

MAPPERRPG

versione: 0.51-beta-8ca4bbc

new: 2026-08-13: bilanciamento distanza

old news: revisioncina, rimossi punteggi abilità senza benefici, chiarimento penalità, revisione ferita mortale stabilizzata, revisione generale di bilanciamento, revisione Pratiche, aggiunta via delle piaghe, eliminata via delle figure, eliminati gradi corali, revisione armature, revisione e correzioni generali, proteggere una locazione, espansa Nodi e Corde, reintrodotta Fisica, migliorie Lotta, revisione, reintrodotta Cerusia, revisione generale, revisione Tecniche a Distanza, revisione XI secolo, XI secolo (WIP), revisione e bilanciamento generale, revisione Ferite, revisione, precisazioni sul combattimento, Abbracciare, revisione Vie, fronti per il game master, successo parziale, personaggi anziani, Attributi definiti con soli dadi, chiarimento combattimento, migliorie storiche, revisione, esempio di Scambio, revisione ferite, chiarimenti, rebalancing, rivista Reazione e aggiunto Sovraimpegno; armature e tipi di danno; revisione scheda; note storiche; grossa semplificazione del combattimento; nuove Vie e Pratiche

Manuale versione pdf

Scheda del personaggio (web)

Scheda del personaggio (pdf)

Indice

- 1 Introduzione
 - 1.1 Il tono
 - 1.2 Il dado: la meccanica base
 - 1.3 Il personaggio: tre livelli
 - 1.4 Le tre Condizioni: cosa consuma il personaggio
 - 1.5 Il combattimento
 - 1.6 L'Arcano: perché la magia fa paura
 - 1.7 L'ambientazione: il mondo com'è
- 2 Regole base
 - 2.1 Tiri di dado
 - 2.1.1 Difficoltà
 - 2.1.2 Scene e durata
 - 2.1.3 Probabilità
 - 2.2 Attributi
 - 2.2.1 Lista
 - 2.2.2 Descrizioni
 - 2.2.3 Valori degli Attributi
 - 2.3 Abilità
 - 2.3.1 Descrizioni e attributi associati
 - 2.3.2 Punteggi di Abilità
 - 2.4 Discipline
 - 2.4.1 Lista

- 2.4.2 Discipline Extra
- 2.5 Condizioni
 - 2.5.1 Lista
 - 2.5.2 Descrizioni
 - 2.5.3 Soglie ed effetti
 - 2.5.4 Assegnare le Condizioni
 - 2.5.5 Resistenze
 - 2.5.6 Recupero
 - 2.5.7 Corruzione Permanente
- 2.6 Creazione e progressione del personaggio
 - 2.6.1 Creazione
 - 2.6.2 Progressione e PE
 - 2.6.3 Età, esperienza e logoramento
- 3 Combattimento
 - 3.1 Lo Scambio
 - 3.2 Pool di Combattimento
 - 3.3 Cosa puoi fare
 - 3.3.1 Come si effettua una Difesa
 - 3.3.2 Azioni Gratuite e Rapide
 - 3.3.3 Azione Lunga
 - 3.3.4 Attendere
 - 3.4 Ingaggio, Iniziativa e Misura
 - 3.4.1 Nuovo ingaggio
 - 3.4.2 Portata e Misura
 - 3.5 Sorpresa
 - 3.6 Confronto di Mischia
 - 3.7 Reazione
 - 3.7.1 Sovraimpegno
 - 3.8 Scambio di colpi
 - 3.9 Esposto e circostanze
 - 3.10 Scudo e direzione degli attacchi
 - 3.11 Più attacchi simultanei
 - 3.12 Movimento
 - 3.12.1 Carica
 - 3.12.2 Combattere a cavallo
 - 3.12.3 Disimpegnarsi
 - 3.12.4 Atterrato
 - 3.13 Manovre
 - 3.13.1 Manovre base
 - 3.14 Colpi mirati e guardia
 - 3.14.1 Colpo Mirato
 - 3.14.2 Proteggere una locazione
 - 3.15 Lotta

- 3.15.1 Liberarsi
 - 3.15.2 Immobilizzato
- 3.16 Molti contro Uno
- 3.17 Morale e Fatica nello scontro
- 3.18 Combattimento a Distanza
 - 3.18.1 Tiro in una mischia
 - 3.18.2 Mira
 - 3.18.3 Colpo Mirato e copertura
 - 3.18.4 Tiro su una zona
 - 3.18.5 Danno e deviazione
 - 3.18.6 Ricarica
- 3.19 Ferite e Guarigione
 - 3.19.1 Ferite
 - 3.19.2 Esempio di Scambio
 - 3.19.3 Sanguinamento e traumi
 - 3.19.4 Guarigione
 - 3.19.5 Infezione
- 3.20 Equipaggiamento
 - 3.20.1 Armi
 - 3.20.2 Armature
- 3.21 Tradizioni d'Arme
 - 3.21.1 Tradizioni di Mischia
 - 3.21.2 Tradizioni di Distanza
- 4 Arcano
 - 4.1 Regole comuni delle Vie
 - 4.1.1 Tempi delle Pratiche
 - 4.2 Pratiche Corali
 - 4.3 Vie Arcane
 - 4.3.1 Via dei Nomi
 - 4.3.2 Via della Piaga
 - 4.3.3 Via dello Smarrimento
 - 4.3.4 Via del Sonno
 - 4.3.5 Via delle Ceneri
 - 4.4 Vie Benedette
 - 4.4.1 Via dell'Imperio
 - 4.4.2 Via dell'Unzione
 - 4.4.3 Via delle Rogazioni
- 5 Ambientazione
 - 5.1 Coordinate storiche
 - 5.2 Ordine, dipendenza e protezione
 - 5.3 Tempo, nomi e calendario
 - 5.4 Moneta, Equipaggiamento e Commercio
 - 5.4.1 La moneta

- 5.4.2 Tenore di vita
- 5.4.3 Prezzi indicativi
- 5.4.4 Dove si compra cosa
- 5.4.5 Portare i soldi e farseli prestare
- 5.5 Il villaggio
 - 5.5.1 Struttura sociale e comunitaria
 - 5.5.2 Mestieri
 - 5.5.3 Cibo, acqua, vestiario
 - 5.5.4 Commercio e denaro
 - 5.5.5 Amministrazione e giustizia
 - 5.5.6 Una giornata tipo
 - 5.5.7 Un anno tipo: la Ruota dell'Anno
- 5.6 La casa contadina
 - 5.6.1 Igiene, acqua e provviste
- 5.7 Villaggio, borgo e signoria
 - 5.7.1 Il signore e il castello
 - 5.7.2 La Chiesa
 - 5.7.3 Superstizione e stregoneria
 - 5.7.4 Dove il mondo si assottiglia
- 5.8 Viaggi, pedaggi e criminalità
 - 5.8.1 Chi viaggia, e dove si dorme
 - 5.8.2 La criminalità rurale
- 5.9 PNG, Bestie e Creature
 - 5.9.1 Statistiche rapide
 - 5.9.2 Uomini
 - 5.9.3 Bestie
 - 5.9.4 Creature
- 5.10 Tabella d'Incontri: “Chi c'è per strada” (2d6)
 - 5.10.1 Principi d'uso
 - 5.10.2 2 — Il Segno Sbagliato
 - 5.10.3 3 — Il Fuori della Pace
 - 5.10.4 4 — I Giovani della Casa
 - 5.10.5 5 — Gli Uomini del Pedaggio
 - 5.10.6 6 — Someggiatori
 - 5.10.7 7 — Pellegrini
 - 5.10.8 8 — Gente del posto
 - 5.10.9 9 — Chierico in viaggio
 - 5.10.10 10 — Guerrieri senza patrono
 - 5.10.11 11 — La Chiamata
 - 5.10.12 12 — La Processione Notturna
 - 5.10.13 Regole d'uso per il Game Master
- 5.11 Glossario dei termini arcaici
- 6 Il Game Master

- 6.1 Principi di conduzione
- 6.2 Fronti
 - 6.2.1 Preparare una Minaccia
 - 6.2.2 Avanzare un Fronte
 - 6.2.3 Intervenire sul Fronte
- 6.3 Indagine e tracce
- 7 Appendice
 - 7.1 Criteri e fonti storiche essenziali
 - 7.1.1 Limiti cronologici
 - 7.2 Esempi di Ferite
 - 7.2.1 Gamba / Piede
 - 7.2.2 Bacino / Fianchi / Inguine
 - 7.2.3 Braccio / Avambraccio / Mano
 - 7.2.4 Addome
 - 7.2.5 Petto
 - 7.2.6 Testa / Collo
 - 7.3 Pesi del Passato
 - 7.3.1 Famiglia e dipendenze
 - 7.3.2 Debiti e obblighi
 - 7.3.3 Guerra e violenza
 - 7.3.4 Legge e reputazione
 - 7.3.5 Mestiere e comunità
 - 7.3.6 Fede, colpa e superstizione
 - 7.3.7 Pesi positivi ma vincolanti
 - 7.4 Probabilità dei dadi
- 8 Ispirazioni e ringraziamenti

Ambientazione predefinita: Italia centro-settentrionale immaginaria, circa 1075-1090.

versione: 0.51-beta-8ca4bbc

news: revisioncina, rimossi punteggi abilità senza benefici, chiarimento penalità, revisione ferita mortale stabilizzata, revisione generale di bilanciamento, revisione Pratiche, aggiunta via delle piaghe, eliminata via delle figure, eliminati gradi corali, revisione armature, revisione e correzioni generali, proteggere una locazione, espansa Nodi e Corde, reintrodotta Fisica, miglorie Lotta, revisione, reintrodotta Cerusia, revisione generale, revisione Tecniche a Distanza, revisione XI secolo, XI secolo (WIP), revisione e bilanciamento generale, revisione Ferite, revisione, precisazioni sul combattimento, Abbracciare, revisione Vie, fronti per il game master, successo parziale, personaggi anziani, Attributi definiti con soli dadi, chiarimento combattimento, miglorie storiche, revisione, esempio di Scambio, revisione ferite, chiarimenti, rebalancing, rivista Reazione e aggiunto Sovraimpegno; armature e tipi di danno; revisione scheda; note storiche; grossa semplificazione del combattimento; nuove Vie e Pratiche

1 Introduzione

Cos'è questo gioco, in breve.

Percorso di lettura: le Regole base spiegano personaggi, prove e Condizioni; Combattimento raccoglie tutte le regole della violenza; Arcano descrive Vie e Pratiche; Ambientazione definisce il mondo storico; Il Game Master contiene principi di conduzione, Fronti e indagine. L'Appendice raccoglie criteri storici, esempi e probabilità.

1.1 Il tono

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

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

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

1.2 Il dado: la meccanica base

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

- Si tiene **il risultato più alto** del lancio.
- Se quel risultato è **6**, si aggiunge **+1 per ogni altro 6** uscito nello stesso lancio (*Boost*): un bonus piatto, non un tiro che esplode all'infinito.
- Eventuali bonus fissi si applicano per ultimi, dopo il Boost.

Difficoltà:

2 Facile · 3 Ordinario · 4 Sfidante · 5 Difficile
6 Arduo · 7 Formidabile · 8 Eroico · 9 Miracoloso · 10 Inaudito

Un dettaglio che conta: in un sistema “tieni il più alto”, un dado in più aiuta poco, un bonus fisso (+1) aiuta molto — le Difficoltà 7+ restano fuori portata per un singolo dado, servono Boost o bonus per tentarle davvero. Per questo il GM concede i bonus fissi con parsimonia, riservandoli alle situazioni davvero sbilanciate.

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

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

1.3 Il personaggio: tre livelli

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

Abilità — addestramenti generali accumulati nella vita: Mischia, Distanza, Furtività, Manualità, Sopravvivenza, Conoscenze, Ascendente, Arcano. Ogni Abilità è legata a uno o due Attributi (es. Mischia = Forza o Destrezza, a seconda del peso dell'arma) e il pool di un'azione è sempre **dadi di Attributo + dadi di Abilità**. Un'Abilità a 0 non esclude dal tentativo: si tira coi soli dadi dell'Attributo — con l'eccezione dell'**Arcano**, che senza almeno 1 punto e una ragione narrativa non è tentabile affatto.

Discipline — competenze specifiche apprese, sbloccate salendo di punteggio in un'Abilità: una tecnica di scherma, la medicina dotta, la scalata senza attrezzi, un rituale dell'Arcano. Sbloccano Tecniche, Pratiche, bonus situazionali o capacità speciali, non semplici dadi extra. Ogni Disciplina porta con sé, dove rilevante, una nota storica: non sono invenzioni arbitrarie, ma mestieri, tecniche o credenze realmente documentate nel medioevo.

1.4 Le tre Condizioni: cosa consuma il personaggio

Non c'è una barra “punti ferita” astratta che assorbe tutto. Ci sono tre tracce da 0 a 10, ciascuna con soglie (Leggera, Grave, Critica) che portano penalità concrete e sempre più pesanti man mano che il personaggio si consuma:

- **Fatica** — lo sforzo fisico: fame, marce forzate, notti insonni, sforzi estremi. Alla Soglia Critica si sviene; si recupera con riposo vero.
- **Stress** — la pressione psicologica: terrore, dilemmi morali, eventi traumatici. Alla Soglia Critica si perde il controllo delle proprie azioni per la scena; si recupera con conforto, distrazione, ascolto.
- **Corruzione** — il prezzo dell'Arcano e del contatto con l'innaturale. Alla Soglia Critica il personaggio ha un episodio di perdita di controllo legato alla propria origine arcana. **Non si recupera come le altre**: lascia un segno. Ogni volta che si tocca la Soglia Critica, una parte di quella Corruzione diventa **permanente** — e dopo il quarto episodio il personaggio non è più giocabile: non è più umano, o non è più sano.

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

1.5 Il combattimento

Uno **Scambio** dura circa tre secondi. Ogni combattente possiede un unico Pool di dadi: quelli spesi per attaccare non saranno disponibili per difendersi dagli altri. In ogni ingaggio uno dei due ha l'Iniziativa e incalza; una difesa riuscita può rovesciare il tempo e, se il Difensore ha preparato la risposta, trasformarsi subito in Reazione.

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

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

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

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

1.6 L'Arcano: perché la magia fa paura

Non ci sono maghi da party D&D con una lista di incantesimi da lanciare in combattimento. L'Arcano richiede una ragione narrativa per essere anche solo tentato (un'origine, un sangue, un patto, un evento), e **ogni uso costa Corruzione — anche se fallisce**.

Le Vie si acquisiscono nello stesso modo delle altre Discipline: ogni Via permette di apprendere delle Pratiche, e ogni Pratica ha un costo fisso in Corruzione, pagato all'uso riuscito o no. Se il tiro fallisce, l'effetto non si produce ma il prezzo resta. Il fallimento non aggiunge automaticamente un secondo contraccolpo: eventuali conseguenze ulteriori seguono la fiction e le normali regole dei fallimenti.

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

Nessuna Via risolve un problema investigativo al posto dei giocatori: al massimo lo illumina, o lo contiene temporaneamente. La verità va sempre scoperta, mai evocata.

1.7 L'ambientazione: il mondo com'è

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

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

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

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

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

2 Regole base

2.1 Tiri di dado

Risultato base

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

Boost

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

Bonus fissi

Applica gli eventuali bonus o malus fissi al risultato finale, dopo il Boost.

Penalità legate agli Attributi

Quando una regola impone una penalità in dadi a un Attributo o a un gruppo di Attributi, il valore

dell'Attributo sulla scheda non viene modificato. La penalità si applica invece a ogni **Pool** che usa quell'Attributo, dopo aver sommato Attributo e Abilità.

Per esempio, un personaggio con Destrezza 1d e Mischia 2d possiede normalmente un Pool di 3d. Con una penalità di -2d legata a Destrezza, quel Pool diventa 1d.

Una prova del solo Attributo è comunque un Pool e subisce normalmente la penalità. Se il Pool scende sotto 0d, si applicano le normali regole dello 0d e del **Sotto lo 0d**. Soltanto una regola che dichiara espressamente di **aumentare o ridurre il valore di un Attributo** modifica invece i dadi dell'Attributo sulla scheda, come avviene per alcuni effetti dell'età.

Il GM può applicare un vantaggio (+1d) o uno svantaggio (-1d), o addirittura un bonus (+1) o un malus (-1), se la situazione è molto sbilanciata.

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

Altre regole più specifiche possono applicare vantaggi/svantaggi.

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

Nota per il GM: in una meccanica “prendi il più alto” un bonus fisso (+1) pesa molto più di un dado aggiuntivo (+1d): a Difficoltà 7 un tiro a 2d passa dal 2,8% al 30,6% con un +1, ma solo al 7,4% con un +1d (vedi la tabella delle Probabilità). Usare i bonus fissi con parsimonia. Le Difficoltà 7+ sono inoltre irraggiungibili con un singolo dado: servono boost o bonus.

0d: equivale a tirare 2d6 e prendere il risultato minore.

In questo caso un doppio 6 vale 6, non si applicano boost.

Sotto lo 0d: se le penalità in dadi riducono un tiro oltre lo 0d, ogni -1d eccedente diventa un -1 fisso al risultato (notazione: 0d-1, 0d-2...). Anche in questo caso non si applicano Boost.

Ordine dei modificatori

1. determina il pool base di Attributo e Abilità;
2. applica bonus e penalità in dadi, comprese quelle legate all'Attributo usato;
3. se il pool scende sotto 0d, trasforma ogni -1d eccedente in -1 al risultato;
4. tira, determina il risultato e applica il Boost;
5. applica per ultimi bonus e malus fissi.

