, verosimiglianza e semplicità

Aspetto	Valutazione
Progressione	Un grado aggiunge un dado e un investimento possibile. Il vantaggio è maggiore che nella 0.86, ma non cresce allo stesso modo a tutte le soglie. Mantengo 0–4 e 2 PE come parametri iniziali del test, senza considerarli già bilanciati.
Attributi	Restano importanti per avere abbastanza dadi da investire e conservare un lancio efficace; nelle prove pure conservano tutto il loro ruolo. L'Abilità non rimpiazza Forza minima, appigli, percezione di un bersaglio o accesso al lavoro.
Competenze	Aprono conoscenze, procedimenti ed effetti. Metodo 2 in Manualità non concede Congegni o Cerusia; Metodo in Mischia non rende Semplice un Disarmo Complesso. L'addestramento generale e il sapere specifico rimangono distinti.

Aspetto	Valutazione
Preparazione	Una precauzione o uno strumento devono avere il loro effetto concreto. Non aumentano automaticamente Metodo e dadi per la stessa causa. Un +1d esistente rimane un dado, non diventa un ulteriore punto fisso.
Ripetizioni	La scelta di Metodo vale prima del tiro. Un fallimento non permette di ripetere la stessa prova cambiando soltanto il numero di dadi investiti: serve il cambiamento reale previsto dal manuale.
Prove di Attributo	Nessun Metodo se il tiro non include un'Abilità. Non è necessario attribuire addestramento a ogni sforzo innato.
Ferite e Decorso	Se in futuro esteso al soccorso con Abilità, cambierebbe le probabilità di Stabilizzazione, come ogni prova pertinente. Per il primo test mantengo intatte le procedure mediche; Decorso e Resistenze del solo Attributo non ricevono un Metodo inventato.
Carico al tavolo	Una scelta prima del tiro, dadi messi da parte e una somma limitata a 6. Nessun rilancio o nuovo contatore. Il costo aggiuntivo è decidere quanto investire; se interrompesse troppo il flusso, si può concordare un investimento abituale, dichiarando soltanto quando cambia.
Carico del GM	Non deve inventare una conseguenza aggiuntiva o valutare un secondo livello di rischio. Continua a stabilire possibilità, soglia, opposizione, modificatori ed esito.
Mortalità	Nelle Manovre incentiva il controllo delle posizioni. Nel modulo completo può ridurre molte Ferite e aumentare le parità; meno Guardia può però esporre ai colpi con Eco. Non equivale a una riduzione uniforme della letalità.

Riferimento reale. L'analogia è un artigiano che imposta misure, appoggi e sequenza di lavorazione, o un combattente che costruisce un controllo già conosciuto. L'esperienza dà procedure ripetibili; non elimina limiti dei materiali, resistenza altrui e necessità di adattarsi. Il numero dei dadi investiti non è un numero storico di movimenti o secondi. È una rappresentazione di gioco, non una tecnica attribuita a una scuola dell'XI secolo.

Nell'Arcano l'analogia è fantastica: formule, ritmi e gesti appresi danno regolarità a una pratica innaturale. Le condizioni che la rendono possibile dipendono dalla cosmologia del gioco. Non si assumono effetti soprannaturali storicamente verificati.

Perché preferirlo a un rilancio generale. Un rilancio aggiungerebbe un altro lancio e una finestra di decisione a molti confronti. Il Metodo si decide nella finestra di spesa già presente. Rispetto a un minimo gratuito pari all'Abilità, richiede anche abbastanza Pool per sostenere il beneficio e lascia una rinuncia misurabile alle prestazioni superiori.

B9. Modulo pronto per il primo playtest

> **Metodo**
>
> Nelle prove generiche di Abilità, nelle Manovre offensive di Mischia e nelle Pratiche Arcane puoi investire Metodo prima del tiro. Per il primo test non si applica ad Attacchi di Danno, Difese ordinarie, Reazioni, Distanza o procedure mediche specifiche.
>
> Metti da parte fino a un numero di dadi personali pari all'Abilità pertinente, senza tirarli. Ogni dado vale 1 Metodo. Devi lasciare almeno un dado personale assegnato al tiro e ottenere almeno 1d effettivo dopo i modificatori. A 0d non puoi usare Metodo. I dadi dei bonus non ne pagano il costo.
>
> Tira il resto e leggi massimo ed Eco. Se il risultato è sotto 6, aggiungi il Metodo fino al massimo di 6. Se è già 6 o più, non aggiungere niente. I dadi effettivamente lanciati mantengono le loro facce: il Metodo non crea 6 per Danno o Guardia.
>
> In combattimento investi e assegna i dadi insieme alle altre spese, prima di qualsiasi lancio del gruppo simultaneo. I dadi investiti restano spesi fino al rinnovo ordinario. Una Manovra deve ancora soddisfare classe, posizione e requisiti; il Metodo non concede un'Offensiva aggiuntiva.
>
> Il Metodo non concede conoscenze o attrezzi mancanti, non cambia i costi dell'Arcano e non permette di ripetere una prova appena fallita. Senza un'Abilità nel tiro il Metodo è zero.

Estensione completa: per provarla basta autorizzare anche Attacchi, Difese, Reazioni e Distanza, con le integrazioni di B5–B6; non si cambia il calcolo. La limitazione del primo test è una scelta di ambito per verificare il fit, non una differenza della formula fra combattimento e Arcano.

Nel manuale occorrerebbe introdurre il Metodo in «Tiri di dado» e «Abilità», aggiungere la relativa spesa al riparto delle Manovre e dichiararne l'uso nelle regole comuni dell'Arcano. Andrebbe coordinato il divieto generale dei modificatori fissi, precisando questa sola eccezione. Le Difficoltà restano 3–6 con i 7+ specifici già scritti: non si ricalibrano per negare il vantaggio appena introdotto.

Criteri di decisione dopo il test: il Metodo dovrebbe rendere riconoscibile l'esperienza senza richiedere consultazione di tabelle; le Manovre dovrebbero offrire alternative pratiche all'Attacco; i Corali dovrebbero mantenere il costo e il tono desiderati anche diventando più affidabili. L'estensione alle Difese andrebbe adottata soltanto se numero di Scambi, parità e durata reale al tavolo restano soddisfacenti.

B10. Controllo delle probabilità e riferimenti

Sia n il Pool effettivo che avresti lanciato senza Metodo, m l'investimento ammesso e $k = n-m \geq 1$ il numero di dadi realmente lanciati. I vincoli di spesa personale vanno verificati separatamente quando esistono bonus o altri costi.

Se R è massimo con Eco sui k dadi, il risultato finale è:

$$R \geq 6 \rightarrow \text{conserva } R$$
$$R < 6 \rightarrow \text{usa } \min(6, R + m)$$

Per una soglia t fra 2 e 6:

```
se t−m ≤ 1:  P = 1
altrimenti:  P = 1 − ((t−m−1)/6)^(n−m)
```

Per soglie da 7 in su, servono ancora almeno `t−5` facce 6 fra i `k` dadi: è la normale coda binomiale con probabilità `1/6`, ma su un Pool più piccolo. Nessun Metodo viene aggiunto all'Eco.

Per i confronti si enumerano le distribuzioni congiunte di **risultato finale e numero dei 6 effettivi** di entrambe le parti. Danno e Guardia usano quei conteggi, il dado dell'arma, la Protezione e l'eventuale bonus contro Difesa finale 1. Il Metodo può eliminare quel risultato 1 senza creare Guardia: sono effetti distinti della regola attuale. A Distanza si applica anche il limite di due 6 del tiro.

I conteggi sono esatti, con frazioni razionali; sono stati confrontati con l'enumerazione diretta delle facce per Pool piccoli. Le tabelle dei progetti sommano i Progressi dopo tre fasi indipendenti. Le tabelle non simulano un intero duello, la scelta ottimale di entrambe le parti o un'intera campagna, e non bastano a dimostrare il bilanciamento.

Il riferimento normativo è la bozza 0.86; l'analogia storica segue il Manuale di ambientazione, con il suo limite cronologico 1075–1090. Per distinguere riuscita ed efficacia del lavoro è utile confrontare anche Blades in the Dark, Effect, che dà rilievo a quantità e qualità dell'effetto. La conversione dei dadi in Metodo è la proposta qui sviluppata, non una regola attribuita a quel sistema.

CAPITOLO XXXIX

Tre spunti: rilancio del minimo, bonus fisso e Dadi di Competenza

Valutazione iniziale: il rilancio del minimo è il beneficio più immediato da comprendere; la conversione in +1 è molto più potente di quanto suggerisca il numero; i Dadi di Competenza diventano interessanti quando costituiscono una riserva da distribuire, con un impiego preciso.

Svilupperei soprattutto due candidati alternativi: **rilanci del minimo** e **Dadi di Competenza per sostituire un risultato**. Il secondo consente un unico lancio e una scelta di distribuzione nel combattimento. Non sono un pacchetto da sommare alla conversione in +1, al Metodo scartato o ai Dadi pericolosi.

C1. Assunzioni comuni e criteri del confronto

- Il Pool ordinario rimane **Attributo + Abilità**, con bonus e penalità della 0.86.
- Il risultato rimane **massimo con Eco**. Danno e Guardia continuano a contare i 6 effettivi, salvo i problemi specifici del bonus numerico spiegati sotto.
- Il valore di Abilità **aggiunge un secondo beneficio** ai dadi che già fornisce. È un potenziamento intenzionale e significativo, non una diversa notazione dello stesso sistema.
- Le prove del solo Attributo non ricevono un'Abilità aggiunta soltanto per ottenere il beneficio. Prerequisiti, Competenze, materiali e possibilità fisica restano vincolanti.
- Nei prototipi sviluppati il beneficio richiede un Pool effettivo positivo. **0d rimane minore di due d6**, senza correzioni aggiuntive; Esposto rimane Difesa 1 senza tiro. I due dadi dello 0d non sono un Pool ordinario da ampliare.
- Per correggere un Attacco, una Difesa o una Manovra devi inoltre aver assegnato almeno **1d del Pool personale** al tiro, prima dei modificatori. Un aiuto esterno non rende utilizzabile la tua riserva in una Difesa senza dadi personali spesi.

Quando si confrontano le probabilità, `n` indica il numero di dadi effettivi della prova e `b` il valore di Abilità. In combattimento può essere più basso del Pool totale del personaggio, perché i dadi vanno ripartiti e le preparazioni pagate.

La prima e la terza idea aumentano sia la riuscita sia, in misura diversa, l'Eco. Non introducono un nuovo meccanismo di fallimento. Se l'obiettivo fosse mantenere esattamente le probabilità attuali, bisognerebbe compensarle altrove: non considererei innocuo un secondo beneficio solo perché «aiuta l'affidabilità».

C2. Primo spunto: un rilancio del minimo per punto di Abilità

Interpretazione da provare

1. Tira normalmente il Pool.
2. Puoi ritirare **un solo dado alla volta: quello attualmente più basso**.

3. Aggiorna il Pool dopo ogni rilancio. Puoi ripetere fino al numero di correzioni disponibile, anche sullo stesso dado fisico se rimane il più basso.
4. Il nuovo risultato sostituisce il vecchio; puoi fermarti prima. Non ritirare quando tutti i dadi mostrano 6: non puoi migliorare nulla.
5. Alla fine leggi massimo ed Eco e conta i 6 rimasti per Danno e Guardia.

È importante distinguere questa procedura da «ritira una volta i `b` dadi inizialmente più bassi». La seconda è una variante differente, specialmente quando quasi tutto il Pool mostra già 6.

Esempio. Pool **6, 4, 2, 1**, Abilità 2. Ritiri l'1 e ottieni 6: ora hai **6, 6, 4, 2**. Ritiri il 2 e ottieni 6: finisci con **6, 6, 6, 4**, risultato 8. Le correzioni hanno aumentato anche il numero dei 6 offensivi o difensivi.