Una regola specifica prevale sempre su questa sequenza. Nel Combattimento, in particolare, i bonus in dadi non trasformano un tiro a 0d in 1d salvo che la regola lo dichiari espressamente.

2.1.1 Difficoltà

Per le prove generali di Attributo e Abilità si utilizzano le seguenti Difficoltà:

- 2 Facile
- 3 Ordinario
- 4 Sfidante
- 5 Difficile
- 6 Arduo
- 7 Formidabile
- 8 Eroico
- 9 Miracoloso
- 10 Inaudito

La Difficoltà descrive quanto la prova resta incerta per chi la affronta, non soltanto quanto l'impresa suona impressionante nella fiction. **Sfidante (4)** è già incerta per una persona poco addestrata, ma un personaggio competente la supera spesso; usa **Difficile (5)** quando anche l'addestramento non basta a rendere l'esito ordinario e **Arduo (6)** quando serve davvero una prestazione eccezionale. Prima di accumulare penalità in dadi, chiediti se non sia più chiaro aumentare direttamente la Difficoltà.

Successo parziale

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

Quando una prova generica manca la Difficoltà di 1, il GM può offrire un successo a un costo concreto: un successo parziale, oppure un successo con una conseguenza, a sua discrezione.

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

2.1.2 Scene e durata

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

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

2.1.3 Probabilità

La tabella completa è riportata in Appendice. Al tavolo è sufficiente ricordare che un dado in più migliora l'affidabilità, mentre un bonus fisso di +1 rende molto più accessibili i risultati superiori a 6.

2.2 Attributi

2.2.1 Lista

Esteriori

- Forza

- Destrezza
- Costituzione
- Percezione

Interiori

- Memoria
- Concentrazione
- Empatia
- Tenacia

2.2.2 Descrizioni

Forza

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

Destrezza

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

Costituzione

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

Percezione

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

Memoria

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

Concentrazione

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

Empatia

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

Tenacia

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

2.2.3 Valori degli Attributi

Gli Attributi sono espressi direttamente in dadi.

- 0d Limitato
- 1d Comune
- 2d Notevole
- 3d Eccezionale
- 4d Straordinario

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

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

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

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

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

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

2.3 Abilità

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

2.3.1 Descrizioni e attributi associati

Arcano

Concentrazione / Tenacia

La sensibilità all'innaturale e la capacità, appresa o autodidatta, di manipolare l'ordine naturale delle cose. Praticabile solo in presenza di un'adeguata ragione narrativa (origine, sangue, patto, evento) che renda il personaggio permeabile al soprannaturale.

Ascendente

Empatia

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

Conoscenze

Memoria

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

Distanza

Destrezza / Percezione

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

Furtività

Destrezza

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

Manualità

Destrezza / Concentrazione

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

Mischia

Forza / Destrezza

Il combattimento corpo a corpo, con armi bianche o a mani nude.

Sopravvivenza

Percezione / Costituzione

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

2.3.2 Punteggi di Abilità

Progredendo con un'Abilità si acquisiscono anche Discipline, Tecniche e Pratiche ad essa legate (vedi Discipline).

- | | |
|---|--|
| 1 | 1d |
| 2 | nuova Disciplina, con 1 Tecnica o Pratica |
| 3 | 2d |
| 4 | nuova Disciplina oppure 1 Tecnica o Pratica aggiuntiva |
| 5 | 3d |
| 6 | nuova Disciplina oppure 1 Tecnica o Pratica aggiuntiva |
| 7 | nuova Disciplina oppure 1 Tecnica o Pratica aggiuntiva |
| 8 | 4d |

Un'Abilità non può superare **8**.

Quando un aumento raggiunge un livello che concede una Disciplina, Tecnica o Pratica, il beneficio indicato viene ottenuto immediatamente e senza spesa aggiuntiva. Vale anche per gli aumenti acquistati con PE o concessi dall'età.

I dadi rappresentano la competenza generale: esperienza, sicurezza e capacità di affrontare anche situazioni non familiari. Discipline, Tecniche e Pratiche rappresentano invece ciò che il personaggio ha imparato a fare in modo particolare attraverso mestiere, addestramento ed esperienza. Ai livelli più alti, un personaggio amplia quindi il proprio repertorio prima di raggiungere il massimo grado di competenza generale.

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

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

2.4 Discipline

Le Discipline sono tecniche, conoscenze, arti e rituali appresi dal personaggio.

Possono migliorare Azioni e Manovre, o sbloccare Tecniche, Pratiche e capacità speciali. Possono anche concedere dadi situazionali, ma non aumentano mai in modo permanente il Pool generale di un'Abilità. Possono avere dei prerequisiti per essere acquisite (punteggi di Attributo o Abilità, requisiti narrativi, ecc.).

Le Discipline sono apprese principalmente attraverso l'addestramento delle abilità, in questo caso vengono scelte dalla lista di discipline legate a quell'abilità e vengono chiamate **Discipline di Abilità**: Discipline di Mischia, di Arcano e così via.

Le discipline possono anche essere scelte da un insieme di discipline che non è legato a nessuna abilità.

Queste sono chiamate **Discipline Extra**.

Una Disciplina di Abilità acquistata direttamente con PE richiede normalmente almeno **1 punto nell'Abilità relativa** e una fonte concreta di apprendimento: pratica, maestro, testo, bottega o esperienza sul campo. Acquisirla con Abilità 0 è possibile soltanto dopo un evento di gioco eccezionale e con il consenso del GM; non rappresenta un modo ordinario per aggirare l'addestramento generale.

Progressione

Ogni volta che il punteggio di Abilità permette di **apprendere** una disciplina, il giocatore ne sceglie una dalla lista dell'Abilità relativa.

Se sono elencate più **Tecniche** o **Pratiche** per quella disciplina, il giocatore ne sceglie una.

Quando il punteggio di Abilità permette di apprendere una Disciplina oppure una Tecnica o Pratica, il giocatore può:

- scegliere una nuova Disciplina tra quelle dell'Abilità, apprendendo anche 1 Tecnica o Pratica di quella Disciplina;
- oppure scegliere una Tecnica o Pratica aggiuntiva di una Disciplina già appresa.

2.4.1 Lista

In questa lista non sono presenti le discipline relative alle abilità di Mischia e Distanza, descritte nel capitolo Combattimento, né le discipline dell'Arcano, descritte nel capitolo Arcano.

2.4.1.1 Ascendente (*Empatia*)

- **Oratoria** — +1d quando ti rivolgi a una folla o a un'assemblea — sermone, arringa, richiesta pubblica, richiamo alla difesa — non a un singolo. Inefficace nel tu-per-tu.
Storia: vescovi, abati, ambasciatori e capi militari parlavano davanti a corti, placiti e comunità. La parola pubblica doveva rendere visibili autorità, consenso e obblighi, non soltanto convincere individui isolati.
- **Mercatura** — Valuti merci e persone nello scambio: +1d nel contrattare prezzi, e riconosci merce scadente, argento alterato, moneta sospetta e pesi truccati (contrapposto).
Storia: nell'XI secolo mercati, pedaggi e traffici regionali crescono, soprattutto presso città, castelli, porti e santuari. Moneta, argento a peso, credito e pagamenti in natura continuano a convivere; fino, peso, misura e reputazione della controparte restano parte essenziale del mestiere.
- **Etichetta** — Conosci forme, precedenze e riguardi: +1d nelle corti regie, episcopali, monastiche o aristocratiche; non commetti mai l'errore di protocollo che chiude immediatamente una porta.
Storia: dono, posto a tavola, ordine di parola, abito e modo di rivolgersi a un potente dichiaravano rango e rapporto. Una sala signorile o un monastero avevano regole proprie, anche senza i cerimoniali codificati dei secoli successivi.
- **Cura d'Anime** — In un colloquio privato e calmo puoi leggere con particolare attenzione ciò che pesa, spaventa o imbarazza l'interlocutore e porre una domanda diretta su quel tema. Con un successo il GM indica la pressione emotiva principale che emerge dal colloquio e, se l'interlocutore risponde con una menzogna deliberata o un'evasione importante, descrive un segno concreto di reticenza o contraddizione. La Disciplina non costringe a parlare, non garantisce la verità e non rivela quale sia la risposta nascosta. Se l'interlocutore cerca attivamente di celare ciò che prova, il tiro è contrapposto. Inoltre conti come “esperto che ascolta” ai fini del recupero dello Stress altrui.
Storia: confessione, penitenza, ammonizione e riconciliazione sono pratiche centrali, ma non esiste ancora l'obbligo universale della confessione annuale. Raccolte come il Corrector di Burcardo di Worms mostrano confessori chiamati a interrogare colpe, credenze e pratiche quotidiane senza disporre di una disciplina uniforme ovunque.
- **Voce di Comando** — Una volta per scena, fino a tre alleati che possono sentirti ricevono +1d alla stessa prova di Tenacia contro paura o Stress. Devi spendere una frase breve e concreta: un ordine, un richiamo o una promessa credibile nella situazione.
Storia: seguiti armati e contingenti locali dipendevano dalla presenza visibile di capi, insegne e compagni conosciuti. La voce non cancellava il terrore, ma poteva impedire che una fila diventasse una fuga.

2.4.1.2 Conoscenze (*Memoria*)

- **Fisica** — Diagnosi di malattie e veleni, regimi di cura, alimentazione, riposo e antidoti. Dopo almeno una giornata sotto un regime adeguato, il paziente recupera +1 Fatica dalla successiva notte di riposo. La Disciplina conta come pertinente per le **cure competenti** e per il Decorso

delle Infezioni quando diagnosi, alimentazione, riposo o regime possono realmente aiutare. Non stabilizza da sola una ferita aperta: per quello serve **Cerusia**.

Storia: nel Medioevo physica poteva indicare lo studio della natura e, in particolare, la medicina dotta. Nell’XI secolo circolano testi antichi, ricettari, erbari e sapere monastico o di corte; nell’Italia meridionale, dalla seconda metà del secolo, le traduzioni di Costantino l’Africano ampliano l’accesso alla medicina araba e greca. «Fisica» è qui usato come termine convenzionale per questo sapere: Fisica e Cerusia potevano appartenere alla stessa persona oppure a figure diverse.

- **Lingue e Lettere** — Leggi e scrivi, conosci il latino e uno o più volgari; +1d per riconoscere documenti falsi e redigere lettere o atti credibili. La Disciplina non rende automaticamente comprensibile ogni grafia, abbreviazione o lingua locale.

Storia: la scrittura era concentrata in clero, notai, giudici e ambienti di corte, ma era decisiva per diplomi, donazioni, privilegi e memoria dei diritti. In Italia la tradizione notarile restò particolarmente importante.

- **Legge e Consuetudine** — Conosci procedure, diritti, giurisdizioni e formule di garanzia: sai se cercare un conte, un vescovo, un abate, un giudice o un’assemblea; +1d nelle dispute formali dove la legge conta davvero.

Storia: placiti, corti, giuramenti, testimoni, carte e consuetudini convivono con poteri signorili sempre più forti. Scegliere tra conte, vescovo, abate, giudice, comunità e signore del castello — e presentare garanti o privilegi credibili — può decidere una causa prima ancora del merito.

- **Arte della Guerra** — Stimoli numero, disciplina e condizione di una forza a colpo d’occhio, riconosci insegne e rapporti di comando, conosci assedi e logistica. Una volta per scontro puoi chiedere al GM un’informazione tattica concreta **ricavabile da ciò che il personaggio può osservare**: chi sembra comandare, quale gruppo sta cedendo, quale accesso è vulnerabile o dove passa un rifornimento visibile. Non rivela piani nascosti, uomini fuori vista o fatti che nessun segno permette di dedurre.

Storia: Vegezio continuò a essere letto e riassunto; esperienza di campagne, fortificazioni e approvvigionamento valeva però più di qualunque teoria. Vessilli, equipaggiamento e disposizione degli uomini identificavano un seguito prima della piena araldica.

- **Filosofia Naturale** — Astri, computo, lapidari, bestie, piante e fenomeni: identifichi ciò che è naturale o *apparentemente* innaturale. Ti dice cos’è e cosa se ne racconta, non come usarlo. È il ponte “da libro” verso l’innaturale per chi non ha Arcano.

Storia: Isidoro di Siviglia, il Physiologus, computi e raccolte enciclopediche mescolavano osservazione, autorità antiche, allegoria e prodigio. Le categorie del sapere non coincidevano con quelle moderne.

2.4.1.3 Furtività (*Destrezza*)

- **Scalata** — Muri, tetti e palizzate: scali senza la normale penalità quando esistono appigli plausibili e ti muovi sui tetti a Passo in condizioni adatte. Superfici lisce, ghiacciate, marce o battute dal vento possono ancora imporre un tiro o rendere il passaggio impossibile.

Storia: incursioni, assedi e furti sfruttavano fossati poco sorvegliati, tetti, recinti lignei e murature antiche. Il pericolo maggiore era spesso il cedimento dell’appoggio, non una guardia spettacolare.

- **Giochi di Mano** — Far sparire e ricomparire piccoli oggetti, barare al gioco (+1d), piazzare qualcosa addosso a qualcuno senza che se ne accorga.

Storia: dadi, pedine e giochi sono documentati archeologicamente in case, forti e insediamenti. Dadi alterati e trucchi semplici non richiedono una cultura urbana tardomedievale.

- **Appostamento** — Restare immobile in un riparo adatto non ti assegna Fatica soltanto per l'attesa; freddo, fame, sonno e postura sfavorevole restano rilevanti. Quando l'agguato preparato scatta, il tuo gruppo ha +1d alla prova contrapposta di Sorpresa.

Storia: caccia, sorveglianza di confini e razzia richiedevano ore immobili presso sentieri, guadi e passaggi obbligati. Il terreno scelto contava quanto l'arma.

- **Pedinare** — Segui qualcuno senza farti notare: tiro contrapposto contro Percezione, +1d in una folla, in un mercato o durante una processione. Se perdi di 1 puoi rinunciare all'inseguimento e allontanarti prima di essere identificato con certezza; con un fallimento maggiore vieni riconosciuto oppure costretto a esporti.

Storia: messi, uomini di una faida, guardie e razziatori avevano bisogno di sapere dove dormisse o quale strada prendesse una persona. Nelle comunità piccole era però difficile restare a lungo un volto senza nome.

- **Colpo Silenzioso** — Contro un bersaglio fermo o distratto che non ti percepisce come minaccia, in fascia Mischia e con un'arma Leggera, ricevi **+1d** al primo Attacco. Il bersaglio è Esposto secondo le normali regole della Sorpresa. Non riesce a dare l'allarme fino alla fine dello Scambio soltanto se la Ferita è **Seria o peggiore** a Testa o Collo, oppure se al momento del colpo una **Presa già in corso** controlla concretamente bocca e respiro. Un colpo mancato o superficiale non impedisce di gridare. Stabilire la Presa e portare l'Attacco richiedono due Offensive distinte e non possono essere combinati nello stesso Scambio salvo una regola che lo dichiari espressamente. Si applica a un solo attacco per Scambio.

Storia: esploratori, predoni e congiurati potevano tentare di eliminare una sentinella prima dell'allarme. La difficoltà reale era impedire il grido: una piccola ferita non rende silenzioso nessuno.

2.4.1.4 Manualità (*Destrezza / Concentrazione*)

- **Cerusia** — Il mestiere del ferro, dell'acqua e del filo: pulisci, cuci, cauterizzi, estrai corpi estranei, immobilizzi fratture e amputi. Con strumenti, materiali e accesso adeguati Stabilizzi automaticamente una Ferita Seria o più lieve dopo il tempo richiesto; una Ferita Grave richiede invece una prova a Difficoltà 4 e una Ferita Mortale il normale tiro a Difficoltà 6 o 7. Puoi inoltre trattare corpi estranei e Infezioni, fino all'amputazione. Chi pratica questa Disciplina è detto nel manuale **cerusico**.

Storia: nell'XI secolo guaritori pratici, medici di corte, monaci, levatrici e veterani potevano possedere competenze sovrapposte. I testi altomedievali prescrivono lavaggi, suture, impacchi e cauterio, ma l'esito dipendeva soprattutto da pulizia, sede della ferita e fortuna. «Cerusia» e «cerusico» sono qui termini convenzionali, utili a distinguere la pratica manuale sulle ferite dalla Fisica: le forme italiane sono documentate soprattutto nei secoli successivi.

- **Congegni** — Serrature, chiavistelli, meccanismi e trappole: li apri, li disinneschi o li costruisci in piccolo. Chiunque può tentare con attrezzi a -1d; tu senza malus, e sei l'unico a poter affrontare i congegni realmente complessi.

Storia: casse, porte, ceppi e serrature proteggevano documenti, reliquie e metallo prezioso. I meccanismi non erano moderni, ma potevano essere robusti e difficili da manipolare senza comprenderne chiavi e scrocci.

- **Falsificazione** — Sigilli, carte e monete: produci falsi credibili (contrapposto vs Lingue e Lettere o Percezione di chi esamina). Farsi prendere può significare perdita della mano, mutilazione, confisca o morte, secondo l'oggetto e l'autorità lesa.

Storia: diplomi e donazioni falsificati sono ben documentati anche in ambienti ecclesiastici. Un falso efficace non imitava soltanto la scrittura: doveva offrire testimoni, formula, sigillo e una storia plausibile del documento.

- **Carpenteria** — Ponti di fortuna, barricate, arieti e palizzate: con tempo e materiali costruisci o rinforzi strutture. Una barricata ben fatta concede copertura scarsa (+1 alla Difficoltà dei tiri) oppure buona (+2), secondo altezza, spessore e feritoie.

Storia: case, carri, ponti, recinti e molte fortificazioni dipendevano da legno e mastri d'ascia. Un esercito senza carpentieri perdeva mobilità e capacità d'assedio.