La proprietà che rende la regola molto semplice

Con **almeno due dadi**, ritirare il minimo non può abbassare massimo ed Eco, finché non ritiri un 6 quando tutto il Pool è composto da 6. Un risultato alto rimane su un altro dado; i 6 già ottenuti vengono conservati.

Quindi, se le correzioni sono gratuite per quella prova, **conviene quasi sempre usarle tutte**. Non è una scelta fra esito e rischio. È una rappresentazione dell'esperienza che corregge gli errori minori. Questo può essere un buon beneficio anche se non genera un dilemma a ogni tiro.

Per le soglie fino a 6, usare tutti i rilanci dà esattamente la probabilità di aver tirato **`n+b` dadi**, pur conservando alla fine soltanto `n` dadi. Siccome il Pool contiene già l'Abilità, per quelle soglie si comporta come **Attributo + due volte Abilità**, oltre ai normali modificatori.

Probabilità con Pool effettivo 4d

Abilità / rilanci usati	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7	Almeno 8
0	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%
1	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%	3,55%
2	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%	6,23%
3	99,22%	94,15%	72,09%	33,02%	9,58%
4	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%	13,48%

La riga Abilità 0 è il riferimento senza correzioni, non l'affermazione che ogni persona non addestrata abbia Attributo 4. Le composizioni ordinarie di pari Pool si leggono così:

- Attributo **3** + Abilità **1**: almeno 6 nel **59,81%**, almeno 7 nel **19,62%**;
- Attributo **2** + Abilità **2**: almeno 6 nel **66,51%**, almeno 7 nel **26,32%**;
- Attributo **1** + Abilità **3**: almeno 6 nel **72,09%**, almeno 7 nel **33,02%**.

L'esperto non sbaglia soltanto meno: produce più spesso prestazioni superiori, con gli stessi quattro dadi finali.

Pool diversi

Pool / Abilità	Regola	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
2d / 1	Attuale	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%
2d / 1	Con rilanci	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%
3d / 2	Attuale	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%
3d / 2	Con rilanci	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%
4d / 2	Attuale	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%
4d / 2	Con rilanci	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%
6d / 3	Attuale	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%
6d / 3	Con rilanci	99,80%	97,40%	80,62%	45,73%
8d / 4	Attuale	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%
8d / 4	Con rilanci	99,98%	99,23%	88,78%	61,87%

Non è identico ad aggiungere `b` dadi reali per tutti gli effetti: il numero dei 6 finali non può superare `n`, e quindi il massimo resta **`5+n`**. La coda oltre quel massimo viene concentrata sul massimo raggiungibile.

Il caso di un solo dado

Con **1d**, il minimo è anche l'unico risultato utile: ritirarlo può peggiorare la prova. Se ottieni 5 contro Difficoltà 5, hai già un Minimo. Ritirarlo per cercare il Netto a 6 dà **1/6** di migliorare e **4/6** di fallire; il 5 restante conserva il Minimo.

Per una soglia fissa puoi fermarti appena la raggiungi; così la probabilità di riuscita resta quella di aver avuto `1+b` occasioni. Questo non equivale però a conservare sempre il miglior risultato visto, né vale come una singola distribuzione ottimale per tutti gli obiettivi contemporaneamente. Contro un'opposizione, la scelta dipende anche da ciò che sai dell'avversario e dal risultato che vuoi conservare.

Fit e limite

È plausibile come astrazione delle piccole correzioni durante il gesto: riprendere pressione su un utensile, correggere un appoggio, ritrovare il ritmo di una formula. I rilanci non sono nuovi Attacchi, nuove Pratiche o tentativi successivi nella fiction.

Il limite principale è il tempo al tavolo: fino a quattro correzioni **sequenziali**, per ogni tiro a cui siano concesse, possono pesare in uno Scambio con molte Difese. Per il combattimento trasformerei le correzioni in una riserva condivisa nello Scambio, come spiegato in C6, anziché rinnovarle per ogni gesto.

C3. Secondo spunto: non tirare un dado e aggiungere +1

Qui considero la versione letterale: il bonus **non si ferma a 6** e si aggiunge anche a un risultato con Eco. Non è il Metodo scartato.

Regola di confronto. Prima del lancio metti da parte `m` dadi personali, fino all'Abilità e lasciando almeno un dado personale assegnato e almeno 1d effettivo da lanciare. Tira il resto, leggi massimo ed Eco e aggiungi **`+m` al risultato finale**. I dadi messi da parte sono spesi; nessuna scelta retroattiva dopo aver visto il tiro.

Probabilità con Pool effettivo 4d

Dadi convertiti in +1	Dadi lanciati	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7	Almeno 8	Almeno 9
0	4d	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%	0,08%
1	3d	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%
2	2d	97,22%	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%
3	1d	100,00%	83,33%	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%

La forza non è soltanto nell'affidabilità: basta un singolo 6 per arrivare a 7 con +1; con +2 bastano un 5 o 6 per arrivare a 7. La soglia 7 perde la funzione attuale di richiedere due 6 effettivi, salvo altre eccezioni già scritte.

Un caso estremo ma consentito dalla scala: Attributo 1 + Abilità 4, Pool 5d. Convertendo quattro dadi tiri **1d6 + 4**, quindi ottieni da **5 a 10**, tutti con la stessa probabilità. Fare 10 passa da **1 su 7.776**, circa **0,01286%**, a **1 su 6**, **16,67%**. Il massimo teorico è lo stesso, ma diventa **1.296 volte** più frequente.

Il compromesso è vero, ma modifica profondamente il gioco

Restano meno 6 nei dadi lanciati. **6, 2 + 2** dà risultato 8 con un solo 6 effettivo; contro una Difesa di 7 con due 6 puoi superare il confronto e non riuscire comunque a superare la Guardia e la Protezione. È compatibile aritmeticamente con la 0.86, ma la separazione fra vittoria numerica e impatto diventa molto forte.

Impiego	Vantaggio	Cambiamento necessario da valutare
Prove a soglia	Più regolarità e accesso frequente a risultati alti.	La rarità dei 7+ e il valore del Netto non sono più quelli attuali.
Attacchi e Manovre	Superi più spesso l'opposizione; può aiutare i controlli.	Hai meno 6 per ferire; i risultati molto alti non indicano necessariamente un grande impatto.
Difese	Un bonus fisso può superare anche un'Eco avversaria.	Una Difesa numericamente alta può non avere alcun 6 che limiti una Mortale alla Grave.
Arcano	Pratiche e risultati registrati diventano molto più alti.	Cambiano fortemente i contrasti di volontà e gli effetti che devono superare il risultato registrato.
Stabilizzazione e altri 7 specifici	Un esperto può raggiungerli molto più spesso.	È una revisione sostanziale delle probabilità di quella procedura, non un semplice affinamento.

Valutazione: è la più dirompente delle tre idee. Non è da scartare perché «un +1 è sbagliato»: il suo costo in dadi produce un compromesso concreto. Però richiede di accettare una scala dove i risultati alti vengono raggiunti frequentemente con pochi dadi effettivi. Non la sceglierei come modifica leggera della 0.86.

Non la riporterò al limite 6 per farla sembrare più vicina al manuale: sarebbe riproporre la soluzione già scartata. Se si volesse questa versione libera, ne farei un ramo di playtest separato, rivedendo insieme gradi, opposizioni, risultati rituali e rapporto fra risultato e Ferita.

C4. Terzo spunto: dare un lavoro preciso ai Dadi di Competenza

Un dado aggiuntivo che si somma semplicemente al Pool è soltanto un altro dado. Per distinguere l'Abilità serve stabilire **come si spende** e **quante volte interviene**.

La versione che svilupperei è questa:

> **I Dadi di Competenza offrono risultati alternativi. In ciascuna prova ne puoi inserire al massimo uno, sostituendo un dado ordinario.**

Procedura

1. Il valore dell'Abilità dà una riserva di altrettanti d6 di colore distinto, **in aggiunta** al Pool ordinario. Non si somma automaticamente alla lettura del Pool.
2. Prima del tiro scegli quanti dadi della riserva impegnare, da zero a quelli disponibili. Sono tutti spesi per quella prova.
3. Lancia insieme Pool ordinario e Dadi di Competenza impegnati, tenendoli distinguibili.
4. Puoi prendere **un solo** risultato di Competenza e usarlo al posto di un dado del Pool ordinario. Per migliorare massimo, Eco e conteggio dei 6 conviene sostituire il minimo con il miglior candidato, quando è più alto.
5. Leggi massimo ed Eco sul Pool finale, che contiene lo **stesso numero di dadi ordinari di prima**. Conta soltanto i 6 di quel Pool per Danno e Guardia. Tutti gli altri candidati sono ignorati, anche se mostrano 6.

Esempio. Pool ordinario **6, 4, 2, 1**, Competenza **6, 6**. Sostituisci l'1 con un 6: il Pool finale è **6, 6, 4, 2**, risultato 7. L'altro 6 di Competenza non produce un secondo incremento. Con due rilanci del minimo, invece, avresti potuto trasformare sia l'1 sia il 2 in 6 e arrivare a 8.

> **Esempio con 1d.** Pool ordinario **5**, Competenza **6, 2**. Puoi sostituire il 5 con il 6. Se i candidati fossero **3, 2**, conserveresti il 5. Questa procedura può conservare il vecchio risultato anche quando il Pool è di un solo dado; il rilancio del minimo non lo garantisce.

È un unico lancio seguito da un trasferimento di un dado, senza correzioni a catena. Non aggiunge facce negative o un controllo degli incidenti.

Nel manuale «Competenze» indica già Discipline, Tecniche, Pratiche e Doti. **Dadi di Competenza è qui un nome provvisorio per lo spunto**, non un nuovo vantaggio concesso automaticamente da ciascuna Competenza acquistata. La quantità viene soltanto dal valore dell'Abilità.

C5. Probabilità della sostituzione con i Dadi di Competenza

Con **Pool effettivo 4d**, impegnando tutti i dadi indicati nella stessa prova e consentendo una sola sostituzione:

Dadi di Competenza impegnati	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7	Almeno 8
0	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%
1	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%	3,55%
2	98,44%	91,22%	66,51%	24,98%	5,16%
3	99,22%	94,15%	72,09%	29,45%	6,50%
4	99,61%	96,10%	76,74%	33,17%	7,61%

Le soglie fino a 6 coincidono con quelle dei rilanci del minimo. Basta che il candidato migliore offra il risultato necessario. Da 7 in su le procedure divergono: con la sostituzione il tiro ordinario può guadagnare al massimo **un 6**, anche se nei candidati ne compaiono diversi.

Con un solo candidato e almeno 2d ordinari, le due procedure hanno la stessa distribuzione di risultato e numero dei 6. Con più candidati, i rilanci sequenziali consentono di accumulare più correzioni fortunate; la sostituzione singola contiene quella crescita. Con 1d ordinario, la sostituzione conserva inoltre il vecchio risultato quando il candidato è peggiore.

Pool / Abilità	Riuscire a 5, attuale	Riuscire a 5, con Competenza	Raggiungere 7, con rilanci	Raggiungere 7, con Competenza
2d / 1	55,56%	70,37%	7,41%	7,41%
3d / 2	70,37%	86,83%	19,62%	18,02%
4d / 2	80,25%	91,22%	26,32%	24,98%
6d / 3	91,22%	97,40%	45,73%	43,25%
8d / 4	96,10%	99,23%	61,87%	58,80%

Il beneficio non è piccolo, ma non produce risultati numerici superiori alla capacità del Pool finale. Un personaggio con un solo dado ordinario, per esempio, può ottenere al massimo 6 anche se quattro candidati di Competenza mostrano tutti 6.

C6. Trasformare il beneficio in un'economia dello Scambio

Il punto decisivo è **quando si rinnova la disponibilità**. Dare l'intera Abilità a ogni Attacco e a ogni Difesa premia soprattutto chi effettua molti tiri; può moltiplicare l'efficacia di un veterano contro più avversari senza un costo comune.

Per il combattimento userei questa struttura, valida alternativamente per i rilanci o per i candidati:

1. All'inizio dello Scambio, insieme alle dichiarazioni, scegli una **sola Abilità pertinente ai gesti che intendi compiere**. La riserva contiene tanti dadi o correzioni quanti sono i suoi punti. Nel normale scontro in Mischia è semplicemente Mischia.
2. La riserva aiuta soltanto i tiri che usano quell'Abilità. Un personaggio che alterna una Pratica e una Difesa fisica sceglie se concentrare il beneficio su Arcano o Mischia; gli altri tiri conservano comunque il loro normale Attributo + Abilità.
3. In ogni gruppo simultaneo, dichiara quanti elementi della riserva impegni in ciascuna prova **insieme alle normali spese, prima dei lanci**. Sono spesi anche se il tiro risulta già sufficiente o il gesto viene poi impedito. Non si trasferiscono dopo aver visto i risultati.
4. Ogni elemento si usa una volta. Cambiare arma, Attributo o Abilità durante lo Scambio non rinnova la riserva; i dadi rimasti non passano allo Scambio successivo.
5. Nel prototipo dei rilanci, ogni elemento impegnato permette una correzione sequenziale del minimo. Nel prototipo dei candidati, lanci tutti quelli impegnati ma effettui **al massimo una sostituzione per prova**. Si sceglie un prototipo per il test, non una delle due procedure a piacere dopo il lancio.

Questo è un limite condiviso di attenzione e aggiustamento nel breve intervallo, non una nuova riserva di esperienza che si consuma nella giornata. I dadi pronti e spesi sul tavolo bastano a mostrarlo. Non occorrono segni sulla scheda.

Fuori combattimento la disponibilità è per la **prova complessiva**, non per ciascun gesto narrato al suo interno. In una Pratica è per il **tentativo**, non per ogni verso o bersaglio. Un rito che dura più Scambi non accumula riserve dei turni precedenti: il suo unico tiro può impegnare soltanto la disponibilità pertinente del momento. Le prove ripetute restano limitate dal manuale.

Esempio di distribuzione

Mischia 2, Pool ordinario 4d. Devi affrontare due Attacchi nello stesso Scambio e assegni **2d personali a ciascuna Difesa**. Hai due Dadi di Competenza complessivi. Nel prototipo a sostituzione puoi distribuirli uno per Difesa oppure impegnarli entrambi nella prima, lasciando la seconda senza correzione.

Per isolare l'effetto della distribuzione, supponiamo nel calcolo che entrambi gli Attacchi abbiano **risultato 4**: non significa Pool avversario 4d, né che tu debba conoscerne il risultato prima di dichiarare.

Distribuzione dei due candidati	Probabilità di respingere entrambi gli Attacchi
Nessun candidato	56,25%
Uno per Difesa	76,56%
Due nella prima, nessuno nella seconda	70,31%

A parità di minacce distribuire può essere migliore. Se una minaccia ha conseguenze molto più gravi, può invece convenire concentrarsi su quella. Il valore dei dadi tenuti per dopo dipende dal numero di avversari, dalla posizione e dalle conseguenze concrete, non soltanto dal risultato massimo ottenibile adesso.

Una scelta reale, senza obbligarla nelle prove isolate. In una singola prova generica senza altri usi della riserva conviene normalmente impegnare tutti i candidati. Va bene: lì la regola rende l'esperto più affidabile. Nello Scambio la stessa competenza diventa una quantità da distribuire.

C7. Che cosa cambiano davvero nel combattimento

Per confronto esatto: entrambi partono da **4d effettivi per quel confronto**, Spada con **2 Dadi di Danno**, Protezione **1**, Mole **0**, nessun Punto Vitale scoperto, bonus o altra spesa. Quando indicato, ciascuna parte concentra **due correzioni o candidati** su quel singolo tiro. Le percentuali non presuppongono che disponga di una seconda riserva per una successiva Difesa nello stesso Scambio.

Regola Aggressore / Difensore	Attacco passa	Parità	Almeno una Ferita
Attuale / attuale	36,78%	26,44%	14,31%
Due rilanci / attuale	48,31%	26,00%	23,86%
Attuale / due rilanci	25,69%	26,00%	10,63%
Due rilanci / due rilanci	36,43%	27,13%	18,48%
Due candidati, una sostituzione / attuale	47,67%	26,47%	22,90%
Attuale / due candidati, una sostituzione	25,86%	26,47%	10,69%
Due candidati, una sostituzione / stessa regola	35,98%	28,04%	17,73%
Un dado convertito in +1 / attuale	55,03%	21,25%	10,62%
Due dadi convertiti in +2 / attuale	64,48%	16,05%	6,78%
+2 / +2, entrambi tirano 2d	39,74%	20,52%	8,55%

Prima e terza idea conservano il legame fra addestramento e qualità del colpo: contro un avversario invariato il competente passa più spesso e ferisce più spesso. Quando entrambi sono competenti, il tasso di vittorie torna vicino al precedente, ma il maggior numero di 6 rende più importanti i colpi passati. Nel caso dei due rilanci, contro pari correzioni, le Ferite crescono dal 14,31% al 18,48% per Attacco tentato.

La seconda idea migliora molto la vittoria numerica ma produce meno Ferite: non è necessariamente un difetto per le Manovre, però cambia l'identità dell'Attacco. Le percentuali di danno non si deducono dalla sola probabilità di superare l'avversario.

Interazioni da fissare prima del test

Regola	Integrazione dei rilanci o della sostituzione
Una Offensiva	Rimane una. Correggere il tiro non è un altro Attacco, Contrattacco o Manovra.

Regola	Integrazione dei rilanci o della sostituzione
Spese del Pool	I candidati non pagano preparazioni e non sostituiscono il minimo di un dado personale nell'Offensiva. Il dado ordinario tolto da una sostituzione resta speso, non ritorna nella riserva di Combattimento.
Reazione	Paga prima la preparazione e impegna l'Offensiva come ora. L'eventuale Competenza impegnata corregge il tiro di Difesa; la Reazione riusa quel tiro finale, senza una seconda correzione.
Guardia	Conta i 6 rimasti dopo i rilanci oppure dopo l'unica sostituzione. Il candidato inserito può fornire Guardia; gli altri candidati non contano. Un 6 effettivo conserva il limite alla Grave previsto dal manuale.
Manovre	Minimo e Netto si misurano sul risultato finale. Posizione, Presa, Misura, spazio e Tecniche restano necessari. Nessun effetto scelto retroattivamente.
Tecniche	Il beneficio generale non è una seconda Tecnica personale. Si conserva il limite di una Tecnica per gesto e si controlla il valore delle Tecniche che già migliorano la regolarità di un tiro.
Muro, scudo, Mira e circostanze	Aggiungono i normali dadi al tiro, senza aumentare l'Abilità o la riserva di Competenza. Un aiuto non fornisce correzioni aggiuntive.
0d, Esposto o nessun dado personale assegnato	Nessuna correzione. Un Muro può ancora fornire il proprio aiuto esterno secondo il manuale, ma non abilita la riserva personale se non hai speso almeno 1d nella Difesa.
Cambio arma o tipo di azione	Nessun rinnovo. I dadi della riserva dichiarata valgono soltanto per la sua Abilità, anche se si decide poi di usare un'altra Abilità.

La Reazione cresce senza scontarne il costo: con Pool iniziale 4d, preparazione 2d e quindi **2d di Difesa** contro un Attacco ordinario di 4d, il Netto difensivo passa da **8,64%** a **15,93%** usando due rilanci, o **15,38%** usando due candidati e una sostituzione. Sono probabilità del requisito numerico, prima di considerare se il gesto resti possibile dopo gli effetti simultanei. Quella concentrazione spende anche tutta la riserva di un combattente con Mischia 2.

Distanza

Con Pool effettivo 4d, soglia 5, arma con 2 Dadi di Danno, Protezione 1, Mole 0, senza altri benefici:

Regola del tiro	Colpisce	Almeno una Ferita
Attuale	80,25%	25,77%
Due rilanci del minimo	91,22%	39,29%
Due candidati, una sostituzione	91,22%	38,36%

Regola del tiro	Colpisce	Almeno una Ferita
Due dadi convertiti in +2	88,89%	12,89%

Si conserva il limite di due 6 del tiro per il Danno a Distanza, poi si tirano i normali Dadi di Danno dell'arma. Il miglioramento è forte e va valutato insieme a Mira, coperture e cadenza di tiro. Non aggiungerei altre correzioni gratuite per «compensare» i malus di distanza: sono già dentro il Pool effettivo.

C8. Arcano e prove generiche

Una prova tecnica. Destrezza 1, Manualità 2, Congegni e attrezzi pertinenti: Pool 3d a Difficoltà 5. Con due rilanci del minimo oppure due candidati di Competenza la riuscita passa dal **70,37% all'86,83%**. Il tecnico sbaglia meno, ma deve già sapere quale intervento è possibile e avere accesso al meccanismo. Una correzione non fabbrica una chiave o una conoscenza mancante.

Una prova a 7. Pool 4d, Abilità 2: il rilancio porta la riuscita dal **13,19% al 26,32%**; la singola sostituzione con due candidati al **24,98%**; il +2 con due dadi residui al **55,56%**. Non è necessario decidere adesso se quel 7 rappresenti soccorso o un'altra procedura scritta: qualunque regola che usi quella soglia subirà la stessa variazione matematica. I requisiti specifici continuano a stabilire quando il tiro è concesso.

Pratica ordinaria. Concentrazione 1 + Arcano 2, Pool 3d a 4: due correzioni o due candidati portano l'esecuzione dall'**87,50% al 96,88%**. Questo descrive una persona preparata che esegue bene una formula appresa, non un aumento dei poteri disponibili.

Corale. Concentrazione 1 + Arcano 3, riserva di tre elementi interamente destinata alla prova, nessun bersaglio contrario:

Voci efficaci	Pool ordinario	Riuscita attuale a 6	Riuscita con tre rilanci o tre candidati
0	4d	51,77%	72,09%
1	5d	59,81%	76,74%
2	6d	66,51%	80,62%
3	7d	72,09%	83,85%

La Guida riceve il beneficio della propria Abilità; le Voci aggiungono soltanto i normali dadi. Non si sommano le riserve di Arcano di tutti i presenti e non si concede una correzione distinta per ciascun bersaglio. Sopra la soglia 6, nei confronti che richiedono Eco, il prototipo a sostituzione cresce meno di quello a rilanci.

Opposizione di volontà. Con Pool 4d e Arcano 2 contro Tenacia 3d, il successo passa dal **44,97%** al **56,34%** con due rilanci, o al **55,80%** con due candidati e una sostituzione. La Tenacia del bersaglio resta una prova del solo Attributo se così prescrive la Pratica: non riceve Arcano come Abilità inventata. Un'eventuale prova sociale che includa davvero un'Abilità segue invece la propria struttura.

Costi e limiti invariati nelle correzioni:

- le correzioni appartengono allo stesso tentativo; non comportano nuove acquisizioni di Corruzione per ogni dado, ma nemmeno cancellano il costo base;
- il dado del costo rimane immodificabile; non è un candidato e non è il minimo da ritirare;

- un nome errato, un bersaglio non individuato o un materiale obbligatorio mancante non vengono corretti dai dadi;
- un effetto registra il risultato finale della prova: i risultati rituali superiori diventano più frequenti, in particolare con i rilanci;
- le Voci pagano normalmente e l'eventuale episodio critico segue l'effetto, come nella 0.86;
- la Corruzione media per tentativo può aumentare leggermente perché più tentativi riescono e quindi applicano il dado del costo. Non è una riduzione gratuita del prezzo dell'Arcano.

Il beneficio non autorizza a ritirare Dadi di Danno, locazione, denaro, Incontri o altri tiri accessori: riguarda il Pool della prova che include l'Abilità. Una regola specifica resta prevalente. Le tracce essenziali nelle indagini continuano a dipendere da luogo e metodo, non dalla disponibilità di correzioni; le prove ripetute non si riaprono cambiando soltanto il numero di candidati.