- **Muratura** — Conosci pietra, mattoni, malta, fondazioni, archi e ponteggi. Con tempo, materiali e manodopera puoi costruire o riparare muri; con un'ispezione riconosci crepe, riempimenti, lavori recenti e punti deboli. Durante un assedio ricevi +1d nel scegliere il tratto più adatto a scala, mina, puntello o demolizione. La Disciplina non sostituisce settimane di lavoro né una squadra di operai.

Storia: nell'XI secolo castelli, torri, abbazie, ponti e grandi chiese aumentano il valore di muratori, scalpellini e maestri capaci di leggere una struttura. Molti cantieri mescolano pietra, terra e legno invece di affidarsi a un solo materiale.

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

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

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

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

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

2.4.1.5 Sopravvivenza (*Percezione / Costituzione*)

- **Erboristeria** — Riconosci e raccogli ciò che cura, nutre o avvelena. Con specie corretta, tempo e dose adeguata un preparato concede +1d a una singola cura o Resistenza pertinente. Più preparati erboristici non si sommano tra loro; quando una regola specifica stabilisce un limite per l'assistenza, come nell'Infezione, si usa quel limite. Veleni e antidoti da campo producono

effetti modesti e concreti stabiliti prima dell'uso; non sostituiscono cure, riposo o Cerusia.

Storia: erbari, ricettari e testi come il Bald's Leechbook affiancano piante, preghiere, operazioni manuali e formule. Il sapere viveva anche fuori dai libri, presso famiglie, levatrici, pastori e comunità religiose.

- **Leggere il Cielo** — Osservando vento, nubi, sole, stelle e segni del territorio sai stimare l'andamento del tempo nelle ore successive e orientarti quando il cielo e il paesaggio offrono riferimenti utili. Ricevi +1d nelle prove di Sopravvivenza pertinenti. Se la previsione concede davvero il tempo di trovare un riparo adatto, il gruppo può evitare la Fatica che quell'esposizione avrebbe causato. Nebbia, tempesta, bosco chiuso, terreno sconosciuto o un mutamento improvviso possono ancora richiedere un tiro: la Disciplina non è una bussola né una previsione infallibile.

Storia: pastori, contadini, marinai e viaggiatori osservavano vento, nubi, animali e stelle. Non era previsione infallibile, ma esperienza accumulata su un territorio.

- **Cavalcatura** — Controlli la monta nel caos: un animale adatto non s'imbizzarrisce automaticamente in combattimento o panico e puoi agire da cavallo senza la normale penalità. Questa Disciplina non trasforma un cavallo da viaggio in cavalcatura da guerra.

Storia: nell'XI secolo il combattimento montato è un elemento centrale dei seguiti aristocratici, ma non ogni uomo a cavallo è un miles né ogni cavallo è adatto alla guerra. Combattere in sella richiede animale, equipaggiamento e pratica specifici; molti uomini continuano a montare per viaggiare e a combattere poi a piedi.

- **Lacci e Trappole** — Lacci per la selvaggina e perimetro d'allarme: chi si avvicina al campo di notte deve battere il tuo tiro o tradirsi. Il gruppo può integrare la dieta senza una caccia attiva se il territorio offre prede e c'è tempo per controllare le trappole.

Storia: lacci, fosse e reti permettevano di cacciare mentre si svolgevano altri lavori. Erano efficaci ma indiscriminati e potevano violare diritti di caccia o proprietà.

- **Segni della Selva** — Leggi il comportamento della fauna: il silenzio improvviso, la fuga senza causa. Ricevi +1d contro imboscate all'aperto; quando animali realmente presenti reagiscono a qualcosa di *sbagliato*, il GM ne descrive il segno prima della manifestazione aperta. Non ne apprendi automaticamente natura, posizione o intenzioni.

Storia: cacciatori e pastori imparavano a distinguere il normale rumore del bosco da una fuga o un silenzio anomali. Nel gioco questo sapere concreto diventa il primo indizio dell'innaturale.

2.4.2 Discipline Extra

Le Discipline Extra non fanno capo a nessuna Abilità: sono capacità particolari, tratti innati, fortune o esperienze di vita. Se ne può scegliere al massimo una in creazione; altre si acquisiscono con 1 PE, con il consenso narrativo del GM. Lista iniziale, che il GM può ampliare:

- **Mancino** — La prima volta che affronti un avversario che non ti ha mai visto combattere, ricevi +1d al primo Attacco o alla prima Difesa in Mischia contro di lui.

Storia: addestramento, scudo e abitudini quotidiane creano risposte orientate verso il lato più comune. Un mancino non è superiore, ma può imporre per un istante linee e angoli meno familiari.

- **Nuotare** — Sai nuotare: attraversi acque calme senza tiro e ricevi +1d nelle acque agitate quando tecnica ed esperienza possono aiutare. Chi non ha questa Disciplina può comunque tentare con Costituzione, ma nessuna acqua profonda è per lui automaticamente sicura e un fallimento lo

mette subito in pericolo di annegare.

Storia: fiumi, guadi, ponti crollati e naufragi uccidevano viaggiatori e soldati. Saper nuotare esisteva, ma non era una capacità universale né sufficiente contro corrente, armatura e freddo.

- **Nato con la Camicia** — Una volta per sessione, quando una **prova generica** manca la Difficoltà di 1, puoi ripeterla; vale il nuovo risultato. Non si applica a Combattimento, Arcano, Resistenze, Ferite o Decorsi, che seguono le proprie regole.

Storia: nascere ancora avvolti nella membrana amniotica era considerato segno di fortuna o destino. La membrana poteva essere conservata come protezione contro pericoli e annegamento.

- **Temprato** — +1d ai tiri di Resistenza per ridurre la Fatica.

Storia: anni di lavoro, marcia e privazioni modificavano realmente la capacità di sopportare sforzi, pur senza rendere invulnerabili a fame, freddo o malattia.

- **Sangue Freddo** — +1d ai tiri di Resistenza per ridurre lo Stress.

Storia: veterani, cacciatori e persone abituate a incidenti o violenza riconoscevano segnali e procedure che riducevano il panico. L'abitudine non cancellava trauma o paura.

2.5 Condizioni

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

2.5.1 Lista

- Fatica
- Stress
- Corruzione

2.5.2 Descrizioni

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

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

Corruzione La degradazione spirituale provocata dal contatto con l'innaturale e dall'uso dell'Arcano. La Corruzione altera progressivamente corpo, mente e anima, lasciando segni sempre più evidenti e avvicinando il personaggio a ciò che non è più umano.

Storia: "Fatica" e "Stress" sono termini moderni usati qui per chiarezza. Le fonti medievali parlano di sfinimento, paura, malinconia, furor, perdita dei sensi e cedimento del cuore; possessione, estasi e segni corporei forniscono invece il linguaggio storico da cui il gioco ricava la Corruzione.

2.5.3 Soglie ed effetti

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

Quando il punteggio corrente di una Condizione raggiunge una certa soglia, il PG subisce gli effetti indicati. Per ogni Condizione si applica soltanto la penalità della soglia più alta raggiunta.

Penalità provenienti da Condizioni diverse si sommano quando influenzano davvero lo stesso tiro: per esempio Stress e Corruzione possono entrambe penalizzare una prova di Tenacia.

Soglia Leggera (da 4 a 6)

- **Fatica:** –1d ai Pool che usano un Attributo Esteriore.
- **Stress:** –1d ai Pool che usano un Attributo Interiore.
- **Corruzione:** –1d alle prove sociali con estranei che richiedono fiducia, assicurazione, credibilità o l'apparire ordinari; il contatto con l'innaturale comincia a lasciare segni riconoscibili.

Segni possibili: occhi che cambiano alla luce, vene scure sotto la pelle, animali nervosi, sogni sempre uguali, una freddezza che il fuoco non riesce a scacciare.

Soglia Grave (da 7 a 9)

- **Fatica:** –2d ai Pool che usano un Attributo Esteriore.
- **Stress:** –2d ai Pool che usano un Attributo Interiore.
- **Corruzione:** –1d alle prove sociali con estranei che richiedono fiducia o credibilità e ai Pool che usano Percezione o Tenacia; i segni non possono più essere liquidati come semplice malattia o stranezza.

Segni possibili: l'ombra esita, la voce porta un'eco estranea, piante e latte si guastano al passaggio, brevi assenze cancellano secondi interi, ciò che dovrebbe ripugnare comincia invece a chiamare.

Soglia Critica (10)

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

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

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

- **Sangue o stirpe** — emergono tratti ereditati e un impulso predatorio, territoriale o estraneo all'empatia umana.
- **Patto** — l'entità reclama una clausola concreta: una parola, un gesto, una consegna, un rifiuto o un breve atto compiuto secondo la sua agenda.
- **Evento o contaminazione** — corpo, voce, ombra o movimenti perdono coerenza; il personaggio reagisce con fuga, violenza, imitazione o ricerca compulsiva della fonte che lo ha segnato.

- **Studio proibito** — una personalità, una formula o una memoria letta prende il sopravvento e interpreta il presente secondo una logica antica e sbagliata.
- **Grazia o vocazione** — estasi, mutismo, piaghe, profezia frammentaria o altro segno ambiguo separano il personaggio dal mondo per la scena.
- **Origine ambigua** — tempo, spazio e identità esitano attorno al personaggio; al ritorno restano una lacuna, un gesto inspiegabile e testimoni incapaci di accordarsi.

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

Dopo la Soglia Critica

Superato l'episodio critico:

- **Fatica:** scende a 9 quando il personaggio riceve assistenza o completa il primo Riposo Breve valido; fino ad allora resta privo di sensi
- **Stress:** scende a 7 (Soglia Grave) — il personaggio torna padrone di sé, ma scosso
- **Corruzione:** scende al valore della Corruzione Permanente appena aggiornato (vedi sotto). È questa la funzione del punteggio Permanente: ciò che l'episodio ha consumato non torna

2.5.4 Assegnare le Condizioni

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

Alcuni esempi:

Fatica

1 punto Fatica:

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

2 punti Fatica:

- Marcia forzata per un giorno intero senza soste adeguate, o più giorni di viaggio senza un riposo pieno
- Combattimento molto prolungato o particolarmente estenuante: in armatura, dopo una Corsa, in Lotta oppure contro una superiorità schiacciante
- Dormire in condizioni pessime (all'addiaccio, sotto la pioggia, con poco cibo) o saltare il sonno/il cibo per un giorno
- Esposizione prolungata a clima ostile (freddo, caldo, tempesta) senza equipaggiamento adeguato

3 punti Fatica:

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

Stress

1 punto Stress:

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

2 punti Stress:

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

3 punti Stress:

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

Corruzione

I costi indicati nelle singole Pratiche sostituiscono il normale costo per fare uso dell'Arcano. Gli esempi seguenti si applicano a esposizioni, patti, effetti ostili o usi dell'Arcano privi di un costo già definito. Il GM non aumenta il costo di una Pratica soltanto perché viene usata più volte: la ripetizione è già pericolosa perché ogni utilizzo accumula il proprio costo.

1 punto Corruzione:

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

2 punti Corruzione:

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

3 punti Corruzione:

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

2.5.5 Resistenze

Quando un singolo evento assegna **2 o più punti** di Fatica o Stress, è possibile tirare rispettivamente Costituzione o Tenacia (Difficoltà Sfidante, 4) per ridurre di 1 quell'incremento. Gli incrementi da 1 punto non si resistono, salvo che una regola lo permetta espressamente.

La Corruzione invece non si resiste: il prezzo dell'innaturale non si contratta.

2.5.6 Recupero

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

Fatica

- Con un **Riposo Breve** di almeno due ore, al caldo e senza sforzi, si recupera 1 punto. Non si può beneficiare di più di un Riposo Breve tra due periodi di attività significativa.
- Con una notte di riposo decente, dopo aver mangiato e bevuto, si recuperano 5 punti.
- Con una notte di riposo di scarsa qualità (turni di guardia, freddo, disagi) si recuperano 2-3 punti, a discrezione del GM.
- La Fatica provocata da fame, sete, freddo o malattia non scende finché la privazione non viene realmente affrontata.

Stress

Ogni fonte seguente può far recuperare 1 punto, ma un personaggio non può recuperare più di **2 Stress al giorno**:

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

Una stessa attività ripetuta non concede più recuperi nella medesima giornata.

Corruzione

- Dopo un'intera giornata senza usare l'Arcano e senza nuove esposizioni all'innaturale, si recupera 1 punto.
- La Corruzione non può mai scendere sotto la Corruzione Permanente.

2.5.7 Corruzione Permanente

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

Viene generato con la seguente progressione:

- La prima volta che un PG raggiunge la soglia critica di Corruzione riceve un punto di Corruzione Permanente.
- La seconda volta che raggiunge la soglia critica di Corruzione il punteggio di Corruzione Permanente diventa 3.

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

A questo punto il personaggio non è più giocabile: ciò che era è stato consumato. Il GM può concedergli un'ultima scena — come creatura, presagio o eco di sé stesso — prima che esca per sempre dal mondo dei vivi, o dei sani.

2.6 Creazione e progressione del personaggio

2.6.1 Creazione

Le modalità di creazione descritte di seguito valgono per un giovane adulto (16-24 anni). Nel paragrafo Età, esperienza e logoramento sono descritte le modifiche per un personaggio più anziano.

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

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

Durante la creazione:

- un solo Attributo può raggiungere 3d;
- il giocatore può abbassare un solo Attributo da 1d a 0d, ottenendo un Incremento aggiuntivo;
- un solo Attributo può trovarsi a 0d;
- gli Attributi Esteriori devono totalizzare da 5d a 7d;
- gli Attributi Interiori devono totalizzare da 5d a 7d.

Il totale finale degli otto Attributi è sempre 12d.

Un Attributo a 3d deve essere spiegato dal vissuto del personaggio.

Esempio: un uomo con Forza 3d sarà ricordato dalle comunità che l'hanno visto e potrebbe diventare oggetto di aneddoti e storie.

Un Attributo a 0d rappresenta una limitazione reale e riconoscibile, non soltanto una risorsa da sacrificare durante la creazione.

Esempio: un guerriero di seguito con Memoria a 0d avrà effettivamente difficoltà a ricordare nomi, percorsi e informazioni dettagliate.

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

Il personaggio dispone inoltre di **4 Punti Addestramento**:

- 1 Punto Addestramento aumenta di 1 un'Abilità;
- in creazione ogni Abilità può avere al massimo 2 punti;

- raggiungere 2 in un'Abilità concede normalmente uno slot di Disciplina, come indicato nella tabella dei Punteggi di Abilità;
- in alternativa, 1 Punto Addestramento può acquistare una Disciplina Extra; se ne può scegliere al massimo una in creazione.

Le Discipline di Abilità ottenute dagli slot non consumano Punti Addestramento aggiuntivi.

Esempi

Background da seguito armato

Manualità 1 (1d)

Distanza 1 (1d)

Mischia 2 (1d)

-> Muro (Arma e Scudo)

Background da cacciatore

Distanza 1 (1d)

Furtività 1 (1d)

Sopravvivenza 2 (1d)

-> Segni della Selva

Background politico o religioso

Conoscenze 2 (1d)

-> Lingue e Lettere

Ascendente 2 (1d)

-> Oratoria

Background cittadino e fatto di espedienti

Furtività 2 (1d)

-> Giochi di Mano

Manualità 1 (1d)

Mischia 1 (1d)

Equipaggiamento iniziale: gli arnesi del proprio mestiere, abiti adatti al proprio stato e **3d6 denari** in tasca. Un personaggio di condizione agiata, mercantile o militare può iniziare invece con **1d6 soldi**, se il background giustifica un vero gruzzolo; ricchezze maggiori prendono normalmente la forma di equipaggiamento, credito, salario dovuto, proprietà o obblighi, non di moneta sciolta. Armi e protezioni devono provenire dal vissuto del personaggio: un usbergo di maglia si eredita, si riceve in servizio o si guadagna, non compare senza spiegazione. Per i prezzi, vedi Moneta, Equipaggiamento e Commercio.

2.6.2 Progressione e PE

Alla fine di un'avventura breve o di un arco di più sessioni, il GM può assegnare **1 Punto Esperienza (PE)**. La progressione rappresenta addestramento, pratica e cambiamento reale: richiede sempre una giustificazione nella fiction e, quando opportuno, tempo di riposo o un maestro.

Un avanzamento costa:

+1 a un'Abilità	1 PE
Nuova Disciplina, Tecnica o Pratica	1 PE
Nuova Disciplina Extra	1 PE

- L'acquisto diretto di una Disciplina di Abilità non sostituisce i prerequisiti.
- Tra due avventure si dovrebbe applicare al massimo **un avanzamento**, anche se il giocatore conserva altri PE. Questo evita crescite improvvise e lascia spazio al cambiamento narrativo. Si può decidere a discrezione di Giocatori e GM.

Un **Attributo** non cresce con i PE.

Può aumentare soltanto come conseguenza di un cambiamento duraturo nella vita del personaggio: mesi di esercizio e lavoro per passare da 1d a 2d, anni e circostanze eccezionali per passare da 2d a 3d. L'allenamento è un prerequisito narrativo, non un diritto automatico alla crescita: l'aumento viene concesso dal GM soltanto in corrispondenza di un passaggio importante della campagna e quando il cambiamento è diventato stabilmente parte del personaggio.