C9. Scelta consigliata, economia e testo di prova

Candidato	Pregio principale	Costo e limite	Valutazione
Rilanci sequenziali del minimo	Regola intuitiva; migliora affidabilità e prestazioni superiori conservando facce reali.	Più lanci; con almeno 2d è quasi sempre automatico usarli se non servono altrove.	Ottimo confronto semplice. In combattimento va condiviso nello Scambio.
Dadi non tirati per +1 libero	Scelta fra quantità e risultato numerico, con costo visibile nel Pool.	Rende molto comuni risultati alti con pochi 6; modifica profondamente la funzione dei 7+.	Un ramo di rifondazione, non il primo innesto consigliato.
Dadi di Competenza, una sostituzione	Unico lancio; conserva il risultato anche a 1d; permette di distribuire la riserva fra gesti.	Dadi aggiuntivi da distinguere; beneficio comunque forte e attenzione a far contare un solo candidato.	Il candidato che svilupperei per primo.

Progressione. Nella 0.86 +1 Abilità costa 2 PE. Con i rilanci o la Competenza aggiunge sia un dado ordinario sia un'ulteriore opportunità. Un adulto comune con Abilità 1 passa, per fare almeno 6, dal vecchio **30,56%** al **42,13%**; con Abilità 2 passa dal vecchio **42,13%** al **59,81%**. È una valorizzazione forte dell'addestramento. Terrei inizialmente limite 4 e costi attuali per un confronto controllato, verificando poi il rapporto con Competenze da 1 PE, non dichiarandolo già bilanciato.

Non correggerei automaticamente l'aumento togliendo tutti i dadi di Abilità dal Pool ordinario: un personaggio con Attributo 1 finirebbe per conservare un solo dado e non potrebbe mai ottenere Eco, anche con Abilità 4. Sarebbe un'altra rifondazione e contrasterebbe con l'obiettivo di far compiere azioni migliori a chi si addestra.

Altri usi possibili della riserva. Usarla come segnalini per ritirare il minimo è esattamente il primo candidato: cambiare nome non cambia le probabilità. Usarla per pagare costi di preparazione è invece un secondo potere sostanziale: con Mischia 2 potrebbe finanziare da sola i normali 2d di una Reazione, conservando il Pool ordinario per Difendersi. Cambierebbe il valore delle Tecniche di sconto e l'economia delle risposte. Non aggiungerei quel potere al prototipo a sostituzione prima di aver verificato il beneficio base.

PNG e bestie. Nei profili rapidi il valore di Mischia o Distanza può già indicare il Pool completo. Serve quindi annotare separatamente il grado di addestramento o la riserva, per esempio «Pool 3d, Competenza 1». Non va interpretato automaticamente come tre correzioni. Per bestie e creature il grado deve rappresentare l'esperienza pertinente, non soltanto la capacità fisica. È un costo di preparazione reale per il GM, soprattutto con molti avversari.

0d: perché non correggerlo allo stesso modo. Se consentissi quattro rilanci del minimo dei due dadi di ripiego, fermandoti quando entrambi raggiungono la soglia, lo 0d arriverebbe all'**89,06%** contro 4 e al **26,32%** contro 6, invece di 25% e 2,78%. In combattimento questo renderebbe troppo efficace una Difesa senza dadi personali. Per il prototipo mantengo quindi l'eccezione dello 0d, senza equiparare quei dadi a un normale Pool positivo.

Testo pronto: prototipo a sostituzione

> **Riserva di Competenza**
>
> Il Pool della prova rimane Attributo + Abilità. L'Abilità pertinente mette inoltre a disposizione altrettanti d6 di colore distinto, detti provvisoriamente Dadi di Competenza.
>
> Prima del lancio puoi impegnarne da zero a quelli disponibili. Li tiri insieme al Pool, mantenendoli separati. Puoi usare **uno solo** dei loro risultati per sostituire un dado del Pool. Leggi massimo ed Eco sul Pool così ottenuto e conta soltanto i suoi 6 per gli effetti della prova. Tutti i candidati impegnati sono spesi, anche se non li inserisci. Il dado ordinario sostituito resta speso.
>
> Fuori combattimento la riserva vale per la prova complessiva o per il tentativo di Pratica. In combattimento scegli una sola Abilità pertinente alle tue azioni dichiarate e ne rinnovi la riserva all'inizio dello Scambio. Essa aiuta soltanto i tiri di quell'Abilità ed è condivisa fra tutti quei gesti. Dichiara gli impegni insieme alle spese ordinarie, prima dei tiri del gruppo simultaneo. Cambiare azione o arma non la rinnova; i dadi rimasti non si accumulano.
>
> I Dadi di Competenza non pagano costi del Pool, non creano gesti aggiuntivi e non permettono di correggere due volte un tiro riutilizzato da una Reazione. Bonus, aiutanti e Voci non aumentano la riserva. Un Pool a 0d o una Difesa Esposta non la usano. Attacchi, Difese e Manovre possono impegnarla soltanto se hanno almeno 1d personale assegnato, prima dei modificatori, e restano a 1d effettivo o più. I dadi accessori, compreso il costo dell'Arcano, seguono le proprie regole.

Variante di confronto: si conserva la stessa riserva e il medesimo momento d'impegno, ma ogni elemento impegnato permette un rilancio sequenziale del minimo invece di diventare un candidato. Non si usano entrambi i benefici nella stessa campagna di prova.

Verosimiglianza. L'addestramento rappresenta riconoscere un errore e disporre di un aggiustamento durante il lavoro o il confronto. La riserva condivisa rappresenta quanto si riesce a seguire contemporaneamente, senza supporre che la competenza scompaia dopo due usi. Non sono nuovi attacchi fisici per ogni dado ritirato. L'analogia è compatibile con lavoro di bottega, gestione di armi e apprendimento di formule nel contesto del gioco; non attribuisce questa scansione numerica a una scuola storica dell'XI secolo.

Playtest utile: confrontare i due prototipi su una prova tecnica a 5, una Manovra con opposizione, una Difesa contro due avversari e un Corale a 6. Misurare tempo di risoluzione, distribuzione della riserva e frequenza delle Ferite. La scelta fra i due dovrebbe dipendere soprattutto dal ritmo e dal valore delle correzioni multiple, non da quanto piace il nome della meccanica.

Il manuale principale rimane il riferimento: prima di un'adozione andrebbero aggiornati Tiri di dado, Abilità, riparto dello Scambio, Reazione, regole comuni dell'Arcano e profili rapidi. Non occorre introdurre una nuova scala di Difficoltà per i due prototipi di correzione; occorre però riconoscere e provare la maggiore affidabilità e la maggiore frequenza dei 6. La conversione libera in +1 richiede invece una revisione più ampia degli esiti alti.

C10. Formule e verifica

Le probabilità usano dadi indipendenti ed equi e frazioni esatte, poi arrotondate. Non sono stime Monte Carlo. Il confronto dei combattimenti riguarda un singolo Attacco nelle condizioni scritte, non un intero duello o una scelta ottimale fra più impegni.

Rilanci del minimo, almeno 2d. Con `n` dadi ordinari e `b` correzioni usate, per una soglia `t` fino a 6:

```
P(risultato ≥ t) = 1 − ((t−1)/6)^(n+b)
```

I 6 vengono sempre conservati: il loro numero finale ha la distribuzione di `min(n, K)`, con `K ~ Binomiale(n+b, 1/6)`. Le soglie da 7 a `5+n` usano la relativa coda binomiale; oltre `5+n` la probabilità è zero. Quando non sono comparsi 6, il massimo resta quello più alto fra i risultati visti. L'identità è stata controllata anche calcolando direttamente, tramite enumerazione degli stati e dei sei esiti possibili, ogni rilancio sequenziale.

Con 1d la formula delle soglie fino a 6 vale per la strategia di fermarsi appena si raggiunge quella soglia; non dimostra che il risultato migliore sia conservato. Con 0d il prototipo non concede correzioni.

Conversione in +1. Con `m` dadi non tirati:

```
P(risultato finale ≥ t) = P(risultato ordinario di n−m dadi ≥ t−m)
```

Il numero dei 6 rimane quello di `n−m` dadi, mentre il massimo numerico è ancora `5+n`. Questo spiega come si possa conservare il massimo teorico alterandone drasticamente la frequenza.

Competenza, una sostituzione. Per soglie fino a 6 il massimo utile è il migliore visto nei `n+b` dadi, quindi vale la stessa formula dei rilanci. Se $K_0 \sim \text{Binomiale}(n, 1/6)$ e $q = 1-(5/6)^b$, per richiedere j sei, con $1 \le j \le n$:

```
P(almeno j sei nel Pool finale)
  = P(K₀ ≥ j) + P(K₀ = j−1) × q
```

Il primo termine comprende le prove già sufficienti; il secondo quelle che ricevono l'unico 6 aggiuntivo possibile. Le distribuzioni sono state confrontate con l'enumerazione diretta di Pool e candidati per casi piccoli. Danno e Guardia si calcolano dopo la sostituzione, includendo Dadi di Danno, Protezione, Mole e Difesa finale 1 quando pertinente.

Come confronto di design, Fate Core distingue un bonus numerico da un rilancio all'interno di una risorsa spendibile. Qui il rilancio riguarda il minimo, il risultato usa massimo ed Eco e la riserva deriva dall'Abilità: le probabilità e la procedura sono quelle sviluppate in questo documento. Non si importano altri tipi di dado o meccanismi di complicazione.

CAPITOLO XL

Nuovo nucleo: gli 1 cancellano i risultati più alti

Stato: proposta scartata. Il collegamento fra dimensione del Pool e risultati che cancellano i massimi non è la direzione scelta. Le analisi e le tabelle restano come riferimento.

Esito dell'analisi: senza protezione, il nucleo riduce molto le probabilità. Consentire di togliere un 1 per punto di Abilità distingue talento e addestramento, ma recupera quasi interamente la distribuzione attuale per molti personaggi competenti. Esistono inoltre casi pratici in cui aggiungere un dado peggiora la riuscita: la riduzione delle probabilità non è l'unico cambiamento.

Questa sezione analizza la proposta letterale. Non aggiunge rilanci, bonus numerici, Dadi pericolosi, riserve di Competenza o spese di Metodo. Le tabelle complete riportano il nucleo attuale e il nuovo nucleo con protezione da 0 a 4.

D1. Procedura e casi limite

Per un Pool positivo:

1. Tira i d6 del Pool effettivo.
2. Se si usa la variante addestrata, togli fino a **un dado che mostra 1 per punto di Abilità pertinente**. Il valore è quello dell'Abilità, non il numero totale di dadi e non il valore di una Disciplina.
3. Ogni 1 rimasto cancella un altro dado che mostra almeno 2, iniziando dal risultato più alto. Non cancella altri 1; se non rimangono dadi da almeno 2, non cancella altro.
4. Leggi il massimo e l'Eco **sui dadi sopravvissuti**.
5. Se non rimane alcun dado, il risultato è **1**, con zero 6. Non si effettua un nuovo tiro a 0d.

Le tabelle assumono che si rimuovano tutti gli 1 consentiti: farlo non può peggiorare la prova e non costa una risorsa. Il beneficio si applica a ogni prova pertinente; non è la riserva condivisa del capitolo C.

0d: mantengo l'eccezione attuale, minore di due d6 e niente Eco. Non applico cancellazioni o rimozioni ai due dadi di ripiego. È un'assunzione esplicita necessaria a confrontare le tabelle: il loro risultato non viene riletto come un normale Pool di 2d.

Tiro	Protezione dell'Abilità	Risoluzione
6, 5, 3, 1	0	L'1 cancella il 6; rimane risultato 5.
6, 6, 3, 1	0	L'1 cancella un 6; rimane risultato 6, con un solo 6 per Danno o Guardia.
6, 5, 1, 1	1	Togli un 1; quello rimasto cancella il 6; risultato 5.

Tiro	Protezione dell'Abilità	Risoluzione
6, 5, 1, 1	2	Togli entrambi gli 1; risultato 6.
6, 1, 1	1	Togli un 1; l'altro cancella il 6; risultato 1.
1, 1	2	Togli entrambi; il Pool vuoto vale 1.

Per il combattimento consiglio di contare solo i 6 sopravvissuti. Conservare anche quelli cancellati significherebbe usare due insiemi diversi, uno per l'esito e uno per Danno e Guardia, con conseguenze e lettura differenti da quelle calcolate qui.

D2. Quanto diminuiscono le probabilità con 4d

Tutte le righe seguenti usano lo stesso **Pool effettivo 4d**. «Abilità» indica quanti 1 si possono rimuovere, prima delle cancellazioni.

Nucleo	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7	Risultato finale 1
Attuale	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	0,08%
Nuovo, senza protezione	71,99%	55,56%	32,48%	9,03%	13,19%
Nuovo, Abilità 1	87,27%	74,07%	47,76%	12,73%	1,62%
Nuovo, Abilità 2	92,82%	79,63%	51,47%	13,19%	1,62%
Nuovo, Abilità 3	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	0,08%
Nuovo, Abilità 4	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	0,08%

Senza protezione, a Difficoltà 5 passi dall'80,25% al 55,56%: una riduzione di **24,69 punti percentuali**. A 6 passi dal 51,77% al 32,48%.

Con Abilità 2, invece, a 5 scendi soltanto al 79,63%, circa **0,62 punti** in meno. A 6 scendi al 51,47%, circa **0,31 punti** in meno. La stessa modifica che sembra drastica sul nucleo nudo diventa piccola su un personaggio da Attributo 2 + Abilità 2.

Il risultato 1 merita un'osservazione separata: con Abilità 2 è molto più frequente che nel sistema attuale, anche se la probabilità complessiva di riuscire cambia poco. Il nucleo può quindi spostare parte dei fallimenti ordinari verso un esito peggiore. Nelle prove generiche questo **non** introduce da solo un disastro automatico; in Mischia, invece, il risultato difensivo 1 ha già una conseguenza specifica sul Danno.

D3. Perché l'Abilità neutralizza quasi tutto nei Pool usuali

Esiste una proprietà esatta:

> **Se il Pool effettivo contiene al massimo Abilità + 1 dadi, la distribuzione del risultato e dei 6 sopravvissuti è identica a quella attuale.**

Se almeno un dado mostra 2 o più, gli altri possono contenere al massimo `n−1` risultati 1. Con Abilità almeno `n−1` li rimuovi tutti. Se tutti mostrano 1, il risultato resta 1 anche rimuovendoli. Non può esistere un'altra differenza.

Con la formazione **Attributo + Abilità**, senza modificatori, ciò significa che **ogni personaggio con Attributo 0 o 1 conserva le probabilità attuali**. Per un adulto comune, Attributo 1, la nuova regola non riduce affatto la riuscita, qualunque sia la sua Abilità da 0 a 4.

Attributo + Abilità	Pool	Attuale: almeno 5	Nuovo: almeno 5	Attuale: almeno 6	Nuovo: almeno 6
1 + 1	2d	55,56%	55,56%	30,56%	30,56%
1 + 2	3d	70,37%	70,37%	42,13%	42,13%
1 + 3	4d	80,25%	80,25%	51,77%	51,77%
2 + 1	3d	70,37%	67,59%	42,13%	40,74%
2 + 2	4d	80,25%	79,63%	51,77%	51,47%
3 + 1	4d	80,25%	74,07%	51,77%	47,76%
3 + 2	5d	86,83%	85,16%	59,81%	58,72%
3 + 3	6d	91,22%	90,81%	66,51%	66,24%

Il beneficio specifico dell'addestramento emerge a parità di Pool. Con 4d, Attributo 3 + Abilità 1 fa almeno 6 nel 47,76%; Attributo 1 + Abilità 3 nel 51,77%. Il secondo controlla interamente le interferenze, il primo no. Non è però un incremento oltre la vecchia probabilità: l'addestramento protegge dalla penalizzazione introdotta dal nuovo nucleo.

Per le Eco esiste una protezione ancora più ampia: per raggiungere almeno `5+j` servono `j` sei. Se `n ≤ Abilità+j`, qualsiasi tiro che li contenga ha abbastanza protezione per togliere tutti gli 1. Di conseguenza, con 4d e Abilità 2, le probabilità di 7 e oltre sono già quelle attuali, anche se quelle di 4–6 diminuiscono un poco.

> **Esempio del carico al tavolo.** Con Attributo 2, Abilità 2 e Pool 4d, la cancellazione modifica davvero risultato o conteggio dei 6 soltanto nell'**1,54%** dei tiri. Nel resto dei casi neutralizzi gli 1 o non cambierebbero l'esito. È un buon recupero di affidabilità, ma richiede una procedura aggiuntiva che spesso restituisce il risultato precedente.

D4. Progressione: l'Abilità migliora sempre, gli altri dadi no

Aumentare l'Abilità di un punto, a parità del resto, non può peggiorare la prova. Aggiungi un dado e puoi togliere un 1 in più:

- se il dado aggiunto mostra 1, la nuova rimozione lo compensa e la situazione utile rimane quella precedente;
- se mostra almeno 2, hai un risultato aggiuntivo e, quando serviva, una cancellazione in meno.

Questa proprietà rispetta il principio «più addestramento, meno errori». Il valore dell'Abilità diventa distinto da quello dell'Attributo.

Un dado aggiunto senza aumentare l'Abilità può invece peggiorare la prova, non soltanto in un singolo tiro sfortunato, ma nella probabilità di raggiungere certi obiettivi.

Caso già presente nel combattimento: contro un **Esposto con Difesa 1**, un Attacco passa se raggiunge almeno 2.

Abilità invariata	Pool più piccolo: colpisce l'Esposto	Un dado in più: colpisce l'Esposto
0	1d: 83,33%	2d: 69,44%
1	2d: 97,22%	3d: 92,59%
2	3d: 99,54%	4d: 98,38%
3	4d: 99,92%	5d: 99,67%

> **Esempio fisico dei dadi.** Con Abilità 1 e **6, 1**, togli l'1 e ottieni 6. Se un bonus aggiunge un dado che mostra 1, ottieni **6, 1, 1**: togli un solo 1 e quello rimasto cancella il 6, lasciando risultato 1.

L'esempio non dimostra che ogni bonus peggiori ogni prova: alle soglie 3–9 dei Pool 1–10 tabellati le probabilità sono non decrescenti a protezione invariata. Dimostra però un problema concreto contro Attacchi deboli, bersagli Esposti e ogni situazione in cui conti raggiungere 2. Un aumento di Attributo o un aiuto può aumentare la probabilità dell'esito minimo disastroso.

Lo stesso accade al contrario con le penalità: passare da 3d a 2d mantenendo Abilità 1 può migliorare la probabilità di raggiungere 2. In una Difesa contro risultato 2, la parità è sufficiente: una penalità può paradossalmente aiutare a respingerlo. Questo conta anche per un eventuale Pool che si logora.

Esistono flessioni anche nelle soglie alte, fuori dalla tabella ordinaria: con Abilità 1, raggiungere 6 vale **59,27% a 11d** e **59,21% a 12d**; con Abilità 2 vale **74,51% a 12d** e **74,49% a 13d**. Sono piccoli scarti e Pool elevati, ma confermano che non c'è una garanzia generale di miglioramento per i dadi aggiuntivi.

Una possibile scelta strutturale sarebbe rendere facoltativi tutti i dadi aggiuntivi, compresi bonus e incrementi di capacità: il giocatore potrebbe rinunciare prima del tiro a quelli che non gli convengono. La capacità disponibile non peggiorerebbe, perché conserverebbe l'opzione precedente. Ciò aggiungerebbe però una decisione sul numero ottimale di dadi anche alle prove generiche e richiederebbe tabelle delle strategie, non soltanto quelle dei Pool. Non è già incluso nei calcoli e non lo considererei un dettaglio gratuito della proposta.

D5. Combattimento: meno risultati alti non significa meno Ferite

Il confronto opposto cambia da entrambe le parti. Se anche il Difensore perde risultati alti, l'Aggressore può colpire più spesso pur tirando peggio in valore assoluto. Inoltre un risultato finale di Difesa 1 aggiunge già un punto di Danno nella 0.86.

Confronto esatto: **4d effettivi per parte**, Spada con **2 Dadi di Danno**, Protezione **1**, Mole **0**, nessun Punto Vitale scoperto, bonus o altra spesa. Danno e Guardia contano soltanto i 6 sopravvissuti. I Dadi di Danno dell'arma restano il loro normale conteggio separato dei 6: non sono un'altra prova con questa cancellazione.

Nucleo di entrambe le parti	Attacco passa	Parità	Almeno una Ferita	Almeno Grave
Attuale	36,78%	26,44%	14,31%	0,45%
Nuovo, senza protezione	41,40%	17,20%	16,45%	0,95%
Nuovo, Abilità 1	38,57%	22,86%	14,93%	0,55%
Nuovo, Abilità 2	37,03%	25,94%	14,95%	0,53%
Nuovo, Abilità 3	36,78%	26,44%	14,31%	0,45%

La prima riga nuova senza protezione è il confronto del nucleo nudo, non un combattente umano ordinario con Attributo 4. Le altre righe rappresentano composizioni diverse dello stesso Pool: 3+1, 2+2, 1+3.

Il risultato più significativo: senza protezione, riuscire a 6 con 4d scende molto, ma le Ferite di questo confronto crescono dal 14,31% al 16,45%. I cedimenti difensivi sono più frequenti e hanno poca o nessuna Guardia. La mortalità complessiva non si può dedurre dalla sola colonna «almeno 6».

A parità di Pool 4d, un Aggressore con Abilità 3 contro un Difensore con Abilità 1 passa nel **41,28%** dei casi; invertendo i gradi, l'Aggressore con Abilità 1 passa nel **34,24%**. Il vantaggio di controllo esiste, oltre a quello del Pool totale.

Iniziativa. La parità conserva l'Iniziativa come ora; una vittoria difensiva la trasferisce. Nei confronti non protetti le parità diminuiscono e quindi l'Iniziativa cambia più spesso. Nei confronti competenti 4d/Abilità 2–3 il cambiamento è piccolo o nullo. Non è una soluzione generale agli Attacchi consecutivi di chi conserva l'Iniziativa.

Reazione. Preparazione 2d e Offensiva si pagano ancora prima del tiro; si riusa il tiro finale di Difesa. Con Pool iniziale 4d per parte, attaccante che tira tutti i 4d, difensore che ne paga due e tira i due restanti, entrambi con Abilità 2, il requisito numerico del Netto difensivo passa dall'**8,64% al 9,51%**. Con Abilità 1 su entrambe le parti arriva al **13,26%**. L'attaccante può cedere più spesso per gli 1, mentre il piccolo Pool difensivo è già interamente protetto.

Ripartire il Pool. Tiri di Difesa con non più di `Abilità+1` dadi sono già immuni al nuovo effetto. Questo valorizza l'addestramento nei riparti, ma il valore di protezione non viene consumato dal primo uso. Non si tratta di un nuovo budget condiviso; resta il limite dei dadi personali disponibili e dell'unica Offensiva.

D6. Distanza, Attributi puri e Arcano

Distanza

Con Pool effettivo 4d, soglia 5, arma con 2 Dadi di Danno, Protezione 1, Mole 0, nessun altro beneficio e normale limite di due 6 del tiro per il Danno:

Nucleo	Colpisce	Almeno una Ferita
Attuale	80,25%	25,77%
Nuovo, senza protezione	55,56%	16,84%

Nucleo	Colpisce	Almeno una Ferita
Nuovo, Abilità 1	74,07%	24,17%
Nuovo, Abilità 2	79,63%	25,67%
Nuovo, Abilità 3	80,25%	25,77%

A Distanza l'obiettivo usa una soglia fissa: non c'è una Difesa avversaria che peggiora insieme al tiro. Il risultato può quindi essere meno letale a Distanza e più letale in uno specifico confronto di Mischia. Mira, scudo, aiuti e Voci aggiungono dadi che possono mostrare anche 1; non aumentano la protezione dell'Abilità.