2.6.3 Età, esperienza e logoramento

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

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

Età	Età della vita	Benefici e logoramento
16-24	Giovane adulto	Creazione ordinaria
25-34	Adulto	+2 PE
35-49	Maturo	+3 PE oppure +1d a un Attributo da 1d a 2d
50+	Anziano	+3 PE e +1d a un Attributo da 1d a 2d; -1d a due Attributi diversi (uno dei quali Esteriore)

I PE aggiuntivi vengono spesi durante la creazione, rispettando i normali costi, prerequisiti e requisiti narrativi. Il limite di **2 punti per Abilità** vale per i quattro Punti Addestramento della creazione ordinaria: i PE concessi dall'età possono portare un'Abilità oltre 2, perché rappresentano anni di pratica successivi, applicando normalmente la tabella dei Punteggi di Abilità.

L'aumento di Attributo:

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

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

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

Peso del Passato

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

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

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

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

Vedi Pesi del Passato per degli esempi.

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

3 Combattimento

Il combattimento è rapido, sporco e pericoloso. Uno **Scambio** dura circa tre secondi e comprende ciò che tutti fanno quasi nello stesso momento. Un solo colpo ben portato può decidere lo scontro.

In breve: chi possiede l'Iniziativa attacca; entrambi spendono dadi dello stesso Pool; il risultato più alto decide il confronto. Se vince la Difesa, l'Iniziativa cambia. I dadi non spesi servono a sopravvivere agli altri pericoli dello Scambio.

3.1 Lo Scambio

Ogni Scambio segue sempre questo ordine:

1. **Dichiara** - il GM descrive le intenzioni visibili; i giocatori dichiarano la propria Azione.
2. **Risolvi gli Aggressori** - negli ingaggi già in corso, chi possiede l'Iniziativa attacca per primo. Risolvi immediatamente le eventuali Attese provocate da queste azioni.
3. **Risolvi le altre Azioni e avvia i Movimenti** - attacchi dei combattenti liberi, tiri a distanza e altre attività. Quando un'Azione o un Movimento attiva un'Attesa, risolvi l'azione preparata nel momento appropriato. Cariche, Disimpegni e altri movimenti con una procedura propria seguono subito quella procedura.
4. **Completa** le Azioni Lunghe e i Movimenti ancora in corso - soltanto se non sono stati interrotti.

Inoltre all'inizio di ogni Scambio si **Rinnovano i Pool**: ogni combattente recupera tutti i dadi del proprio Pool di Combattimento.

Ferite, dadi spesi, cambi di Misura e passaggi dell'Iniziativa valgono subito. Azioni realmente simultanee si risolvono prima di applicare conseguenze che altererebbero l'altra.

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

3.2 Pool di Combattimento

Mischia = Attributo pertinente + Mischia

Distanza = Destrezza o Percezione + Distanza

In Mischia usa:

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

A Distanza usa:

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

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

Ogni dado speso non è più disponibile fino allo Scambio successivo. Bonus da Misura, scudo, Discipline e circostanze si aggiungono al tiro, ma richiedono che venga speso almeno **1d del Pool**.

A 0d usa la normale regola disperata: tira 2d6, tieni il minore e non applicare Boost. I bonus in dadi non aumentano un tiro a 0d, salvo che una regola lo dichiari espressamente; penalità e bonus fissi restano validi.

Cambio di Pool

Se nello stesso Scambio passi dalla Mischia alla Distanza o viceversa, i dadi già spesi restano spesi: cambiare Pool non rinnova la tua riserva. Il primo Pool dal quale spendi dadi nello Scambio determina quanti dadi complessivi puoi consumare in quello Scambio; passare in seguito a un Pool più alto non crea dadi nuovi.

Per il nuovo tiro puoi spendere al massimo un numero di dadi pari al minore tra:

- i dadi che ti rimangono nello Scambio;
- il valore del Pool ora utilizzato.

Gli eventuali dadi bonus si aggiungono dopo questo limite. I dadi che non puoi impiegare a causa del valore inferiore del nuovo Pool non vengono perduti e possono essere usati successivamente nello stesso Scambio.

Esempio: inizi lo Scambio con un Pool di Mischia di 5d e ne spendi 2; passando a un Pool di Distanza di 3d ti restano 3 dadi complessivi e puoi usarli tutti nel nuovo tiro. Se avessi iniziato

invece con Distanza 3d e ne avessi speso 1, passando a Mischia 5d ti resterebbero soltanto 2 dadi: il Pool più alto non ricostituisce la riserva.

3.3 Cosa puoi fare

In ogni Scambio compì una sola **Azione principale**:

- **Attacco** — cerchi di ferire;
- **Manovra** — cerchi un effetto diverso dal Danno;
- **Azione Ordinaria** — ti muovi, Attendi, ti Disimpegni, ti Rialzi o svolgi un compito semplice;
- **Azione Lunga** — svolgi un compito che richiede l'intero Scambio.

Inoltre puoi compiere al massimo:

- una **Azione Gratuita**, un gesto minimo che non costa dadi;
- una **Azione Rapida**, un gesto breve che costa **1d** senza tirarlo.

Entrambe devono essere compatibili con l'Azione principale e non possono interrompere un'azione avversaria già iniziata.

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

- Attacchi o usi una Manovra offensiva;
- effettui una Reazione;
- scegli uno Scambio di colpi;
- porti un Attacco concesso dal Disimpegno di un avversario.

Puoi Difenderti più volte finché hai dadi; poi ti Difendi a 0d. Un'Azione Ordinaria di norma lascia disponibile l'Offensiva, ma la singola Azione può vietare di preparare o effettuare Reazioni: **Disimpegnarsi** e **Rialzarsi** lo dichiarano espressamente. Attacco e Manovra consumano sia l'Azione principale sia l'Offensiva; un'Azione Lunga rende normalmente impossibile reagire perché lascia Esposti.

Rialzarsi permette di Difendersi, ma non di preparare una Reazione.

Economia dello Scambio

1 Azione principale · al massimo 1 Azione Gratuita · al massimo 1 Azione Rapida da 1d · 1 sola Offensiva. Le Difese sono limitate soltanto dai dadi rimasti. Un effetto che concede un Attacco o una Reazione usa comunque l'unica Offensiva, salvo che dichiarare espressamente il contrario.

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

3.3.1 Come si effettua una Difesa

Prima del tiro, il giocatore descrive come il personaggio cerca concretamente di evitare il colpo:

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

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

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

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

3.3.2 Azioni Gratuite e Rapide

Le Azioni Gratuite e Rapide non hanno una fase propria. Sono dichiarate insieme all'Azione principale e si risolvono immediatamente prima oppure immediatamente dopo di essa, nella stessa fase.

Se il gesto è necessario per compiere l'Azione principale, deve essere risolto prima: per esempio, estrarre una spada prima di attaccare o aprire una porta prima di attraversarla.

Il giocatore dichiara l'ordine dei gesti durante la fase delle Dichiarazioni. Un'Azione Gratuita o Rapida non può essere inserita durante un'azione avversaria già iniziata e non può essere usata come Reazione, salvo che una regola lo permetta espressamente.

Quando dichiarare un'Azione Rapida, riserva immediatamente 1d del Pool: quel dado non è disponibile per Attacchi, Difese o altre azioni dello Scambio. Se il gesto viene impedito prima di essere compiuto, il dado rimane comunque speso.

Se l'Azione principale è Attendere, un eventuale gesto preparatorio viene compiuto quando l'Attesa viene predisposta, prima che possa attivarsi. Il gesto provocato dalla condizione dichiarata viene invece risolto quando l'Attesa si attiva.

3.3.2.1 Azione Gratuita

Un gesto minimo: una frase breve, lasciare cadere un oggetto, fare un segnale o cambiare presa su ciò che è già impugnato.

3.3.2.2 Azione Rapida

Costa **1d**, non tirato. Per esempio: estrarre un'arma alla cintura, aprire una porta non sbarrata o spostare un piccolo oggetto vicino. Non concede un secondo Attacco né un secondo movimento completo.

3.3.3 Azione Lunga

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

3.3.4 Attendere

Attendere è un'Azione Ordinaria. Dichiarare un gesto preparato e un evento chiaramente percepibile che renda quel gesto possibile o particolarmente rilevante:

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

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

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

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

Quando l'Attesa provoca un nuovo ingaggio, chi ha atteso ne è inizialmente l'Aggressore.

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

3.4 Ingaggio, Iniziativa e Misura

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

- l'**Aggressore** possiede l'Iniziativa e può attaccare;
- il **Difensore** è sotto pressione e deve Difendersi, reagire o accettare uno Scambio di colpi.

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

3.4.1 Nuovo ingaggio

È Aggressore chi impone il contatto: sorprende, Attende preparato, carica, occupa il passaggio o entra da una posizione dominante.

Se nessuno prevale chiaramente:

1. se una delle armi riceve il Vantaggio di Misura, è Aggressore chi la impugna;
2. altrimenti è Aggressore chi possiede più dadi di Destrezza;
3. infine si tira 1d6.

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

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

3.4.2 Portata e Misura

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

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

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

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

3.4.2.1 Misura Normale

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

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

In Misura Normale non è possibile tentare una **Presa**: per raggiungere con la mano il corpo o il braccio dell'avversario bisogna prima superarne la guardia e chiudere la distanza.

3.4.2.2 Misura Stretta

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

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

La Misura Stretta non significa che i contendenti siano già afferrati o avvinghiati. Permette di tentare una **Presa**, che comprende l'ultimo passo, l'afferramento e il tentativo di stabilire un controllo. Soltanto una Presa riuscita porta in **Lotta**.

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

3.4.2.3 Armi della stessa Portata

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

- Due armi **Medie** in Misura Normale lavorano alla piena distanza delle lame o delle teste; in Misura Stretta i ferri sono stati superati o legati e diventano possibili Prese e controlli del corpo.
- Due armi **Lunghe** in Misura Normale lavorano con le punte distese; in Misura Stretta le punte sono state oltrepassate o deviate e il combattimento prosegue con aste accorciate, estremità posteriori o ingressi al corpo.
- Quando entrambi i contendenti usano soltanto armi **Corte** o mani nude, l'ingaggio è sempre in **Misura Stretta**. La distanza necessaria per colpire con queste armi rende già raggiungibili mani, polsi, braccia e vesti.

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

3.4.2.4 Cambiare la Misura

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

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

Quando le armi hanno Portata diversa:

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

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

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

Il Vantaggio di Misura si applica soltanto se l'arma può realmente controllare la linea. Non vale contro un fianco scoperto, alle spalle, in Lotta o quando l'arma non può essere orientata. Non si può inoltre recuperare la Misura Normale senza spazio sufficiente per arretrare e riportare l'arma alla propria distanza di lavoro.

Storia: nei trattati schermistici la misura dipende insieme dalla lunghezza delle armi e dalla distanza tra i corpi. Il gioco stretto comincia quando il ferro avversario è stato superato o controllato e diventa

possibile raggiungere mani, braccia e corpo; non coincide ancora con la lotta, ma ne costituisce il necessario ingresso.

3.5 Sorpresa

Agguato	Destrezza + Furtività
Percezione	Percezione + Sopravvivenza all'aperto
	Percezione + Abilità pertinente negli altri contesti

Sentinelle già in allarme possono usare Percezione + Mischia o Distanza. Chi perde è **Esposto al primo Attacco ricevuto**, poi agisce normalmente.

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

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

3.6 Confronto di Mischia

Ogni Attacco segue quattro passaggi.

1. **Attacco** — l'Aggressore dichiara Attacco o Manovra e quanti dadi spende.
2. **Risposta** — il Difensore sceglie Difesa, Scambio di colpi oppure nessuna Difesa se è Esposto.
3. **Tiro** — si confrontano i risultati.
4. **Effetti** — si applicano Danno o Manovra, Ferite, Misura, Iniziativa ed eventuale Reazione.

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

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

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

3.7 Reazione

Prima di tirare una Difesa puoi spendere **1d** come **Riserva di Reazione**. Il dado non viene tirato ed è perso anche se non reagisci. Devi inoltre spendere almeno 1d nella Difesa. Puoi preparare una sola Riserva per Scambio.

Puoi effettuare una Reazione quando:

- vinci la Difesa con **Margine 2+**;
- avevi preparato la Riserva;
- non hai già compiuto un'Offensiva nello Scambio.

Non effettui un nuovo tiro:

Margine della Reazione = Margine della Difesa - 1

La Reazione infligge Danno oppure applica una Manovra base immediata e plausibile. La Reazione consuma l'Offensiva dello Scambio.

3.7.1 Sovraimpegno

Un Aggressore è **Sovraimpegnato** quando il suo Attacco consuma tutti i dadi che gli restavano. Contano anche dadi spesi ma non tirati, come quello della Finta; non contano i bonus.

Contro un Aggressore Sovraimpegnato:

Margine della Reazione = Margine della Difesa

Serve comunque Margine 2+.

Storia: conservare una Reazione rappresenta il mantenere equilibrio e guardia dopo la parata. Un colpo portato con tutto il corpo lascia invece meno possibilità di recuperare la linea.

3.8 Scambio di colpi

Il Difensore rinuncia alla Difesa e attacca a sua volta. Non può preparare una Riserva contro quell'Attacco. Entrambi tirano un Attacco non contrastato:

Margine = risultato - 1

Chi controlla la Misura colpisce per primo. Una Ferita Grave o Mortale impedisce all'altro di completare il colpo. Senza Vantaggio di Misura, i colpi sono simultanei.

Dopo lo Scambio di colpi, possiede l'Iniziativa chi ha ottenuto il risultato più alto; a parità la conserva chi l'aveva già.

Storia: i trattati condannano spesso il doppio colpo: ferire senza proteggersi non è una vittoria.

3.9 Esposto e circostanze

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

Margine = risultato dell'Attacco - 1

È Esposto chi non può opporre una difesa credibile: è sorpreso, Immobilizzato, volta le spalle, corre oltre un'arma o compie un'Azione Lunga sotto minaccia.

Per le altre circostanze usa una sola modifica per lato:

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

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

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

3.10 Scudo e direzione degli attacchi

Lo scudo concede il proprio +1d a ogni Difesa nella quale può essere realmente interposto. Può quindi essere usato contro più attacchi nello stesso Scambio, purché provengano dal fronte controllato o il difensore possa voltarsi e ricostruire il proprio fronte.

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

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

Il bonus dello scudo non viene consumato dopo il primo utilizzo. L'esaurimento del difensore è già rappresentato dai dadi spesi nelle Difese successive.

3.11 Più attacchi simultanei

Quando più Attacchi simultanei colpiscono lo stesso bersaglio:

1. gli Aggressori dichiarano quanti dadi spendono;
2. il bersaglio divide i dadi tra le Difese;
3. può associare una sola Riserva di Reazione a una sola Difesa;
4. si tirano tutti i confronti;
5. si applicano gli effetti senza modificare retroattivamente gli altri tiri.

Quando tra gli Attacchi simultanei è presente una **Finta**, gli altri Aggressori dichiarano normalmente quanti dadi spendono. Il bersaglio assegna quindi i dadi a tutte le Difese, compresa quella contro la Finta; soltanto dopo chi usa Finta dichiara quanti dei propri dadi rimanenti tira. Le assegnazioni già dichiarate non possono essere cambiate.

3.12 Movimento

Distanze:

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

- **Passo** — circa 5-6 metri; usa l'Azione e permette di Difendersi.
- **Corsa** — circa 10-12 metri; usa l'Azione e rende Esposti agli Attacchi in Mischia lungo il percorso.

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

3.12.1 Carica

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

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

Attese e Attacchi provocati dal movimento si risolvono prima del contatto. Se il movimento viene arrestato, l'Attacco non avviene. Altrimenti il caricante entra nella Misura prevista dalle normali regole di Portata e Misura e diventa Aggressore, salvo che un'Attesa stabilisca diversamente. Normalmente sarà Misura Normale; se entrambi combattono soltanto con armi Corte o a mani nude, sarà Misura Stretta.

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

3.12.2 Combattere a cavallo

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

- Un cavallo al **Passo** può coprire circa 10-12 metri; alla **Corsa** circa 20-30, se terreno, visibilità e ingombro lo permettono.
- Muovere e Attaccare usa le regole della **Carica**: il cavaliere spende 1d, non può effettuare Reazioni nello stesso Scambio e deve avere un percorso libero.
- Un cavaliere su animale addestrato, in terreno aperto e con spazio per manovrare, riceve **+1d** agli Attacchi e alle Difese in Mischia contro un avversario a piedi. Il bonus rappresenta altezza, massa e capacità di entrare o uscire dalla Misura.
- Il bonus non si applica in bosco fitto, fango profondo, pendio ripido, porte, interni, folla serrata o quando la cavalcatura non può muoversi. Non si somma al Vantaggio di Misura: applica soltanto il migliore.
- Un avversario a piedi che Attende con una lancia Lunga impugnata saldamente a due mani nega il bonus del cavaliere per quel confronto. Se usa Punta in Arresto, si applicano le condizioni della Tecnica.
- Chi non possiede **Cavalcatura** subisce -1d alle azioni compiute in sella durante una scena violenta e deve tirare quando l'animale è ferito, spaventato o costretto su terreno difficile.

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

Se la cavalcatura subisce una Ferita Seria o peggiore durante una Corsa o una Carica, il cavaliere tira Destrezza + Cavalcatura, Difficoltà 4. Se fallisce cade Atterrato e subisce 1 Fatica; con un fallimento di 2+ subisce anche una Percossa Leggera a una locazione plausibile. Una cavalcatura uccisa o che crolla può intrappolare una gamba: il GM richiede una prova o l'aiuto di un compagno per liberarsi.

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

3.12.3 Disimpegnarsi

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

Per una **ritirata controllata**:

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

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

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

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

Una Ferita Seria o peggiore interrompe il Disimpegno. Il Disimpegno non è possibile in Lotta: devi prima Liberarti. Se sei completamente circondato o non esiste un percorso libero, devi prima creare un varco mediante una Manovra, una Reazione o l’intervento di un alleato.