Attributi puri e Resistenze

Se una regola richiede soltanto un Attributo, la protezione è zero. Tenacia, Costituzione e Percezione non ricevono automaticamente un'Abilità scelta per aggirare il nuovo nucleo.

Una prova del solo Attributo a 4:

- con **3d**, passa dall'87,50% al **66,67%**;
- con **4d**, dal 93,75% al **71,99%**;
- con **1d**, resta al 50%: l'1 non ha altri dadi da cancellare.

Cambiano quindi in modo diseguale Morale, Decorsi, esposizioni, afflizioni, Sorpresa e opposizioni alle Pratiche. Una nuova regola presentata come «riduzione generale delle probabilità» colpisce soprattutto le prove pure con Attributi elevati, mentre molte prove di mestiere restano invariate.

Arcano

Pratiche ordinarie: il valore di **Arcano** toglie gli 1. Con Concentrazione 1 e senza modificatori, ogni Pool `1+Arcano` conserva la distribuzione attuale. Costo base, dado del costo immodificabile, requisiti, Nomi ed effetti rimangono quelli della Pratica.

Le Voci aumentano il Pool senza aumentare Arcano. Per un Corale a 6, con Concentrazione 1:

Arcano	Voci	Pool	Riuscita attuale	Nuovo nucleo con protezione
1	0	2d	30,56%	30,56%
1	3	5d	59,81%	52,42%
2	0	3d	42,13%	42,13%
2	3	6d	66,51%	64,15%
3	0	4d	51,77%	51,77%
3	3	7d	72,09%	71,42%

L'addestramento della Guida governa meglio l'espansione del rito, mentre le Voci aiutano comunque in questi casi. Non rimuovono gli 1 sommando anche i propri valori di Arcano. Ogni partecipante paga i normali costi quando previsto.

Una conseguenza meno intuitiva: imporre la magia può diventare più facile. La Pratica usa Attributo + Arcano e può essere protetta; chi resiste tira spesso soltanto Tenacia ed è privo di protezione. Con Pool del praticante **3d, Arcano 2**, contro **Tenacia 3d**, la probabilità di superare il bersaglio passa dal **37,83% al 53,02%**. Il praticante conserva la sua distribuzione, mentre il bersaglio tira peggio. Non c'è una soglia aggiuntiva di 6 in questo esempio di opposizione ordinaria.

Perciò il nucleo non rende automaticamente la magia più rara o difficile. Può lasciare intatta l'esecuzione e indebolire le difese contro di essa. Per adottarlo andrebbero riesaminate le opposizioni e le Resistenze specifiche; non concederei Arcano a ogni tiro di Tenacia soltanto per nascondere questa differenza.

D7. Plausibilità, semplicità e scelte del giocatore

Aspetto	Effetto
Talento e addestramento	La distinzione è leggibile: molta capacità senza controllo può perdere i risultati migliori; l'addestramento protegge dalle interferenze. È una specifica interpretazione del talento, non una conseguenza necessaria del realismo.
Affidabilità dei competenti	È buona, ma spesso coincide esattamente con quella attuale. Se l'obiettivo è abbassare anche la riuscita abituale di persone addestrate, la rimozione di un 1 per punto non lo realizza in molti Pool comuni.
Scelta dopo il tiro	Togliere gli 1 consentiti è sempre conveniente. L'abilità dà un vantaggio automatico; non c'è un prezzo da scegliere fra obiettivo e controllo. Non ogni beneficio deve generare un dilemma.
Scelta prima del tiro	Il numero di dadi può diventare una scelta interessante se è volontario. È però un'aggiunta al sistema attuale, in cui un bonus dovrebbe normalmente aiutare e una penalità dovrebbe peggiorare.
Lettura al tavolo	Prima si tolgono 1, poi si cancellano massimi, poi si legge Eco e si conservano i superstiti per Danno e Guardia. Non servono contatori, ma ci sono più manipolazioni di dadi del semplice massimo.
Tono	Può produrre cedimenti improvvisi, adatti a un mondo duro. Un 1 cancellatore non deve però diventare anche una complicazione narrativa aggiuntiva: l'effetto meccanico è già avvenuto nel risultato.
Competenze	Discipline e Tecniche restano accessi e metodi specifici. Non danno un'ulteriore rimozione di 1 se non viene scritto espressamente; il loro normale +1d può avere gli effetti non monotoni descritti.
Penalità e logoramento	L'Abilità scritta non diminuisce con i malus in dadi. Ridurre il Pool può avvicinarlo alla zona completamente protetta e, in alcuni casi, diminuire i cedimenti totali. Non si può assumere che il logoramento peggiori ogni probabilità.

Aspetto	Effetto
PNG rapidi	Un Pool completo non basta a determinare il tiro addestrato: bisogna conoscere anche il valore di Abilità che rimuove gli 1. Non va ricavato automaticamente dal totale del Pool.

La rappresentazione reale può essere quella di un gesto promettente compromesso da un appoggio, una presa o una sequenza mal gestiti, e corretto dall'esperienza. Il legame diventa meno convincente quando l'unico cambiamento è un aiuto favorevole o una maggiore Percezione, e questi rendono meno probabile un obiettivo minimo. È un limite di modellazione da discutere, non una probabilità storica da giustificare a posteriori.

Non serve una nuova conseguenza per ogni 1 e non serve attribuire un errore fisico distinto a ciascun dado: il tiro rappresenta l'intera azione. Nelle prove generiche un fallimento conserva le poste già dichiarate; nel combattimento si applicano soltanto gli effetti previsti dal risultato finale.

D8. Giudizio per la Sesta Era

Ciò che funziona: crea una differenza fra pari Pool di talento e addestramento; non richiede rilanci o risorse; protegge davvero la progressione dell'Abilità; conserva una lettura riconoscibile di massimo ed Eco dopo la cancellazione.

Ciò che non risolve: non abbassa in generale le probabilità dei competenti con Attributo comune, e con gradi alti richiede spesso più operazioni per restituire quasi lo stesso risultato. Non riduce uniformemente la letalità e può rendere più efficace l'imposizione dell'Arcano.

Il limite più importante: l'assenza di monotonicità per Attributi e dadi di bonus. Il caso dell'Attacco contro Esposto si presenta già con 2–4d; non è una curiosità confinata a Pool enormi. Per i principi attuali non adotterei il nucleo letterale senza decidere se il Pool rappresenti capacità da usare normalmente o quantità facoltativa di sforzo da governare.

Se lo scopo principale è «un esperto sbaglia meno di una persona molto dotata ma inesperta», questa proposta lo rappresenta. Se lo scopo è «abbassare sensibilmente tutte le probabilità mantenendo i bonus sempre favorevoli», non lo fa nella forma proposta. Ridurre arbitrariamente il numero di 1 rimossi cambierebbe entrambe le proprietà e richiederebbe nuovi calcoli, non soltanto una correzione di testo.

Non modificherei ora il manuale principale. Per un confronto al tavolo userei tre casi: stessa azione con Pool 4d e Abilità 1/2/3; Attacco contro Esposto con un dado di bonus; Pratica contrapposta a Tenacia pura. Sono i punti dove il nucleo mostra differenze sostanziali, invece di provare soltanto il lancio generico medio.

D9. Formule e verifica esatta

Siano `n` i dadi effettivi, `b` l'Abilità, `o` il numero di 1. Dopo la rimozione restano:

```
r = max(0, o − b)
```

Sono `r` cancellazioni, da applicare ai dadi almeno 2 in ordine decrescente. Gli 1 rimasti non si cancellano a vicenda. Il numero di 6 sopravvissuti è `max(0, numero dei 6 − r)`.

Per una soglia `t` fra 2 e 6, sia `g` il numero di dadi che mostrano almeno `t`. La prova riesce esattamente quando:

```
g ≥ 1 + max(0, o − b)
```

Per una soglia `t ≥ 7`, sia `s` il numero di 6 e `j = t−5`. Occorre:

```
s ≥ j + max(0, o − b)
```

I conteggi di 1, risultati utili e risultati neutri seguono una multinomiale. Per `2 ≤ t ≤ 6`, le facce utili sono `7−t`, le neutre `t−2`; per `t ≥ 7`, le utili sono il solo 6 e le neutre sono 2–5. Si sommano i pesi che rispettano le condizioni scritte, dividendo per `6^n`.

Proprietà del 6 nel nucleo non protetto. Senza rimozioni, per fare almeno 6 servono più 6 che 1. Poiché le due facce hanno la stessa probabilità:

```
P(risultato ≥ 6) = [1 − P(numero dei 6 = numero degli 1)] / 2
```

La probabilità rimane sotto il 50% per ogni Pool finito non protetto. Crescendo il Pool tende al 50%, non al 100% del nucleo attuale. Con protezione `b` fissa, anche le soglie alte fisse tendono al 50% per Pool arbitrariamente grandi: un numero finito di rimozioni diventa piccolo rispetto alle fluttuazioni di 1 e 6. Questo limite matematico non implica che i Pool ordinari debbano arrivare a quelle dimensioni.

Le distribuzioni sono state calcolate con frazioni razionali enumerando i conteggi delle sei facce e i loro pesi multinomiali. Sono state verificate con un secondo calcolo per categorie e, per Pool piccoli, con l'enumerazione diretta dei singoli lanci e delle cancellazioni fisiche. È stata controllata anche la proprietà di non peggioramento aggiungendo contemporaneamente un dado e un punto di protezione.

I confronti di combattimento enumerano risultato e numero dei 6 sopravvissuti di entrambe le parti, poi i Dadi di Danno. Non sono simulazioni Monte Carlo. Le tabelle indicano **probabilità di ottenere almeno la soglia**, non di ottenere esattamente quel numero; il riferimento è la bozza 0.86 del manuale.

D10. Tabelle come nell'appendice

Le tabelle usano il formato dell'appendice: Pool da 0d a 10d e risultati da 3 a 9. — indica un esito impossibile. I valori sono arrotondati a due decimali, tranne il 99,998% già usato nel riferimento attuale. La riga 0d conserva sempre il minore di due d6, senza cancellazioni o rimozioni.

Nelle tabelle addestrate, il valore di Abilità è fisso anche quando il Pool è piccolo: può accadere dopo penalità, spese o ripartizione del Pool. Non occorre diminuire l'Abilità per leggere quelle righe.

Riferimento: nucleo attuale, senza cancellazioni

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%	—	—

Pool	3	4	5	6	7	8	9
3d	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%	—
4d	98,77%	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%	0,08%
5d	99,59%	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%	3,55%	0,33%
6d	99,86%	98,44%	91,22%	66,51%	26,32%	6,23%	0,87%
7d	99,95%	99,22%	94,15%	72,09%	33,02%	9,58%	1,76%
8d	99,98%	99,61%	96,10%	76,74%	39,53%	13,48%	3,07%
9d	99,99%	99,80%	97,40%	80,62%	45,73%	17,83%	4,80%
10d	99,998%	99,90%	98,27%	83,85%	51,55%	22,48%	6,97%

Nuovo nucleo senza protezione: nessun 1 rimosso

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	66,67%	58,33%	44,44%	25,00%	2,78%	—	—
3d	79,63%	66,67%	50,93%	29,63%	6,02%	0,46%	—
4d	82,72%	71,99%	55,56%	32,48%	9,03%	1,31%	0,08%
5d	87,50%	76,23%	59,18%	34,41%	11,65%	2,39%	0,27%
6d	89,87%	79,59%	62,17%	35,82%	13,90%	3,58%	0,58%
7d	92,20%	82,35%	64,73%	36,89%	15,83%	4,80%	0,99%
8d	93,74%	84,64%	66,95%	37,75%	17,50%	6,01%	1,48%
9d	95,06%	86,58%	68,92%	38,46%	18,96%	7,17%	2,03%
10d	96,03%	88,23%	70,69%	39,06%	20,25%	8,28%	2,62%

Abilità 1: rimuovi fino a 1 dado che mostra 1

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%	—	—
3d	90,74%	83,33%	67,59%	40,74%	7,41%	0,46%	—
4d	93,83%	87,27%	74,07%	47,76%	12,73%	1,62%	0,08%
5d	94,70%	89,35%	77,70%	52,42%	17,95%	3,42%	0,33%

Pool	3	4	5	6	7	8	9
6d	95,95%	90,78%	79,88%	55,41%	22,65%	5,67%	0,84%
7d	96,66%	91,89%	81,32%	57,26%	26,65%	8,15%	1,60%
8d	97,36%	92,82%	82,38%	58,35%	29,95%	10,68%	2,59%
9d	97,85%	93,63%	83,24%	58,94%	32,61%	13,11%	3,75%
10d	98,27%	94,33%	83,99%	59,21%	34,72%	15,37%	5,03%

Abilità 2: rimuovi fino a 2 dadi che mostrano 1

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%	—	—
3d	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%	—
4d	97,53%	92,82%	79,63%	51,47%	13,19%	1,62%	0,08%
5d	98,30%	95,14%	85,16%	58,72%	19,50%	3,55%	0,33%
6d	98,53%	96,18%	88,37%	64,15%	25,78%	6,19%	0,87%
7d	98,81%	96,73%	90,20%	68,07%	31,65%	9,36%	1,75%
8d	99,00%	97,08%	91,24%	70,79%	36,89%	12,88%	2,99%
9d	99,18%	97,36%	91,86%	72,58%	41,38%	16,51%	4,57%
10d	99,32%	97,60%	92,24%	73,68%	45,12%	20,09%	6,43%

Abilità 3: rimuovi fino a 3 dadi che mostrano 1

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%	—	—
3d	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%	—
4d	98,77%	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%	0,08%
5d	99,33%	96,68%	86,70%	59,75%	19,62%	3,55%	0,33%
6d	99,55%	98,01%	90,81%	66,24%	26,29%	6,23%	0,87%
7d	99,61%	98,60%	93,35%	71,42%	32,86%	9,57%	1,76%
8d	99,68%	98,87%	94,87%	75,46%	39,09%	13,41%	3,06%

Pool	3	4	5	6	7	8	9
9d	99,72%	99,01%	95,76%	78,52%	44,78%	17,60%	4,78%
10d	99,76%	99,09%	96,26%	80,77%	49,84%	21,95%	6,88%

Abilità 4: rimuovi fino a 4 dadi che mostrano 1

Pool	3	4	5	6	7	8	9
0d	44,44%	25,00%	11,11%	2,78%	—	—	—
1d	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—	—	—
2d	88,89%	75,00%	55,56%	30,56%	2,78%	—	—
3d	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%	—
4d	98,77%	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%	0,08%
5d	99,59%	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%	3,55%	0,33%
6d	99,81%	98,40%	91,20%	66,50%	26,32%	6,23%	0,87%
7d	99,88%	99,12%	94,05%	72,03%	33,01%	9,58%	1,76%
8d	99,90%	99,45%	95,89%	76,57%	39,49%	13,48%	3,07%
9d	99,92%	99,60%	97,05%	80,25%	45,60%	17,81%	4,80%
10d	99,92%	99,67%	97,76%	83,18%	51,24%	22,40%	6,96%

Per leggere un personaggio, usa il suo Pool effettivo nella tabella del suo valore di Abilità. Per esempio 3+1 usa la riga 4d con Abilità 1; 2+2 usa la riga 4d con Abilità 2; 1+3 usa la riga 4d con Abilità 3. Per una prova del solo Attributo usa la tabella senza protezione. Le cifre coincidono con il nucleo attuale dove la protezione è sufficiente: non sono righe omesse o errori di calcolo.

CAPITOLO XLI

Dado di Competenza: abbassare la curva senza dadi negativi

Proposta: uno dei dadi forniti dall'Abilità diventa un **Dado di Competenza**, di colore distinto. Il suo valore può arrivare al massimo a **Abilità + 2**. Può sostituire un dado ordinario più basso; il risultato finale usa sempre massimo ed Eco.

La curva si abbassa perché un dado del Pool attuale assume una funzione limitata di sostegno. L'Abilità ne aumenta il limite, rendendo affidabili prestazioni progressivamente più esigenti. Nessun 1 cancella niente, nessun evento negativo viene aggiunto e un dado ordinario in più rimane sempre favorevole.

E1. Il punto matematico da rispettare

Con lo stesso numero di d6 equi e la stessa lettura di massimo ed Eco, la distribuzione è già determinata. Per abbassarla bisogna modificare quanti dadi contribuiscono pienamente, cambiare le soglie o aggiungere una procedura. Qui scelgo di modificare **il ruolo di un solo dado**, conservando la lettura del risultato e le soglie della 0.86.

Il Dado di Competenza appartiene al totale Attributo + Abilità: non è un dado aggiunto dopo aver già tirato tutto quel Pool. Il primo punto di Abilità fornisce questo dado; gli altri continuano a fornire dadi ordinari.

E2. Regola proposta

1. Forma il Pool come ora. Se l'Abilità è almeno 1, distingui **un solo dado dell'Abilità** con un altro colore. Gli altri sono ordinari.
2. Tira insieme dadi ordinari e Dado di Competenza.
3. Leggi il Dado di Competenza fino al massimo **Abilità + 2**: con Abilità 1, per esempio, un 4, 5 o 6 vale 3. Se serve, gira il dado sulla faccia efficace prima di inserirlo.
4. Puoi sostituire con quel valore un dado ordinario più basso. Il Pool finale conserva lo stesso numero di dadi ordinari. Tutto ciò che non viene usato si scarta.
5. Leggi **massimo ed Eco** sul Pool finale. Per Danno e Guardia contano soltanto i suoi 6 effettivi.

La lettura rapida equivalente è: **limita il dado colorato, scarta il minimo fra tutti i dadi, poi leggi massimo ed Eco**. I dadi rimasti sono esattamente il Pool finale della sostituzione.

Abilità	Dadi ordinari forniti dall'Abilità	Dado di Competenza	Massimo del suo valore
0	0	Nessuno	—
1	0	Uno	3

Abilità	Dadi ordinari forniti dall'Abilità	Dado di Competenza	Massimo del suo valore
2	1	Uno	4
3	2	Uno	5
4	3	Uno	6

Senza Abilità si tirano soltanto i dadi di Attributo, con i normali modificatori: non si scarta un minimo. Con Abilità positiva il Pool **ordinario** è `Attributo + Abilità − 1`, più i modificatori, e si aggiunge il solo dado colorato per la procedura descritta.

0d: se dopo i modificatori non rimane almeno un dado ordinario, usa il minore di due d6 come nella 0.86, senza Dado di Competenza e senza Eco. I dadi di ripiego non diventano dadi ordinari correggibili. Il caso Attributo 0 e Abilità 1 resta quindi a 0d: è una conseguenza della nuova costruzione del Pool, da considerare per quei personaggi limitati.

Esempi

- **Attributo 2, Abilità 2:** tre ordinari e un Competenza con massimo 4. Ottieni ordinari **3, 2, 1** e Competenza **6**. Il 6 colorato vale 4: lo metti al posto dell'1 e ottieni **4, 3, 2**, risultato 4.
- **Abilità 3:** il dado colorato arriva a 5. Con ordinari **4, 3, 1** e Competenza **6**, puoi ottenere **5, 4, 3**, risultato 5. Un esperto di grado 2, con gli stessi dadi ordinari, si fermerebbe a 4.
- **Abilità 4:** con ordinari **6, 4, 1** e Competenza **6**, puoi ottenere **6, 6, 4**, risultato 7 e due 6 per gli effetti del tiro. Il valore colorato può finalmente sostenere anche una prestazione estrema.
- **Un 1 aggiuntivo:** può restare il minimo da scartare oppure essere sostituito. Non annulla un 6 o un'altra prestazione già ottenuta.

Il limite riguarda soltanto il sostegno offerto dal dado colorato. Un principiante può sempre ottenere un 6 con i dadi ordinari, e un'Eco se ne lancia abbastanza. Il suo addestramento non gli impedisce la prestazione superiore: offre meno aiuto nel renderla frequente.

E3. Il significato dell'addestramento

Grado	Che cosa il Dado di Competenza può sostenere
Pratica ordinaria, 1	Il risultato 3 delle operazioni ordinarie sotto pressione.
Esperto, 2	Il risultato 4 delle prove sfidanti.
Veterano o maestro, 3	Il risultato 5 delle prove difficili.
Eccellenza rara, 4	Il risultato 6 delle prove estreme; può fornire un 6 all'Eco.

Sono i livelli già presenti nella scala delle Difficoltà. Il sostegno rimane casuale, non è un risultato minimo garantito. Una procedura conosciuta può correggere una parte dell'esecuzione; per oltrepassare quel livello servono ancora prestazione e capacità dei dadi ordinari.

Nella vita reale l'analogia è un apprendista che riconosce e recupera un errore comune, mentre il maestro sa recuperare anche una lavorazione impegnativa. Il dado non rappresenta un movimento fisico aggiuntivo o un singolo secondo. Questa è un'astrazione di gioco, non una scansione attestata dell'addestramento medievale.

E4. Quanto si abbassa la curva

Con lo stesso totale nominale di **4d**, il tiro addestrato usa **3 ordinari + 1 Competenza**. Il riferimento «3 ordinari» mostra la curva più bassa prima del sostegno.

Lettura	Almeno 3	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7	Almeno 8
4d attuali	98,77%	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%
3 ordinari senza sostegno	96,30%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%
Abilità 1, Competenza massimo 3	98,77%	87,50%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%
Abilità 2, Competenza massimo 4	98,77%	93,75%	70,37%	42,13%	7,41%	0,46%
Abilità 3, Competenza massimo 5	98,77%	93,75%	80,25%	42,13%	7,41%	0,46%
Abilità 4, Competenza massimo 6	98,77%	93,75%	80,25%	51,77%	13,19%	1,62%

La riga Abilità 4 con totale nominale 4d richiede Attributo 0 o modificatori che riducano il Pool; è inclusa per confrontare il solo ruolo dell'addestramento.

> **Esempio centrale:** Attributo 2 + Abilità 2 conserva il **93,75% contro 4**, ma scende dall'80,25% al **70,37% contro 5** e dal 51,77% al **42,13% contro 6**. L'esperto è affidabile entro la portata del mestiere; oltre quel livello usa la curva dei soli ordinari.

Questa è una riduzione **selettiva**, non uniforme. Entro il livello sostenibile recuperi la probabilità attuale; al di sopra rimani sulla curva inferiore. Un'eccellenza di grado 4 recupera quasi interamente la curva precedente, perché il dado colorato può finalmente valere anche 6.

Rimane una differenza anche al grado 4: il Pool finale ha un dado in meno. Con tre ordinari può arrivare al massimo a 8; il vecchio massimo 9 di quattro 6 non è più accessibile. L'Eco non usa il dado scartato.

Progressione con Attributo comune 1

Abilità	Ordinari + Competenza	Almeno 3	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
0	1 ordinario	66,67%	50,00%	33,33%	16,67%	—
1	1 ordinario + C3	88,89%	50,00%	33,33%	16,67%	—

Abilità	Ordinari + Competenza	Almeno 3	Almeno 4	Almeno 5	Almeno 6	Almeno 7
2	2 ordinari + C4	96,30%	87,50%	55,56%	30,56%	2,78%
3	3 ordinari + C5	98,77%	93,75%	80,25%	42,13%	7,41%
4	4 ordinari + C6	99,59%	96,88%	86,83%	59,81%	19,62%

`C3`, `C4`, `C5` e `C6` indicano il massimo del singolo dado colorato, non il numero di dadi.

Limite da dichiarare: il primo punto di Abilità migliora le prestazioni ordinarie a 3, ma non aumenta subito la probabilità di raggiungere 4 o più rispetto al solo Attributo. Apre anche le Competenze che lo richiedono. Per un adulto comune riduce però il risultato finale 1 dal **16,67% al 2,78%**, un beneficio rilevante nelle Difese. Non lo venderei come un aumento indistinto della potenza.