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

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

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

3.12.4 Atterrato

Un personaggio **Atterrato** subisce -1d nelle azioni fisiche quando la posizione lo ostacola; chi lo attacca da posizione salda riceve +1d. Rialzarsi usa l'intera Azione. Un Immobilizzato non può rialzarsi.

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

3.13 Manovre

Una Manovra normalmente sostituisce il Danno con un altro effetto. Si risolve come un normale Attacco e richiede spazio, contatto, leva e appoggio plausibili.

Finta è l'unica eccezione tra le Manovre base: non sostituisce il Danno, ma modifica il modo in cui si impegna un normale Attacco.

Durante una Reazione puoi usare una Manovra base immediata; non puoi usare **Finta**. Una singola azione usa una sola Manovra. Penalità prodotte da Manovre non si sommano: si applica la più alta.

3.13.1 Manovre base

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

Esempi: con due spade entrare deliberatamente in Misura Stretta per cercare una Presa; con due lance recuperare la Misura Normale dopo che le aste sono state oltrepassate; rinunciare al Danno per ristabilire spazio contro un'arma della stessa Portata.

- **Finta** — soltanto da Aggressore e con almeno **2d disponibili**. Dichiarare prima bersaglio, eventuale Colpo Mirato e ogni altro elemento dell'Attacco, quindi spendi **1d** senza tirarlo. Il Difensore assegna i dadi alla Difesa; soltanto dopo scegli quanti dei dadi rimanenti spendere e tirare nell'Attacco, almeno uno.

Se vinci, infliggi normalmente Danno. L'intera sequenza usa una sola Azione, una sola Manovra e una sola Offensiva. Finta non funziona contro un Esposto e il dado speso conta per il Sovraimpegno.

Esempi: accennare un fendente alto per costringere il Difensore a impegnarsi, quindi affondare sotto la sua guardia; simulare un ingresso sul lato dello scudo e colpire sull'altro.

- **Spingere** — richiede Misura Stretta, uno scudo oppure un'asta usata come leva. Con un successo il bersaglio cede di pochi passi (circa 2 o 3 m) direttamente lontano da chi spinge. Chi esegue la Manovra sceglie se:

- **avanzare con il bersaglio:** entrambi si spostano e l'ingaggio continua nella stessa Misura;
- **restare fermo:** l'ingaggio passa in Misura Normale.

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

Con **Margine 2+**, se chi spinge resta fermo può invece **terminare l'ingaggio**: il bersaglio resta al limitare della distanza di **Mischia**, ma non è più ingaggiato con chi lo ha spinto.

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

Spingere non può essere usata in Lotta e modifica soltanto l'ingaggio con chi la esegue.

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

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

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

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

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

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

- **Disarmare** — fa cadere l'arma. Richiede **Margine 2+** e un controllo concreto della mano, del polso, dell'asta o dell'arma mediante Presa, legame, uncino, pressione o leva plausibile. Battere semplicemente il ferro fuori linea è **Ostacolare arma**, non Disarmare. Se il braccio armato o l'arma sono già controllati da una Presa o da un effetto equivalente, basta **Margine 1**.

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

- **Presa** — richiede Misura Stretta e una mano libera, salvo strumenti adatti. La Manovra comprende il breve passo finale necessario ad afferrare il bersaglio.

Con un successo porta in Lotta e concede l'Iniziativa a chi afferra.

Esempi: afferrare il braccio armato di un uomo col coltello; chiudere il corpo di un avversario contro una parete; entrare sotto una spada per impedirgli di usarla.

- **Liberarsi** — termina la Lotta. I contendenti restano in Misura Stretta e chi si libera possiede l'Iniziativa; per tempi e modalità vedi Lotta.

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

- **Immobilizzare** — richiede una Presa già ottenuta; per gli effetti completi vedi Immobilizzato.

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

- **Ostacolare arma o scudo** — con Margine 2+, un'arma subisce -1d al prossimo uso entro la fine dello Scambio successivo; uno scudo perde il proprio +1d alla prossima Difesa. L'effetto non si cumula.

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

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

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

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

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

3.14 Colpi mirati e guardia

3.14.1 Colpo Mirato

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

In Mischia:

- -1d per testa, braccio o gamba;
- -2d per mano, gola, occhio o apertura precisa dell'armatura.

A Distanza:

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

Il modificatore a distanza entra nella **Difficoltà finale** del tiro e quindi nel calcolo del Margine. Una parte può essere scelta soltanto se è realmente visibile, distinguibile e raggiungibile dalla linea di tiro; se non lo è, il Colpo Mirato non può essere tentato indipendentemente dal Pool.

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

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

3.14.2 Proteggere una locazione

Durante la Dichiarazione puoi spendere **1d del Pool** per proteggere in modo particolare **Gamba, Braccio, Bacino e fianchi, Addome, Petto oppure Testa e collo**. Descrivi una guardia plausibile: arretrare una gamba, chiudere il fianco, tenere arma o scudo davanti al volto. Non è un'Azione; il dado resta speso per lo Scambio e la protezione dura fino all'inizio del tuo prossimo Scambio.

Se un colpo non mirato viene localizzato dalla descrizione, il GM evita normalmente la parte protetta quando esistono altre aperture plausibili. Se la locazione viene invece determinata casualmente e il d6 indica quella protetta, **ritiralolo una volta**: il secondo risultato viene sempre accettato.

Un **Colpo Mirato** in Mischia contro la locazione protetta, o una sua parte specifica, subisce **-1d aggiuntivo**. A Distanza aumenta invece la Difficoltà di **+1** soltanto quando la protezione rende davvero più difficile raggiungere quella locazione e non è già rappresentata da copertura, scudo o altra complicazione del bersaglio. La postura deve essere fisicamente possibile rispetto a direzione della minaccia, arma, scudo, spazio e appoggio; nessuna guardia rende una parte del corpo irraggiungibile.

Storia: chiudere una linea, arretrare una parte vulnerabile o interporre arma e scudo riduceva le aperture disponibili senza eliminarle. Farlo richiedeva però attenzione che non poteva essere dedicata al resto dello scontro.

3.15 Lotta

Una **Presa** riuscita porta in Lotta. Finché continua, i contendenti non possono allontanarsi.

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

Lo scudo concede +1d soltanto quando può essere realmente interposto o usato come leva.

Chi ottiene la Presa possiede l'Iniziativa. Può usare **Destrezza + Mischia** per un ingresso tecnico oppure **Forza + Mischia** per urtare e afferrare.

La Presa continua finché uno dei contendenti non riesce a spezzarla o chi controlla non la abbandona.

Quando il controllore è **Aggressore**, deve dedicare la propria Offensiva alla Lotta e può:

- **Serrare la Presa**, se vuole soltanto conservare il controllo;
- Attaccare il trattenuto con un'arma compatibile;
- tentare Atterrare, Disarmare, Immobilizzare o un'altra Manovra compatibile.

Attaccare il trattenuto o compiere una Manovra compatibile **non interrompe automaticamente la Presa**: il controllore continua a trattenerlo mentre cerca un altro effetto.

Serrare la Presa usa normalmente **Forza + Mischia**. Non infligge Danno né produce altri effetti: un successo o una parità conservano Presa e Iniziativa; se il trattenuto vince la Difesa, la Presa continua ma prende l'Iniziativa.

Quando il trattenuto prende l'Iniziativa, diventa Aggressore nello Scambio successivo. Il controllore non effettua un tiro separato per «mantenere» la Presa: resta Difensore finché il trattenuto non si Libera, finché una regola spezza il controllo o finché egli non lo abbandona. Può Difendersi e Reagire normalmente quando il gesto è compatibile con la Lotta.

Anche quando il controllore Attacca o tenta una Manovra, una Difesa vincente non interrompe da sola la Presa. Il trattenuto prende normalmente l'Iniziativa e, se aveva preparato una Riserva e ottiene il Margine necessario, può usare immediatamente la Reazione per **Liberarsi**.

La Presa termina quando qualcuno riesce a Liberarsi, quando il controllore la lascia volontariamente oppure quando compie un'azione incompatibile con il controllo, come attaccare un altro bersaglio o allontanarsi.

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

3.15.1 Liberarsi

Il trattenuto può Liberarsi come Reazione oppure, dopo aver preso l'Iniziativa, come Manovra nello Scambio successivo. Usa Forza per spezzare il controllo o Destrezza per scivolarne fuori.

Con un successo la Lotta termina, i contendenti restano in Misura Stretta e chi si libera possiede l'Iniziativa.

3.15.2 Immobilizzato

Immobilizzare richiede una Manovra riuscita dopo la Presa.

Chi mantiene l'Immobilizzazione riceve +1d soltanto per **Serrare la Presa** e non può compiere attività incompatibili. L'Immobilizzato:

- è Esposto agli Attacchi degli altri;
- può Difendersi dal controllore e tentare Liberarsi come Reazione;
- se prende l'Iniziativa, la sua unica Azione principale disponibile è tentare Liberarsi;
- non può compiere altre Azioni, salvo un'Azione Gratuita plausibile.

Una Ferita Grave all'arto che mantiene il controllo interrompe la Presa quando ciò è plausibile.

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

Storia: contro l'armatura, gettare a terra, controllare un arto e usare la daga nelle aperture era spesso più efficace che colpire direttamente il metallo.

3.16 Molti contro Uno

La superiorità numerica non concede un bonus generale: costringe il bersaglio a dividere il proprio Pool tra più Difese.

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

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

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

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

3.17 Morale e Fatica nello scontro

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

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

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

3.18 Combattimento a Distanza

Un tiro a distanza è una prova contro Difficoltà di Distanza:

Vicina 3 Media 4 Lontana 6

Queste Difficoltà assumono un bersaglio umano interamente visibile, una linea di tiro pulita e condizioni ordinarie. Rappresentano la difficoltà di colpire il corpo, non una locazione precisa: per scegliere una parte specifica usa il Colpo Mirato.

Aumenta la Difficoltà di +1 per una complicazione importante o +2 per una complicazione severa. Considera al massimo la complicazione principale del bersaglio e quella dell'ambiente.

Esempi: bersaglio in movimento +1; Corsa trasversale +2; copertura parziale o scudo piccolo consapevole +1; buona copertura o scudo consapevole +2; luce o vento +1 o +2. La riduzione intenzionale del bersaglio dovuta a un **Colpo Mirato** usa invece i modificatori specifici descritti in Colpo Mirato. Non sommare due modificatori quando rappresentano la stessa difficoltà concreta.

Per **bersaglio in movimento** si intende chi avanza, arretra o cambia realmente posizione durante lo Scambio. I normali spostamenti del corpo necessari a combattere sul posto non bastano da

soli. Se il bersaglio è ingaggiato in Mischia, applica invece le regole di Tiro in una mischia; se oltre a combattere si sposta davvero, considera comunque una sola complicazione principale del bersaglio.

Un tiratore non ingaggiato può impegnare anche tutto il proprio Pool nel tiro. Se viene poi raggiunto nello stesso Scambio, i dadi già spesi restano spesi secondo la regola del Cambio di Pool.

Un tiratore ingaggiato subisce -1d. Se ignora il proprio avversario, questi può Attaccarlo normalmente.

3.18.1 Tiro in una mischia

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

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

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

3.18.2 Mira

Un'Azione immobile di Mira concede **+1d** al tiro successivo. Non si accumula e si perde muovendosi, cambiando bersaglio, venendo feriti o Difendendosi. La Mira può essere usata insieme a un Colpo Mirato, ma non ne riduce la Difficoltà: concede semplicemente il proprio +1d al tiro.

3.18.3 Colpo Mirato e copertura

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

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

3.18.4 Tiro su una zona

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

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

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

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

3.18.5 Danno e deviazione

Margine = tiro - Difficoltà finale del tiro

Danno = Valore dell'arma + Margine - Armatura

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

Ogni fascia oltre la Gittata dell'arma impone -1 Danno. Non si può tirare oltre una fascia aggiuntiva.

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

Se un tiro manca di 1 in una scena affollata, il GM può deviarlo su un bersaglio plausibile con Margine 1.

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

3.18.6 Ricarica

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

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

3.19 Ferite e Guarigione

Procedura rapida al tavolo

Durante lo scontro servono normalmente soltanto cinque passaggi:

1. calcola il Danno;
2. determina la locazione;
3. leggi Gravità ed effetto immediato;

4. stabilisci se la ferita è Taglio/Punta oppure Percossa e annota eventuale Sanguinamento o trauma;

5. soltanto quando il pericolo immediato è finito applica Stabilizzazione, Infezione, Guarigione ed Esiti permanenti.

Le sottosezioni successive descrivono il decorso della ferita: non devono essere consultate tutte a ogni colpo.

3.19.1 Ferite

Quando un Attacco infligge Danno, calcolalo normalmente:

Danno = Valore dell'arma + Margine - Armatura della locazione

Senza un Colpo Mirato, il GM può determinare la locazione interpretando il gesto e la posizione dei combattenti. Un fendente che entra lateralmente può raggiungere spalla, braccio o fianco; un affondo arriva più facilmente al Tronco; un colpo portato dal basso può raggiungere gamba, bacino o ventre.

Quando la descrizione non offre una risposta chiara, tira 1d6. Se il bersaglio sta **Proteggendo una locazione**, applica prima la relativa regola:

- d6 Locazione
- 1 Gamba
- 2 Braccio
- 3 Bacino e fianchi
- 4 Addome
- 5 Petto
- 6 Testa e collo

La locazione generale comprende le parti anatomiche vicine: Braccio comprende mano, avambraccio, gomito e spalla; Gamba comprende piede, caviglia, ginocchio e coscia. Il GM precisa la parte effettivamente colpita secondo arma, gesto e posizione.

Danno	Gravità	Effetto
≤ 0	Nessuna	Nessuna conseguenza meccanica.
1-2	Leggera	Arto: -1d alle azioni che lo usano direttamente. Tronco: -1d alle azioni che richiedono fiato, torsione o sforzo. Testa: -1d alle azioni disturbate da dolore o disorientamento.
3-4	Seria	Arto: -1d alle azioni che lo usano. La penalità diventa -2d se la Ferita coinvolge mano, articolazione, tendine od osso, oppure compromette concretamente presa o appoggio. Tronco: -1d ai Pool che usano Forza, Destrezza o Costituzione. Testa: -1d a tutti i Pool basati su un Attributo.
5-6	Grave	Arto: inutilizzabile.

Tronco: -2d ai Pool che usano Forza, Destrezza
o Costituzione.
Testa: -2d a tutti i Pool basati su un Attributo.

- 7+ Mortale Testa, Collo, Petto, Addome o Bacino:
 il personaggio cade ed è morente.
 Testa, Collo o Petto causano normalmente
 incoscienza immediata.
- 7+ Mortale Arto: L'arto è distrutto, mutilato o definitivamente
 inutilizzabile. La Ferita è Mortale soltanto se comporta
 una grossa arteria recisa, un'amputazione prossimale,
 uno schiacciamento esteso o un'emorragia analoga.
 Altrimenti conta come Grave, ma lascia automaticamente
 un esito permanente.

Le penalità Leggere sono circostanziali e si applicano soltanto quando la Ferita ostacola concretamente l'azione. Una ferita superficiale alla gamba può penalizzare una Corsa senza influire sull'uso delle mani.

Le penalità delle Ferite si applicano ai Pool secondo le normali regole delle **Penalità legate agli Attributi**: non modificano il valore degli Attributi sulla scheda. Per una stessa azione si applica soltanto la penalità più alta derivata dalle Ferite, non la somma. Penalità provenienti da fonti diverse, come una Ferita e una Condizione, si sommano quando influenzano lo stesso Pool, salvo che una regola specifichi diversamente. Gli impedimenti concreti restano però distinti: un braccio inutilizzabile e una gamba inutilizzabile costituiscono due problemi reali.

3.19.1.1 Aggravamento

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

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

Una **Ferita Mortale Stabilizzata** è trattata come Grave ai fini dell'Aggravamento. Se una nuova Ferita Seria o peggiore aggrava direttamente la stessa lesione, torna **Mortale**.

L'Aggravamento si applica soltanto quando la nuova Ferita:

- colpisce la stessa parte anatomica già compromessa;
- riapre o estende direttamente la lesione precedente;
- oppure, per posizione e natura, aggrava concretamente lo stesso trauma.

Due Ferite sulla stessa locazione generale ma indipendenti restano separate. Un taglio alla mano e uno alla spalla non si fondono automaticamente in una sola Ferita.

Le Ferite Leggere non aggravano automaticamente quelle precedenti.

Quando l'Aggravamento renderebbe Mortale una Ferita a un arto, si applicano le normali regole anatomiche: la Ferita è Mortale soltanto in presenza di emorragia importante, amputazione prossimale, schiacciamento esteso o altra complicazione capace di mettere in pericolo la vita.

Un’Infezione che si diffonde può invece rendere Mortale una Ferita in qualunque locazione.

3.19.1.2 Effetti delle locazioni

- **Mano Seria** — fa normalmente cadere ciò che impugna.
- **Braccio Serio** — impedisce gesti fini e ostacola armi a due mani, scudi, archi e strumenti.
- **Gamba o Piede Seri** — impediscono Corsa e Carica.
- **Gamba o Piede Gravi** — rendono normalmente Atterrato e impediscono di camminare senza assistenza.
- **Arto Grave** — è inutilizzabile, ma non necessariamente reciso.
- **Testa Grave** — può causare una breve perdita di sensi.
- **Ferita Mortale** — impedisce normalmente di agire. Il personaggio può parlare, muoversi o compiere un ultimo gesto soltanto quando la lesione concreta lo rende plausibile e il GM lo consente.

La Gravità indica le conseguenze generali; la lesione descritta determina ciò che è fisicamente possibile. Un tendine reciso, una mandibola spezzata e una frattura del cranio non producono gli stessi impedimenti, anche quando appartengono alla medesima Gravità.

Storia: manuali chirurgici e inchieste medievali distinguevano sede, profondità e natura della ferita, perché una lesione alla mano, al ventre o al cranio aveva conseguenze radicalmente diverse.

3.19.2 Esempio di Scambio

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

1. Entrambi rinnovano il Pool.
2. Bianca dichiara un Attacco e spende 2d.
3. Corrado spende 2d nella Difesa.
4. Bianca ottiene 6; Corrado 5. Bianca vince con Margine 1 e conserva l’Iniziativa.
5. La spada vale +1 e Corrado indossa Vesti pesanti stratificate (-1):

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

Corrado subisce una Ferita Leggera. I dadi non spesi restano disponibili per altre Difese; tutti i Pool si rinnoveranno all’inizio dello Scambio successivo.

3.19.3 Sanguinamento e traumi

Una Ferita ha un trauma prevalente:

- **Taglio** — lacera pelle, muscoli, tendini e vasi;
- **Punta** — penetra in profondità attraverso un’apertura relativamente stretta;
- **Percossa** — causa soprattutto contusioni, fratture, lussazioni, schiacciamenti, emorragie interne e lesioni degli organi.

Conta il colpo concreto, non soltanto la caratteristica dell’arma.

Una sola Ferita può comprendere più tipi di danno. Una testa di mazza spigolosa può fratturare un osso e aprire la pelle; una lama pesante può tagliare e contemporaneamente contondere. Si registra comunque una sola Ferita, con una sola Gravità e una sola penalità.

3.19.3.1 Taglio o Punta

Tagli e Punte causano normalmente Ferite aperte.

Gravità	Senza cure
Seria	Non peggiora automaticamente; può aggravarsi se riaperta, sforzata o trascurata.
Grave	Se sanguina liberamente, diventa Mortale dopo circa 30 minuti.
Mortale	Uccide normalmente in circa 1d6 minuti se il Sanguinamento non viene arrestato.

Locazione e natura della lesione possono abbreviare o allungare questi tempi. Una grossa arteria recisa può uccidere in pochi minuti; una Ferita Grave profonda ma contenuta può peggiorare più lentamente.

Una Ferita con un oggetto ancora conficcato può sanguinare meno finché l'oggetto resta in posizione. Estrarlo senza poter intervenire immediatamente può causare o aumentare il Sanguinamento.

3.19.3.2 Percossa aperta o chiusa

Una Percossa può essere **chiusa** oppure **aperta**.

- Una **Percossa chiusa** non sanguina esternamente, non può essere Tamponata e non richiede un tiro di Infezione.
- Una **Percossa aperta** si verifica quando l'impatto lacera la pelle, produce una frattura esposta oppure è inferto con spigoli, bordi o altre prominenze capaci di aprire i tessuti.

Una Percossa aperta conserva tutte le conseguenze della Percossa, ma può anche sanguinare, essere Tamponata e sviluppare un'Infezione.

Una Percossa prodotta da una testa irregolare o munita di piccole prominenze non infligge separatamente una Percossa e una Punta: produce una sola Ferita, normalmente aperta quando la superficie raggiunge la carne. Piccole perforazioni possono accompagnare un trauma profondo senza causare necessariamente una grande emorragia.

Gravità	Senza cure
Seria	Può aggravarsi se la parte viene caricata, sforzata, deformata o nuovamente colpita.
Grave	A Testa o Tronco può diventare Mortale per emorragia interna, danno cerebrale o lesione degli organi.
Mortale	Può uccidere in circa 1d3 ore.

Una Percossa aperta che sanguina in modo importante segue anche i tempi del Sanguinamento. Si considera la conseguenza concretamente più urgente: trauma interno e perdita di sangue non provocano due Aggravamenti separati della stessa Ferita.

Storia: una testa di mazza metallica, una pietra angolosa o il bordo robusto di un'ascia potevano rompere ossa e aprire insieme pelle e tessuti. Spigoli e piccole prominenze concentravano l'impatto, ma questo non equivaleva a perforare una buona protezione metallica.

3.19.3.3 Immobilizzare un arto

Una Percossa Seria a un arto può rappresentare una frattura, una lussazione, una grave distorsione o una lesione articolare. In questi casi può essere **Immobilizzata** in alcuni minuti:

- con **Cerusia** riesce automaticamente, se sono disponibili materiali adeguati;
- altrimenti richiede Manualità o Sopravvivenza, Difficoltà 3.

Un successo non riduce la penalità della Ferita e non rende utilizzabile l'arto. Impedisce però che il normale trasporto, il riposo o un movimento prudente aggravino la lesione.

Un fallimento non peggiora immediatamente la Ferita: l'immobilizzazione è inefficace e non offre protezione. Si può ritentare soltanto con materiali migliori, condizioni diverse o un altro soccorritore.

Se un arto con una Percossa Seria non Immobilizzata viene usato con forza, sostiene peso, viene coinvolto in un combattimento o subisce un trasporto brusco, tira Costituzione, Difficoltà 4. Un fallimento rende la Ferita Grave.

Un arto Immobilizzato evita questo tiro durante il normale movimento e trasporto, ma non se viene usato deliberatamente o subisce un nuovo colpo.

Una semplice contusione o un ematoma non beneficiano di una stecca: richiedono soprattutto riposo.

Una Percossa Grave a un arto deve normalmente essere Immobilizzata per consentire il trasporto, ma non diventa Mortale soltanto perché il personaggio non riposa. Può diventarlo in presenza di schiacciamento, emorragia importante, frattura esposta, tessuto necrotico o altra complicazione concreta.

Storia: stecche di legno, assicelle e fasciature servivano a mantenere ferme fratture e articolazioni durante il riposo e il trasporto. Non guarivano l'osso, ma limitavano dolore, deformazione e ulteriori danni ai tessuti.

3.19.3.4 Decorso delle Percosse Gravi

Una Percossa Grave a Testa, Collo, Petto, Addome o Bacino può nascondere un'emorragia interna, un trauma cranico o una lesione degli organi.

Dopo circa 1d6 ore tira Costituzione, Difficoltà 4:

- +1d con riposo e cure competenti;
- -1d se il ferito viene mosso bruscamente, continua a combattere o compie sforzi.

Con un successo la Ferita resta Grave e non richiede altri tiri di Decorso, salvo nuovi sforzi o peggioramenti. Con un fallimento diventa Mortale.

Il GM può anticipare il tiro quando la lesione descritta appare particolarmente pericolosa. Una Percossa Grave alla Testa può inoltre causare incoscienza, confusione, vomito, convulsioni o un progressivo peggioramento.

3.19.3.5 Shock da Percossa alla Testa

Quando una Percossa inferta con un'arma rigida o un proiettile colpisce Testa o Volto con Margine 2+, ma l'Armatura riduce a 0 un Danno che sarebbe stato almeno 1 senza protezione, il bersaglio subisce comunque lo shock dell'impatto.

Subisce **-1d alla prossima Azione o Difesa** compiuta prima della fine dello Scambio successivo.

Lo Shock non si applica normalmente a Mani nude contro un elmo. Se il colpo infligge una Ferita, si applicano soltanto i normali effetti della Ferita alla Testa: lo Shock non si aggiunge alle sue penalità.

Storia: un elmo e la sua imbottitura potevano impedire che l'arma aprisse o fratturasse il cranio senza eliminare ogni conseguenza dell'urto. Dolore, disorientamento e perdita momentanea della guardia restavano possibili.

3.19.3.6 Tamponare

Tamponare una Ferita aperta richiede un'Azione Lunga.

Alla fine dello Scambio il Sanguinamento si arresta finché la pressione continua. Il tempo prima dell'Aggravamento o della morte resta sospeso durante un Tamponamento efficace.

Una mano resta impegnata. Chi Tampona deve restare accanto al ferito e non può compiere azioni incompatibili con la pressione esercitata.

Ferite profonde, parti quasi amputate e oggetti conficcati possono richiedere Cerusia. Un oggetto conficcato non dovrebbe essere estratto sul campo senza una necessità concreta e la possibilità di controllare immediatamente il Sanguinamento.

Tamponare non pulisce, chiude o Stabilizza definitivamente la Ferita.

3.19.3.7 Stabilizzare

Stabilizzare controlla il Sanguinamento e protegge la Ferita durante riposo e trasporto. Il trattamento comprende ciò che la lesione richiede: pressione, bendaggio, protezione della piaga e, quando necessario, Immobilizzazione.

Richiede normalmente circa 5–10 minuti:

- una Ferita **Seria o più lieve** riesce automaticamente con **Cerusia**, strumenti, materiali e accesso adeguati; altrimenti richiede Manualità o Sopravvivenza, Difficoltà 4;
- una Ferita **Grave** richiede Cerusia a Difficoltà 4; senza Cerusia può essere tentata con Manualità o Sopravvivenza a Difficoltà 5 soltanto se la lesione è accessibile e il soccorritore può realmente controllarne il Sanguinamento e immobilizzarla;

- oscurità, fretta, sporcizia o materiali inadatti impongono –1d oppure aumentano la Difficoltà.

Durante il tentativo di Stabilizzazione il normale Decorso continua. Se il Sanguinamento viene mantenuto sotto controllo mediante un **Tamponamento** efficace o dalle operazioni stesse del soccorritore, il tempo verso l'Aggravamento o la morte resta sospeso finché quel controllo dura.

Con un successo la Ferita è Stabilizzata. Non peggiora per il normale Sanguinamento, riposo o trasporto prudente e può iniziare a guarire.

Un fallimento non aggrava immediatamente la Ferita, ma il trattamento non riesce: il Sanguinamento riprende quando cessa la pressione e il tempo trascorso conta normalmente. Si può ritentare soltanto con condizioni diverse, materiali migliori o un altro soccorritore.

Una Ferita Stabilizzata può riaprirsi se viene sforzata, colpita o sottoposta a un trasporto brusco. Se questo accade prima che sia iniziata una reale convalescenza, il Sanguinamento o il Decorso riprendono dal punto in cui erano stati sospesi: una nuova fasciatura non azzerà il tempo già trascorso. Durante la convalescenza il GM valuta invece la nuova lesione secondo Sanguinamento e Aggravamento. Una contaminazione non annulla da sola la Stabilizzazione, ma può richiedere un nuovo tiro di Infezione.

Una **Ferita Mortale Stabilizzata** che si riapre in modo tale da provocare di nuovo un'emorragia capace di minacciare la vita o da riattivare il trauma che l'aveva resa Mortale perde la Stabilizzazione, torna **Mortale** e riprende il normale Decorso. Una semplice riapertura superficiale non basta.

3.19.3.8 Stabilizzare una Ferita Mortale

Una Ferita Mortale richiede Cerusia, strumenti e accesso adeguato:

Difficoltà 6	Arti e locazioni accessibili
Difficoltà 7	Testa, Collo, Petto, lesioni interne o condizioni disperate

Con un successo la Ferita diventa **Mortale Stabilizzata**: il personaggio non è più morente e il normale Decorso verso la morte si interrompe.

Una Ferita Mortale Stabilizzata viene trattata come **Grave** per penalità, Effetti delle locazioni e Aggravamento, ma conserva la propria Gravità originaria per Guarigione, Esiti permanenti e per ogni regola che faccia espressamente riferimento a una Ferita Mortale Stabilizzata. L'incoscienza non è più imposta dalla sola Gravità, ma la lesione concreta può ancora impedire di agire o mantenere il ferito privo di sensi.

Una Ferita Mortale Stabilizzata lascia sempre almeno un esito permanente.

Con un fallimento la Ferita resta Mortale e il tempo impiegato conta normalmente. Un nuovo tentativo richiede condizioni migliori, strumenti diversi oppure un altro cerusico.

Una lesione fisicamente incompatibile con la sopravvivenza — come la distruzione estesa del cervello, del cuore o dei grossi vasi centrali — non può essere Stabilizzata con mezzi ordinari. Il GM dovrebbe dichiararlo soltanto quando la descrizione della Ferita lo rende inequivocabile.

Storia: pressione, fasce, stecche, sutura, estrazione prudente e cauterio erano strumenti reali della chirurgia medievale. Senza trasfusioni, antibiotici e chirurgia interna affidabile, una lesione profonda restava comunque estremamente pericolosa.

3.19.4 Guarigione

Una Ferita inizia a guarire soltanto quando:

- il Sanguinamento è stato fermato;
- è stata Stabilizzata quando necessario;
- non è affetta da Infezione;
- il ferito riceve riposo, nutrimento e riparo sufficienti.

I tempi seguenti indicano approssimativamente quando la Ferita cessa di imporre le normali penalità meccaniche:

Taglio o Punta	Naturale	Cure competenti
Leggera	pochi giorni	–
Seria	circa 2 settimane	circa 1 settimana
Grave	circa 3-6 settimane	circa 2-3 settimane
Mortale Stabilizzata	circa 6-12 settimane	circa 4-6 settimane
Percossa	Naturale	Cure competenti
Leggera	pochi giorni	–
Seria	circa 3 settimane	circa 14 giorni
Grave	circa 4-8 settimane	circa 3-6 settimane
Mortale Stabilizzata	circa 8-16 settimane	circa 6-12 settimane

Una Ferita Mortale Stabilizzata usa sempre la propria riga di Guarigione, anche se per penalità ed effetti immediati viene trattata come Grave.

I tempi sono indicativi. Fratture, articolazioni, tendini, nervi e profonde lesioni degli organi richiedono normalmente il limite superiore dell'intervallo o un tempo maggiore.

La fine della convalescenza non implica necessariamente il completo ritorno della forza. Un personaggio può muoversi e agire senza penalità prima che osso e tessuti abbiano recuperato tutta la loro resistenza; uno sforzo eccessivo può ancora riaprire la Ferita, a giudizio del GM.

Le **cure competenti** richiedono assistenza reale e continuativa, materiali adeguati, riposo e almeno una Disciplina pertinente. Un singolo tiro o una visita occasionale non dimezzano da soli la convalescenza.

Viaggio, freddo, fame, cattivo riposo e uso della parte lesa sospendono o allungano la Guarigione.

3.19.4.1 Esiti permanenti

Al termine della convalescenza di ogni Ferita Grave tira Costituzione, Difficoltà 4:

- +1d con cure competenti;
- –1d se la Ferita è stata trascurata, riaperta o infetta.

Con un successo non rimane alcuna menomazione meccanica permanente, salvo quanto già stabilito dalla lesione.

Un fallimento lascia un esito coerente: zoppia, rigidità, dolore cronico, perdita di forza, mobilità o sensibilità, cicatrice deturpante, difficoltà respiratorie o un danno analogo.

Una Ferita Mortale Stabilizzata **non effettua questo tiro**: lascia sempre almeno un esito permanente, determinato dalla lesione concreta. Le cure competenti possono influenzare la forma e la severità dell'esito nella fiction, ma non cancellarlo.

Anche una Ferita da Danno 7+ a un arto che non è Mortale segue la convalescenza di una Grave ma **non effettua questo tiro** e lascia automaticamente almeno un esito permanente.

L'esito deve rappresentare la lesione subita e non una penalità arbitraria. La sua applicazione meccanica viene concordata con il GM quando ostacola concretamente un'azione.

3.19.5 Infezione

Dopo circa un giorno, una Ferita Seria o peggiore aperta richiede un tiro di Costituzione. La Difficoltà dipende dalle condizioni della piaga:

- | | |
|--------------|--|
| Difficoltà 3 | Ferita aperta senza particolari fattori di rischio, pulita e protetta in modo ordinario. |
| Difficoltà 4 | Ferita sporca, trascurata, riaperta o trattata male. |
| Difficoltà 5 | Morso, terra o letame nella piaga, frattura esposta, tessuto schiacciato, necrosi o corpo estraneo profondo. |

Cerusia, Fisica, Erboristeria e le Pratiche dell'Unzione possono concedere dadi a questo tiro, fino al normale limite complessivo di +2d, ma soltanto quando corrispondono a cure reali e pertinenti.

Un fallimento causa **Infezione**, ma non aumenta immediatamente la Gravità della Ferita:

- il personaggio subisce -1d a tutti i Pool basati su un Attributo;
- compaiono febbre, dolore crescente, debolezza o altro malessere;
- la Guarigione si interrompe;
- ogni giorno deve essere effettuato un tiro di Decorso.

3.19.5.1 Decorso dell'Infezione

Il tiro giornaliero di Decorso è Costituzione, Difficoltà 4:

- Cerusia, Fisica, Erboristeria e Pratiche dell'Unzione concedono complessivamente fino a +2d;
- viaggio, sporcizia, freddo, fame e cattiva alimentazione impongono normalmente -1d.

Con un successo l'Infezione è sotto controllo. Termina dopo un altro giorno di riposo e cure, durante il quale non è necessario un nuovo tiro.

Con un fallimento l'Infezione persiste. Se anche il tiro del giorno seguente fallisce, la Ferita aumenta di un grado e la sequenza dei fallimenti ricomincia.

Una Ferita resa Mortale dall'Infezione rappresenta febbre sistemica, cancrena, avvelenamento del sangue o cedimento generale e uccide normalmente in circa 1d3 giorni.

Una Ferita riaperta, sporcata o nuovamente contaminata può richiedere un nuovo tiro iniziale di Infezione anche dopo essere stata curata.

Storia: molti feriti sopravvivevano al colpo ma morivano nei giorni successivi per perdita di sangue, contaminazione, tessuti schiacciati, cancrena e febbre. Le cure potevano pulire, drenare e proteggere una piaga, ma non eliminavano il rischio.