E5. Perché non ricrea il problema degli 1

Le tre proprietà seguenti valgono per ogni esito dei dadi positivi, non soltanto per la media:

1. **Aggiungere un dado ordinario non peggiora il risultato.** Dopo l'aggiunta conservi un dado in più e continui a scartare soltanto un minimo. Tutti i risultati utili precedenti possono rimanere.
2. **Aumentare l'Abilità non peggiora il risultato.** Da 0 a 1 aggiungi il sostegno senza togliere dadi ordinari. Dai gradi successivi aggiungi un ordinario e alzi il massimo del colorato.
3. **Migliorare una faccia non peggiora il risultato.** Sia il limite del colorato sia la scelta dei dadi migliori sono operazioni non decrescenti. Un 4 non fa perdere una possibilità che un 1 avrebbe attivato.

Quindi anche aiuto, Mira, scudo e bonus in dadi restano favorevoli, mentre perdere un ordinario non migliora una probabilità di riuscita. La transizione con lo 0d conserva la sua eccezione ed è stata controllata separatamente.

Non esiste una frequenza di incidenti che cresce con il numero dei dadi. Il colorato può soltanto aiutare il Pool ordinario; se mostra 1, di norma è il minimo scartato. Non produce un fallimento aggiuntivo, né cancella altro.

E6. Integrazione nel combattimento

Capacità ordinaria. Il Pool da spendere in Mischia o Distanza diventa `Attributo + Abilità − 1` quando l'Abilità è positiva; senza addestramento resta il solo Attributo. Il dado colorato esprime una capacità di esecuzione e **non si spende** per Attacchi, Difese, preparazioni o Muro.

Per ogni Attacco, Difesa o Manovra a cui assegni almeno **1d personale**, e che dopo i modificatori abbia almeno **1d ordinario effettivo**, puoi tirare un solo Dado di Competenza dell'Abilità pertinente. Non è una riserva consumata nello Scambio: è il tuo addestramento applicato a quel gesto. Nelle Difese prive di spesa personale restano soltanto gli aiuti esterni, come nella 0.86; non si aggiunge il colorato.

Tutti i riparti e le preparazioni rimangono dichiarati prima dei tiri simultanei. Non si cambia bersaglio o Manovra dopo la correzione. Il tiro finale della Difesa viene riutilizzato dalla Reazione senza un secondo Dado di Competenza. Rimangono una Offensiva per Scambio e la normale Iniziativa: il dado non risolve da solo il problema degli Attacchi consecutivi.

Danno e Guardia: i 6 ordinari funzionano sempre. Il colorato può diventare un 6 nel Pool finale solo ad Abilità 4; sotto quel grado il suo valore efficace è al massimo 3, 4 o 5. Se viene inserito, si gira su quella faccia. Non si conta il 6 originariamente mostrato se è stato letto come 5.

Confronto di un singolo Attacco

Entrambe le parti hanno il vecchio totale nominale **4d**, Spada con **2 Dadi di Danno**, Protezione **1**, Mole **0**, nessun bonus, Punto Vitale scoperto o altra spesa. Nel prototipo spendono tutti i **3d ordinari** e tirano il colorato. Le righe rappresentano rispettivamente composizioni 3+1, 2+2 e 1+3.

Regola di entrambe le parti	Attacco passa	Parità	Almeno una Ferita
Attuale, 4d ordinari	36,78%	26,44%	14,31%
Proposta, Abilità 1	37,63%	24,73%	11,66%
Proposta, Abilità 2	36,88%	26,25%	11,64%
Proposta, Abilità 3	35,42%	29,16%	11,60%

Il confronto rimane vicino alla frequenza attuale di Attacchi passati, mentre le Ferite si diradano perché ci sono meno 6 offensivi. In questo caso la riduzione è circa il 19% relativo. Non è una dimostrazione del bilanciamento di un duello completo: difese, armi, protezioni e riparti differenti richiedono prova.

Il costo strutturale più importante è perdere un dado spendibile. Reazione costa ancora 2d. Con due ordinari puoi pagarla e poi Difenderti a 0d, secondo le regole attuali; per pagare 2d e conservare una Difesa personale positiva con il colorato ne servono almeno tre. Muro, Carica, Mirato e Disimpegno pesano di più sul Pool ridotto. Le Tecniche che scontano costi diventano più preziose. Non ridurrei automaticamente tutti i costi prima del test.

I riparti possono diventare più efficienti nelle operazioni alla portata. Un personaggio con Attributo 2 e Abilità 2 aveva quattro ordinari; ora ne ha tre più C4. Contro due Attacchi di risultato 4, il vecchio riparto 2+2 li respinge entrambi nel **56,25%** dei casi; il nuovo 1+2, con un C4 per ciascuna Difesa, nel **65,63%**. Contro due risultati 6, invece, scende dal **9,34% al 5,09%**. Sono confronti su risultati avversari fissi, non una conoscenza concessa prima dei lanci.

Il vantaggio è quindi l'affidabilità entro il grado di mestiere, mentre gestire più prestazioni estreme resta difficile. Non si può dedurre il bilanciamento dei riparti dalla sola tabella del tiro con tutto il Pool.

E7. Arcano, altre prove e progressione

Aspetto	Impatto
Pratiche ordinarie	Con Concentrazione 1 e Arcano 1, la prova a 4 scende dal 75% al 50%. Con Arcano 2 resta all'87,50%; con Arcano 3 resta al 93,75%. L'apprendista è meno affidabile, mentre l'esperto recupera la regolarità della formula appresa.

Aspetto	Impatto
Corali a 6	Prima di Arcano 4 il colorato non sostiene il 6: con Concentrazione 1 e Arcano 2, senza Voci, scendi dal 42,13% al 30,56%; con tre Voci dal 66,51% al 59,81%. I dadi delle Voci sono ordinari e restano sempre utili.
Opposizioni di volontà	Il solo Attributo Tenacia mantiene il nucleo attuale; il praticante usa il tiro addestrato. Non si indebolisce la resistenza per abbassare la curva dell'esecuzione. Con vecchio Pool 4d, Arcano 2, contro Tenacia 3d, il successo passa dal 44,97% al 38,47%.
Corruzione	Costo base e dado del costo restano quelli attuali e non ricevono Competenza. Un fallimento iniziato paga normalmente. La media per tentativo può diminuire un poco perché il dado aggiuntivo del costo scatta meno spesso; ottenere l'effetto resta meno affidabile e non autorizza tentativi gratuiti.
Requisiti	Il colorato non concede Pratiche, Nomi, Cerusia, Congegni, materiali, appigli o un bersaglio non individuato. Le prove impossibili restano tali.
Attributi puri	Rimangono identici al sistema attuale. La proposta abbassa le prove addestrate oltre il livello sostenuto; non pretende di abbassare ogni tiro senza eccezioni.
Soccorso e Decorsi	Le procedure che usano un'Abilità adottano la nuova distribuzione; quelle del solo Attributo rimangono uguali. Occorre ricontrollare Stabilizzazione e accesso alla soglia 7. Una minore frequenza delle Ferite non implica da sola una minore mortalità finale.
Progressione	Si conservano i gradi 0–4. Il primo grado apre il sostegno a 3; ogni grado successivo aggiunge un ordinario e amplia il sostegno. Il costo di 2 PE è un parametro iniziale da confrontare con le Competenze da 1 PE, non un prezzo già validato.
PNG rapidi	Occorre conoscere il grado di Abilità oltre al vecchio Pool completo. Con totale 4 e Abilità 2 si annotano tre ordinari e C4, senza aggiungere nuovamente l'Attributo.
Semplicità	Un colore, un massimo 3/4/5/6 e un minimo scartato. Nessun rilancio, budget nuovo, scelta di contenimento o tabella di incidenti. La sostituzione è normalmente automatica quando migliora il Pool.

Il tono è quello di persone capaci di svolgere bene il proprio mestiere, ma ancora esposte alle prestazioni oltre il livello appreso. Il massimo del colorato non è un divieto narrativo o una misura storica della bravura: delimita il contributo della procedura ripetibile, mentre gli ordinari rappresentano la prestazione complessiva.

E8. Testo pronto e decisione progettuale

> **Dado di Competenza**
>
> Quando una prova usa un'Abilità di almeno 1, uno dei dadi forniti da quell'Abilità è colorato: il Dado di Competenza. Gli altri sono ordinari. Il suo massimo efficace è Abilità + 2, quindi 3, 4, 5 o 6.
>
> Tira gli ordinari e il colorato. Leggi il colorato fino al suo massimo e usalo, se è migliore, al posto del minimo ordinario. Puoi anche leggere la procedura così: limita il colorato, scarta un minimo fra tutti i dadi e usa massimo ed Eco sui rimanenti. Per Danno e Guardia contano soltanto i 6 del Pool finale.
>
> Senza Abilità tira normalmente il solo Attributo. Se il Pool ordinario dopo i modificatori è a 0d, usa il normale minore di due d6, senza colorato ed Eco.
>
> In combattimento il Pool da spendere contiene soltanto gli ordinari. Il colorato non paga costi e può accompagnare ciascun tiro pertinente con almeno 1d personale assegnato e almeno 1d ordinario effettivo. Non aggiunge Offensive, Reazioni o nuove correzioni a un tiro riutilizzato.

La proposta che proverei: questa versione del dado unico con limite 3–6, mantenendo le Difficoltà attuali. Il suo vantaggio è preciso: separa capacità e affidabilità, abbassa le prestazioni oltre il livello appreso e mantiene positivi tutti gli incrementi. Non richiede di inventare un incidente o una penalità legata alla quantità di dadi.

Il limite da accettare: non abbassa uniformemente tutte le curve. Le prove alla portata recuperano le probabilità attuali; un'eccellenza di grado 4 le recupera quasi tutte. Se lo scopo diventasse abbassare fortemente anche quelle, bisognerebbe cambiare ulteriormente dimensioni dei Pool o soglie, invece di attribuire al dado un effetto che non ha.

Prima di modificare il manuale principale, proverei creazione di un combattente con Abilità 1, accesso alla Reazione, un riparto contro due avversari e un Corale a 6. Sono i punti dove il beneficio del controllo e il costo del dado ordinario spostato sono più visibili. Questa proposta sostituisce i prototipi precedenti; non si somma ai loro rilanci o riserve.

E9. Verifica matematica

Siano $n \geq 1$ gli ordinari e $b \geq 1$ l'Abilità. Il candidato vale $\min(d6, b+2)$ e il Pool finale è composto dai **migliori n valori** fra i suoi $n+1$ risultati, dopo aver limitato il colorato. Su quei valori si applica massimo ed Eco.

Per soglie da 2 a 6:

$t \leq b+2$ → stessa probabilità del nucleo attuale con $n+1$ dadi
$t > b+2$ → stessa probabilità del nucleo attuale con n dadi

Sotto Abilità 4, il colorato non può aggiungere un 6: tutte le soglie da 6 in su dipendono dai soli ordinari. Ad Abilità 4 si recupera anche la distribuzione superiore di $n+1$ dadi, fino al massimo effettivamente raggiungibile di $5+n$. Il vecchio massimo $6+n$, che richiederebbe $n+1$ sei, è impossibile: si conserva un dado in meno.

Queste formule spiegano sia la curva ridotta sia il recupero selettivo dell'affidabilità. Per gli stessi Attributi e Abilità il risultato non può superare quello del vecchio Pool completo nello stesso lancio: il valore colorato viene soltanto limitato e un minimo viene scartato. Il grado 0 e lo 0d mantengono le proprie eccezioni.

I calcoli usano frazioni esatte e distribuzioni congiunte di risultato e 6. Sono stati verificati con enumerazione delle facce per Pool piccoli e con le formule per Pool più grandi. Sono state controllate anche le proprietà di non peggioramento quando si aggiunge un ordinario, si alza l'Abilità o si migliora una singola faccia. I confronti di Ferita includono la Guardia e i normali Dadi di Danno, senza correzioni applicate a questi ultimi.