3.20 Equipaggiamento

3.20.1 Armi

Arma in mischia	Danno	Portata	Peso	Note
Mani nude	-1	Corta	Leggera	Percossa e Lotta
Pugnale, coltello	+0	Corta	Leggera	Taglio o Punta
Spada	+1	Media	Media	Taglio o Punta
Ascia	+1	Media	Media	Taglio; Spaccante
Mazza	+1	Media	Media	Percossa concentrata
Randello	+0	Media	Media	Percossa
Bastone	+0	Lunga	Media	Percossa; a due mani
Lancia	+1	Lunga	Media	Punta; una o due mani
Ascia lunga regionale	+2	Lunga	Pesante	Taglio; Spaccante; due mani;
Arma a distanza	Danno	Gittata	Note	
Sasso	-1	Vicina	Percossa; Improvvisato	
Coltello lanciato	+0	Vicina	Taglio o Punta; -1d senza Armi da Lancio	
Ascia da lancio	+0	Vicina	Taglio; regionale; in mischia Danno +0	
Giavellotto	+1	Media	Punta; Forza 1d; in mischia +0, Portata Media	
Fionda	+1	Media	Percossa; richiede spazio	
Fionda a bastone	+1	Lontana	Percossa; Ricarica 1; Forza 1d; due mani	
Arco	+1	Media	Punta; Forza 1d	
Arco da guerra	+2	Lontana	Punta; Ricarica 1; Forza 2d e Arco da Guerra	
Balestra semplice	+2	Media	Punta; Ricarica 2; due mani	

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

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

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

La **Balestra semplice** è un'arma specialistica e non uniforme. È plausibile nell'Occidente della seconda metà dell'XI secolo, soprattutto in contesti militari o fortificati, ma la documentazione regionale diventa molto più abbondante nel XII secolo: il GM non dovrebbe trattarla come

equipaggiamento ordinario di ogni villaggio. Viene tesa a mano, col piede o con un semplice gancio secondo il modello; non rappresenta le balestre pesanti ad argano dei secoli successivi e non ignora automaticamente la maglia.

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

- **Spaccante** — un Taglio pesante e concentrato, come quello di un'ascia. Non subisce il -1 Danno imposto da **Metallo** ai Tagli ordinari; la normale Riduzione dell'armatura si applica comunque. Se il filo non apre realmente la protezione, l'eventuale Ferita è una **Percossa** prodotta dall'urto trasmesso.
- **Perforante** — una Punta stretta e robusta, adatta a concentrare la forza su una superficie molto piccola. Non subisce il -1 Danno imposto da **Metallo** alle Punte ordinarie; la normale Riduzione dell'armatura si applica comunque. Non ogni arma appuntita è Perforante: la proprietà richiede una forma concreta della punta che la giustifichi.
- **Percossa concentrata** — una Percossa portata con una testa relativamente piccola, pesante e rigida, come quella di una mazza. Contro una protezione **Flessibile** ignora 1 punto della sua Riduzione.

Le armi della tabella non sono **Perforanti** automaticamente. Lancia, freccia, quadrello, pugnale o spada restano Punte ordinarie salvo che uno specifico manufatto o una specifica munizione possiedano una punta stretta e robusta che giustifichi la proprietà.

3.20.1.1 Prese alternative

- **Presa sotto la Testa** — Chi impugna un'ascia, una mazza o un martello con un manico sufficientemente lungo può cambiare presa come Azione Gratuita, usando l'unica Azione Gratuita dello Scambio. L'assetto permane finché non viene cambiato nuovamente.

Impugnando l'arma immediatamente sotto la testa:

- la Portata diventa **Corta**;
- il Danno diventa **+0**;
- l'arma non applica **Spaccante** né **Percossa concentrata**: la presa riduce troppo leva e velocità per sfruttare quelle proprietà;
- in Lotta non subisce la penalità prevista per le armi Medie.

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

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

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

Usare un'arma senza requisiti impone -1d e -1 Danno. Lo scudo concede +1d alle Difese in Mischia e, contro il tiro, vale come buona copertura per un portatore consapevole quando è

abbastanza grande e orientato verso il pericolo. Uno scudo piccolo o mal posizionato concede soltanto copertura scarsa.

Il Peso determina l'Attributo del Pool e ciò che è fisicamente possibile; non concede altri bonus.

Storia: lancia e scudo restano l'equipaggiamento più accessibile e utile del combattente. Spade, buoni elmi e maglie sono beni costosi, spesso donati, ereditati o ricevuti nel servizio. Nella Lombardia della seconda metà dell'XI secolo sono attestati insieme cavalleria, fanteria, fiondatori, macchine d'assedio e balestrieri, ma questi ultimi rimangono specialisti relativamente rari.

3.20.2 Armature

Armatura	Riduzione	Proprietà	Copertura tipica
Nessuna	0	–	–
Vesti pesanti stratificate la situazione	-1	–	secondo il capo e
Cotta di maglia delle braccia	-2	Metallo, Flessibile	torso e parte
Usbergo di maglia anche e parte delle cosce	-2	Metallo, Flessibile	torso, braccia,
Protezione rigida manufatto; rara e regionale	-2	Metallo	secondo il
Elmo aperto o con nasale	-2	Metallo	Testa
Cappuccio di maglia	-2	Metallo, Flessibile	Testa e Collo

Le Riduzioni non si sommano: usa la migliore sulla locazione realmente coperta. Cotta e usbergo offrono la stessa Riduzione; l'usbergo costa di più e protegge più locazioni. Le coperture indicate sono modelli di gioco: la forma concreta del capo decide quali parti siano realmente protette. La Riduzione della Maglia presuppone almeno una veste tessile adeguata sotto gli anelli; il gioco non distingue qui tra un capo robusto e un'imbottitura più strutturata. **Vesti pesanti stratificate** non si sommano quindi alla Maglia, ma spiegano parte della sua protezione contro l'urto.

Le proprietà delle protezioni condensano le interazioni con le armi:

- **Metallo** — dopo aver applicato normalmente la Riduzione, **Tagli** e **Punte** ordinari subiscono -1 **Danno**. **Spaccante** non subisce la penalità dei Tagli; **Perforante** non subisce quella delle Punte. Se un Taglio, anche Spaccante, non apre realmente la protezione, l'eventuale Danno residuo è una **Percossa** prodotta dall'urto trasmesso, non una ferita aperta.
- **Flessibile** — una **Percossa concentrata** ignora 1 punto della Riduzione della protezione. Questa proprietà rappresenta una difesa che segue il corpo ma distribuisce meno efficacemente un urto molto concentrato rispetto a elementi metallici rigidi.

Le tre forme principali di protezione funzionano quindi così:

- **Tessile o imbottita** — offre una protezione modesta e generale. Non possiede proprietà speciali: Tagli, Punte e Percosse applicano semplicemente la Riduzione.
- **Maglia** — è **Metallo** e **Flessibile**. Gli anelli resistono molto bene al filo e ostacolano le Punte ordinarie, ma una Percossa concentrata trasmette più facilmente il trauma attraverso la rete. La Maglia può coprire articolazioni e parti mobili quando il capo le protegge realmente.

- **Protezione rigida** — è **Metallo**, ma non **Flessibile**. È una categoria meccanica unica per manufatti storicamente diversi formati da elementi metallici rigidi o semirigidi: corazze a scaglie, corazze lamellari, protezioni a stecche, bracciali, schinieri e rinforzi analoghi. Una corazza può coprire gran parte del tronco; un rinforzo locale protegge soltanto la parte effettivamente coperta. Il termine non indica una corazza a piastre tardomedievale.

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

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

Scudi rotondi, ovali e a mandorla usano la stessa regola. Forma e dimensione contano nella narrazione, nella copertura e nello spazio necessario, non attraverso bonus cumulativi differenti.

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

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

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

3.21 Tradizioni d'Arme

Le Tradizioni sono Discipline di Mischia o Distanza. Le capacità specifiche apprese al loro interno si chiamano **Tecniche**. Non aumentano stabilmente il Pool: concedono modi più efficaci di usare le regole comuni. Quando acquisisci una Tradizione scegli una Tecnica; la seconda richiede uno slot successivo o 1 PE.

Nell'XI secolo l'addestramento è trasmesso soprattutto in famiglia, nel seguito di un potente, in una guarnigione, durante la caccia, in città o attraverso campagne e assedi. Le fonti non conser-

vano manuali tecnici occidentali contemporanei: le Tecniche descrivono principi fisici plausibili e sono confrontate, con cautela, con immagini, cronache e trattati posteriori.

Una Tecnica deve sempre corrispondere a un vantaggio concreto: controllo della linea, leva, preparazione, appoggio, cooperazione o uso specialistico dell'arma. Non permette azioni impossibili e non sostituisce i requisiti fisici e narrativi delle Manovre base. Due Tecniche che riducono la stessa soglia, concedono lo stesso bonus o producono lo stesso effetto non si sommano: applica soltanto il beneficio migliore.

3.21.1 Tradizioni di Mischia

3.21.1.1 Coltello e Presa

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

- **Entrata sotto il Ferro** — In Misura Normale, quando vinci una Difesa effettuata con un'arma Corta o una mano libera contro un'arma più lunga, puoi passare subito in Misura Stretta. Prendi normalmente l'Iniziativa per aver vinto la Difesa. Se il confronto ti concede anche una Reazione, devi scegliere: entrare sotto il ferro oppure risolvere la Reazione; non puoi ottenere entrambi gli effetti dallo stesso confronto.

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

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

- **Presa di Braccio** — In Misura Stretta, quando una Presa contro un avversario armato a una mano riesce con **Margine 2+**, entri in Lotta controllando il braccio armato: quel braccio non può attaccare o difendere finché l'avversario non si libera; l'altra mano resta utilizzabile. Con Margine 1 ottieni soltanto una normale Presa.

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

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

3.21.1.2 Arma e Scudo

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

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

- **Muro** — Una volta per Scambio, quando un alleato adiacente effettua una Difesa in Mischia contro un attacco proveniente da una direzione che il tuo scudo può realmente coprire, puoi spendere **1d del tuo Pool** per concedergli **+1d**. Lo dichiari dopo che l'alleato ha assegnato i propri dadi, ma prima del tiro. L'alleato deve spendere almeno 1d nella Difesa: Muro non migliora un tiro a 0d e non può proteggere chi è Esposto. Muro non usa la tua Azione; confronto, Iniziativa ed eventuale Reazione restano interamente dell'alleato.

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

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

- **Legare con lo Scudo** — Quando una Difesa alla quale partecipa realmente lo scudo concede una Reazione, puoi risolverla senza infliggere Danno: il bersaglio perde il bonus dello scudo alla prossima Difesa, oppure subisce **-1d** al prossimo Attacco o alla prossima Difesa con l'arma legata. Qualsiasi Margine di Reazione è sufficiente. L'effetto scade alla fine dello Scambio successivo e non si cumula.

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

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

3.21.1.3 Lancia

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

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

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

Se queste condizioni non sono soddisfatte, risolvi normalmente il Danno e applica le regole generali sulle Ferite che interrompono il movimento. Se l'avversario completa l'avanzata con un'arma più corta, l'ingaggio entra in Misura Stretta.

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

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

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

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

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

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

3.21.1.4 Ascia e Mazza

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

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

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

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

- **Leva del Manico** — In **Misura Stretta**, impugnando a due mani un'ascia, una mazza o un martello dal manico sufficientemente lungo e robusto, puoi tentare **Atterrare** senza aver prima ottenuto una Presa. Grazie alla leva del manico è sufficiente **Margine 1** e la Manovra non infligge Danno.

Devi descrivere una leva fisicamente possibile: portare il manico dietro un ginocchio, attraversare le anche, premere contro il petto oppure incastrarlo sotto un braccio mentre ruoti col corpo. Non basta toccare il bersaglio con l'arma.

La Tecnica non può essere usata impugnando l'arma con una sola mano, con un manico troppo corto o fragile, contro un avversario molto più grande o massiccio, quando la posizione non permette di collocare il manico oltre o attorno al corpo oppure in Lotta, dove si applicano già le normali regole di Presa e Atterrare.

Esempi: passare il manico dietro il ginocchio e tirare mentre la spalla spinge il tronco; poggiare l'asta attraverso le anche e ruotare l'avversario fuori dal proprio appoggio; bloccare il braccio armato contro il corpo e abbattere l'uomo avanzando di fianco.

Storia: le fonti dell'XI secolo non descrivono una tecnica nominata di questo tipo. Trattati marziali posteriori mostrano però frequentemente armi inastate usate come sbarre e leve durante il combattimento ravvicinato. L'azione è una ricostruzione prudente fondata sulla rigidità del manico, sul controllo delle articolazioni e sulla rottura dell'equilibrio, non su una presunta scuola documentata.

3.21.1.5 Campione

Il combattente scelto per stare davanti agli altri studia il tempo minimo: coprire la linea e ferire prima che l'avversario ricomponga il proprio gesto.

- **Controtempo** — Oltre alla normale Reazione con Margine 2+, puoi effettuare una **Reazione limitata** anche quando vinci una Difesa con Margine 1. Devi aver opposto la tua arma alla linea dell'attacco contro un avversario che fronteggi, aver preparato la Riserva e non aver già usato l'Offensiva. La Reazione limitata ha **Margine 0** e può soltanto infliggere Danno. Con Margine 2+ usi le normali regole della Reazione. Per Ostacolare l'arma con Margine 1 serve invece **Battuta**.

Controtempo non si applica quando il colpo viene evitato soltanto spostandosi, intercettato unicamente con lo scudo o portato dal fianco.

Esempi: deviare un affondo e rispondere alla mano; sfruttare un colpo troppo largo prima che l'avversario recuperi la linea.

Storia: non possediamo una terminologia tecnica occidentale dell'XI secolo per queste azioni. Trattati posteriori descrivono però chiaramente l'idea di coprire e ferire nello stesso tempo; il gioco usa il principio senza attribuirlo a una scuola contemporanea.

- **Battuta** — Quando usi **Ostacolare arma**, con un Attacco o con una Reazione, è sufficiente Margine 1. Applichi per il resto il normale effetto di Ostacolare; Battuta non si applica agli scudi.

Esempi: battere lateralmente una spada; deviare l'asta di una lancia prima che torni in linea.

Storia: colpire o spostare l'arma avversaria per liberare una linea è un gesto semplice e plausibile. Non spezza automaticamente una buona lama e non sostituisce il controllo della Misura.

3.21.1.6 Lotta

Prima del ferro viene il corpo: chi governa appoggio, anche e braccia può gettare un uomo senza opporre forza a forza.

- **Entrata e Getto** — Quando una **Presa** riesce con **Margine 2+**, puoi immediatamente rendere il bersaglio **Atterrato** come parte della stessa Manovra. La Lotta continua e conservi l'Iniziativa. Rimani in piedi soltanto se presa, appoggio e direzione del getto lo permettono; altrimenti

entrambi finite Atterrati. La Tecnica non funziona quando differenza di massa, posizione o assenza di spazio rendono impossibile il getto.

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

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

- **Rovesciare la Presa** — Quando **Liberarsi** riesce con **Margine 2+**, puoi scegliere di non terminare la Lotta: rovesci invece il controllo, diventi tu il controllore della Presa e conservi l'Iniziativa. Se usi Liberarsi come Reazione, per la soglia di Margine 2+ conta il **Margine della Reazione**, non quello originario della Difesa; devi inoltre avere preparato la Riserva e spendere la Reazione come di norma. Non può essere usato mentre sei **Immobilizzato** e richiede almeno una parte del corpo libera con cui cambiare il legame.

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

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

3.21.1.7 Guerriero a Cavallo

Prerequisito: Disciplina Cavalcatura.

Il cavallo non è un'armatura né un'azione in più: è massa, altezza, addestramento e terreno percorso prima che l'uomo a piedi possa chiudere la distanza.

- **Passaggio Montato** — Quando effettui una Carica in sella con Lancia, Spada, Ascia o Giavelotto da Mischia, dopo aver risolto l'Attacco puoi continuare lungo una linea libera e terminare a distanza Vicina dal bersaglio invece di restare ingaggiato. Non puoi farlo se il movimento è stato Arrestato, se il cavallo è entrato in uno spazio che non permette il passaggio o se hai iniziato lo Scambio già ingaggiato.

Esempi: colpire lungo un sentiero e proseguire; attraversare il fianco di un gruppo senza fermare il cavallo tra gli uomini.

Storia: la mobilità consente passaggi ripetuti, finte ritirate e cambi di fronte, ma soltanto quando terreno, disciplina e spazio impediscono alla fanteria di chiudere il cavallo.

- **Lancia sotto il Braccio** — Quando effettui una Carica frontale con una Lancia serrata sotto il braccio, su un cavallo da guerra e con almeno una distanza Vicina libera per prendere assetto, risolvi normalmente l'Attacco. Se il Danno finale infligge una Ferita **Seria o peggiore**, puoi anche rendere il bersaglio **Atterrato** oppure respingerlo di pochi passi e sciogliere l'ingaggio, se massa, terreno e direzione lo permettono. Non puoi usare la Tecnica contro un avversario che ti nega il vantaggio montato Attendendo con una lancia Lunga saldamente impugnata, né in bosco fitto, interni, folla serrata o terreno che impedisce la carica.

Esempi: investire un uomo isolato su strada aperta; spezzare il fronte di una fila già disordinata senza pretendere di attraversare una schiera salda.

Storia: immagini della seconda metà dell'XI secolo, incluso l'Arazzo di Bayeux, mostrano prese sopra la spalla, distese e talvolta sotto il braccio. La loro lettura non dimostra però una tecnica d'urto già uniforme o pienamente codificata. Il gioco rappresenta quindi un impiego emergente e prudente: non aggiunge Danno e produce un effetto di sbilanciamento soltanto dopo una Ferita già Seria. Terreno, lance preparate, ostacoli e perdita dell'assetto possono annullarne il vantaggio.

3.21.2 Tradizioni di Distanza

3.21.2.1 Arco da Caccia

Il buon tiro nasce prima della corda: nel passo silenzioso, nel riparo scelto e nel punto in cui la preda dovrà passare.

- **Passo e Tiro** — Nello stesso Scambio in cui tiri con l'Arco puoi compiere un Passo come Azione Rapida. Devi avere e spendere 1d come di norma; il dado non è disponibile per il tiro o le difese. Puoi muoverti prima o dopo il tiro oppure dividere il Passo in due brevi tratti, purché il percorso totale non superi la normale distanza e tu disponga di appoggi e linea credibili.

Esempi: uscire da dietro un albero, tirare e rientrare; avanzare per aprire la visuale prima del rilascio.

Storia: il cacciatore sceglie posizione e visuale, ma il rilascio richiede comunque un istante di assetto. Muoversi e tirare è possibile, meno stabile che attendere.

- **Tiro al Varco** — Quando Attendi con l'Arco un bersaglio che deve attraversare un punto preciso e chiaramente osservabile, ignori fino a +1 di Difficoltà dovuto al suo movimento. Non ignori copertura, vento, oscurità o altre complicazioni. Se il bersaglio non attraversa il punto dichiarato prima del tuo prossimo Scambio, l'Azione è perduta.

Esempi: attendere che un cervo attraversi un sentiero; mirare al vano di una porta che una guardia deve superare.

Storia: cacciare presso piste, abbeveratoi e passaggi obbligati riduce la necessità di inseguire con la mira un bersaglio imprevedibile.

3.21.2.2 Arco da Guerra

L'arco da guerra richiede un corpo abituato alla trazione e la capacità di adattare forza, elevazione e ritmo alla distanza. Il buon arciere non tende sempre nello stesso modo: distingue il tiro potente dal tiro più breve e rapido.

- **Trazione Graduata** — Quando usi un Arco da guerra puoi scegliere una **trazione ridotta**. In questo caso l'arma usa il seguente profilo:

Danno +1
Gittata Media
nessuna Ricarica

Puoi quindi incoccare e tirare normalmente anche se non hai completato la Ricarica richiesta dopo un precedente tiro a piena trazione. Per usare nuovamente il normale profilo dell'Arco da guerra — Danno +2 e Gittata Lontana — devi prima completare **Ricarica 1**.

Esempi: tirare rapidamente contro un uomo ormai vicino; rinunciare alla piena potenza per mantenere il tiro durante un'avanzata; tornare alla piena trazione quando il nemico è ancora lontano.

Storia: ridurre la lunghezza della trazione diminuisce l'energia trasmessa alla freccia, ma richiede meno sforzo e preparazione. Un arciero esperto può adattare la trazione senza pretendere che ogni tiro sviluppi la massima potenza.

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

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

La correzione non ignora movimento del bersaglio, copertura, oscurità o vento severo. Termina se cambi posizione, se il vento muta sensibilmente o se il bersaglio lascia la zona Misurata.

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

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

3.21.2.3 Balestra

La balestra conserva meccanicamente la tensione. Il balestriere può quindi preparare il tiro prima che il bersaglio si presenti e dedicare maggiore attenzione al punto verso cui orienta l'arma; ciò non rende più rapido il caricamento.

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

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

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

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

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

Storia: il meccanismo della balestra mantiene la corda tesa mentre il tiratore osserva. Il vantaggio non è una reazione sovrumana, ma la possibilità di preparare l'arma prima di avere scelto il bersaglio definitivo.

- **Tiro Appoggiato** — Quando una Balestra carica poggia stabilmente su un parapetto, un muro, un tronco, un carro o un altro sostegno adatto, puoi effettuare una Mira contro uno specifico bersaglio.

Se il successivo tiro è un **Colpo Mirato**, riduci di **1d** la sua penalità:

- 1d diventa 0d
- 2d diventa -1d

Devi restare immobile e il sostegno deve permettere di orientare liberamente l'arma. La Tecnica non può essere combinata con Guardia di Settore: richiede che la Mira sia stata preparata contro un bersaglio preciso.

Esempi: puntare alla gamba visibile sotto uno scudo; mirare alla mano di un uomo affacciato; cercare il volto da una feritoia.

Storia: il fusto e il rilascio meccanico permettono di sostenere e allineare la balestra senza mantenere direttamente la trazione della corda. Un appoggio stabile aiuta soprattutto nei tiri deliberati verso una parte precisa.

3.21.2.4 Armi da Lancio

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

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

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

Storia: cacciatori e schermagliatori potevano portare più giavellotti o piccoli ferri pronti. La rapidità dipendeva dalla preparazione delle armi.

- **Mano Nascosta** — Estrarre un'arma da lancio Leggera celata è un'Azione Gratuita invece di un'Azione Rapida e usa l'unica Azione Gratuita dello Scambio. Se nessuno sapeva che eri armato, ricevi +1d alla prova di Sorpresa del primo lancio.

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

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

3.21.2.5 Fionda del Pastore

Il fondatore controlla ampiezza e piano della rotazione secondo lo spazio disponibile. Un movimento abbreviato permette di tirare anche dove una rotazione completa sarebbe pericolosa, ma trasmette meno energia al proiettile.

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

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

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

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

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

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

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

4 Arcano

Le Discipline dell'Abilità Arcano si chiamano **Vie**; le capacità apprese al loro interno si chiamano **Pratiche**. Una Via è una tradizione coerente: un insieme di parole, gesti, oggetti e precauzioni con cui il praticante forza l'ordine naturale delle cose.

Ogni Via comprende delle **Pratiche** che possono essere di questi tipi:

- una Pratica relativamente versatile, utilizzabile anche durante una situazione di pericolo;
- una Pratica più lenta, specifica o dipendente da condizioni particolari;
- una **Pratica Corale**, eseguibile dalla sola Guida oppure rafforzata dalla presenza di altre Voci.

4.1 Regole comuni delle Vie

- Le Vie si acquisiscono agli slot di Disciplina dell'Abilità Arcano — 2, 4 e 7 — oppure con 1 PE. **La spesa non basta da sola:** serve sempre una fonte concreta di apprendimento o trasformazione — maestro, manoscritto, confraternita, eremita, reliquia, entità, esperienza innaturale o altro evento coerente — e il consenso del GM.
- Quando si acquisisce una Via si sceglie una delle sue Pratiche.
- Le altre Pratiche della stessa Via vengono apprese attraverso gli slot successivi o spendendo 1 PE, ma richiedono allo stesso modo una fonte concreta: non compaiono soltanto perché il personaggio possiede PE disponibili.
- Ogni Pratica ha un costo in **Corruzione**, pagato quando viene iniziata, che riesca o fallisca. Se il costo porta la Corruzione a 10, l'episodio critico si manifesta immediatamente e la Pratica viene interrotta prima di produrre effetto.

- Salvo diversa indicazione, il tiro è **Arcano + Concentrazione**, contro Difficoltà Sfidante (4).
- Quando una Pratica agisce direttamente sulla volontà di una creatura consapevole, si usa **Arcano + Tenacia** in un tiro contrapposto contro la Tenacia del bersaglio.
- Una **Pratica Corale** ha sempre Difficoltà Ardua (6). Se agisce direttamente sulla volontà di una creatura consapevole, il risultato della Guida deve essere almeno 6 e deve inoltre superare il risultato di Tenacia del bersaglio.
- Le penalità e i bonus prodotti dalle Pratiche non sono cumulabili con quelli della stessa Pratica. Si applica soltanto l'effetto migliore.
- Un singolo tiro, fallimento o peggioramento può essere annullato o sospeso da una sola Pratica. Se più effetti potrebbero applicarsi, il beneficiario sceglie quale consumare.
- Quando una Pratica produce una protezione o un'opposizione duratura, registra il risultato ottenuto al termine del rito: quello è il valore usato dai successivi tiri contrapposti.
- Parole, gesti e oggetti indicati nella Pratica sono requisiti reali. Se il praticante non può parlare, muoversi o usare il materiale necessario, non può iniziarla. I materiali ordinari possono essere sostituiti soltanto con equivalenti coerenti accettati dal GM; un componente distrutto, bruciato, spezzato o assorbito dall'effetto è consumato.

Storia: nei manoscritti medievali preghiere, sconjuri, ricette mediche, astrologia e operazioni proibite possono apparire nello stesso volume. La separazione moderna tra religione, medicina e magia era molto meno netta per copisti e praticanti.

4.1.1 Tempi delle Pratiche

Pratica Breve

Richiede alcune parole, un gesto o la manipolazione di un piccolo oggetto.

Fuori dal combattimento richiede pochi secondi. In combattimento è un'**Azione Lunga**: rende il praticante **Esposto** e si completa alla fine dello Scambio. Se viene ferito prima di quel momento, la Pratica fallisce ma la Corruzione resta pagata. Quando una durata è indicata come "uno Scambio", l'effetto permane fino alla fine dello Scambio successivo.

Rito

Richiede almeno dieci minuti di preparazione, materiali semplici e relativa tranquillità. Se viene interrotto, la Corruzione è comunque pagata e il rito deve essere ricominciato.

Veglia

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

Storia: digiuno, veglia, ripetizione di formule e preparazione di oggetti sono elementi comuni tanto nella devozione lecita quanto nelle accuse di magia. Il tempo rituale segnala disciplina e separazione dalla vita ordinaria.

4.2 Pratiche Corali

Una **Pratica Corale** è un rito che può essere sostenuto da più persone. Può sempre essere eseguita dal solo praticante, che viene comunque chiamato **Guida**.

Prima di iniziare, la Guida può legare al rito fino a **tre Voci efficaci**.

Una Voce efficace:

- non deve necessariamente possedere Arcano;
- deve partecipare volontariamente;
- deve poter udire la Guida e ripetere correttamente risposte, nomi o formule;
- deve rimanere presente per tutta l'esecuzione;
- acquisisce **1 Corruzione**, anche se il rito fallisce.

La Guida paga invece il normale costo della Pratica Corale.

Ogni Voce efficace concede alla Guida **+1d al tiro**, fino a un massimo di +3d. Questo è un bonus specifico delle Pratiche Corali e può superare il normale singolo vantaggio circostanziale.

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

Se una Voce efficace raggiunge 10 Corruzione, il suo episodio critico si manifesta immediatamente ed essa cessa di contribuire al rito. Se l'episodio rende impossibile proseguire la cerimonia, la Pratica fallisce e la Corruzione già acquisita non viene recuperata.

Altre persone possono partecipare come fedeli, spettatori, assistenti, portatori di lumi o membri della processione, ma non modificano il tiro e non acquisiscono Corruzione finché non vengono legate come Voci efficaci.

Le Voci rendono il rito più affidabile, non più potente. Portata, durata, bersagli ed effetto di una Pratica Corale sono sempre quelli indicati nella Pratica: non esistono Gradi Corali.

Storia: litanie, salmi responsoriali, processioni e acclamazioni affidavano a una guida la formula principale e all'assemblea la risposta. Il gioco trasforma questa struttura reale in una meccanica corale, senza sostenere che i riti storici producessero effetti soprannaturali.

4.3 Vie Arcane

Le Vie Arcane sono tradizioni popolari, familiari o libresche prive di riconoscimento ecclesiastico. Possono essere tollerate come superstizioni innocue, perseguite come maleficio oppure studiate segretamente da chierici e filosofi.

4.3.1 Via dei Nomi

identità, nomi riconosciuti, richiamo e distanza

Per questa Via il nome è il punto con cui una persona resta agganciata al mondo. **Riconosce, ancora e richiama individui attraverso un nome che essi considerano proprio.** Non usa sangue, capelli o altri frammenti corporei; non altera sentieri o percezioni e non comanda le entità innaturali.

Una stessa persona può possedere più nomi validi: il nome battesimale, un soprannome familiare, un nome religioso oppure un appellativo usato per molti anni. Un nome falso inventato sul momento non ha potere. Il praticante non distingue automaticamente un nome valido da uno falso: se usa quello sbagliato, la Pratica fallisce e la Corruzione viene comunque pagata.

Il nome non prova l'identità civile del bersaglio. Un viaggiatore può mentire su come si chiama e non esiste un registro universale attraverso cui verificarlo.

Storia: amuleti e formule medievali facevano largo uso di nomi sacri, nomi angelici, parole incomprensibili e serie di voci magiche. L'identità quotidiana dipendeva però anche da parentela, provenienza, mestiere, reputazione e testimonianza: nomi battesimali, patronimici e soprannomi potevano convivere senza costituire un'identità legale unica.

- **Chiamare per Nome** (Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una creatura; portata: Media; durata: una scena)

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

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

- non può coglierti di Sorpresa;
- lo riconosci immediatamente tra persone simili, travestimenti ordinari o una folla;
- una volta prima della fine della scena puoi pronunciarne nuovamente il nome come Azione Gratuita, usando l'unica disponibile nello Scambio: tu oppure un alleato che ti sente ricevere +1d alla prossima azione direttamente rivolta a trovarlo, raggiungerlo, contrastarlo o colpirlo.

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

Se il nome non è valido, la Pratica fallisce e la Corruzione viene comunque pagata. Il GM non rivela se il fallimento dipenda dal nome errato oppure dalla resistenza del bersaglio.

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

- Non permette di vedere una creatura invisibile, di smascherare una trasformazione realmente soprannaturale o di verificare se il nome dichiarato da uno sconosciuto sia vero.

Storia: esorcismi, sconjuri e testi di magia attribuiscono grande importanza al nome corretto di spiriti, malattie e persone. Nominare significa identificare ciò su cui la formula pretende di agire.

- **Filo del Nome** (*Rito, 2 Corruzione; bersagli: due persone consenzienti presenti; durata: fino all'alba*)

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

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

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

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: fili annodati, nomi pronunciati e piccoli oggetti portati sul corpo ricorrono in amuleti, sconjuri e pratiche devozionali. La Pratica rende letterale l'idea che il nome mantenga due persone riconoscibili l'una all'altra anche quando vengono separate.

- **Appello degli Assenti** (*Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersaglio: una persona nominata; portata: circa un giorno di cammino*)

La Guida pronuncia un nome valido dell'assente. Deve aver udito il bersaglio rispondere a quel nome oppure averlo ricevuto da qualcuno che lo conosce intimamente. Le Voci ripetono il nome, prima forte e poi sempre più piano, finché una voce sembra rispondere da una direzione precisa.

Con un successo, se il bersaglio si trova entro circa **un giorno di cammino**, la Guida percepisce una sola direzione e una distanza approssimativa: vicino, lontano oppure ai margini della portata.

Nello stesso momento, se è vivo e cosciente, il bersaglio sente distintamente il proprio nome provenire dalla direzione della Guida. Se vuole rispondere, può pronunciare **una breve frase**: la Guida la ode come una voce lontana. Il richiamo non permette una conversazione e termina subito dopo la risposta.

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

L'Appello fornisce un solo orientamento per rito. Per ottenere una nuova direzione dopo essersi mossi occorre ripetere l'intera Pratica e pagarne nuovamente la Corruzione.

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

Casi d'uso

- Cercare un bambino scomparso oltre le case e i campi di un villaggio e permettergli di gridare poche parole in risposta.
- Ritrovare la direzione generale di un prigioniero dopo averne perso le tracce, lasciando a strade, testimoni e inseguimento il compito di ricostruire il percorso.
- Ritrovare i resti di una persona morta, purché la Guida conosca un nome che quella persona riconosceva come proprio.

Non può essere usata per

- Non rivela chi trattiene il bersaglio, in quali condizioni si trovi, quale strada sia sicura e non permette una conversazione a distanza.

Storia: onomanzia, scongiuri e invocazioni attribuiscono al nome la capacità di raggiungere la persona nominata. La Pratica conserva questa logica senza richiedere resti corporei e trasforma la risposta in un richiamo breve, non in comunicazione telepatica.

4.3.2 Via della Piaga

sangue, bendaggi, ferite condivise e debito della carne

Per questa Via una Ferita non può essere cancellata: può essere **presa, alleggerita oppure divisa tra più corpi viventi**. La carne guarita troppo in fretta presenta il conto altrove.

La Via agisce soltanto su **Ferite fisiche**. Non trasferisce Fatica, Stress, Corruzione, malattie, veleni, Infezioni, possessioni o altre affezioni. Non arresta il Sanguinamento e non sostituisce Cerusia.

Salvo quando una Pratica agisce nel momento stesso in cui una Ferita viene inflitta, la lesione deve essere trattata e Stabilizzata normalmente prima che la Via possa manipolarla.

Chi riceve una Ferita attraverso questa Via deve essere consenziente. Una Ferita creata o trasferita dalla Via della Piaga **non può essere ulteriormente ridotta, divisa o trasferita** dalla stessa Via.

Storia: pratiche di guarigione simpatetica e tradizioni di trasferimento del male sono documentate nel folklore medico europeo; il passaggio letterale di una ferita tra due esseri umani è qui un'esplicita extrapolazione soprannaturale, non una tecnica medica attribuita all'XI secolo.

- **Prendere la Piaga** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una persona consenziente a portata di contatto; durata: fino alla fine dello Scambio successivo*)

Mescoli una goccia del tuo sangue a quella del bersaglio oppure leghi ai vostri polsi due estremità della stessa benda.

La prima volta che, prima del termine della Pratica, il bersaglio dovrebbe subire una nuova Ferita **Seria o Grave**, la Ferita passa invece a te.

Il bersaglio non subisce quella Ferita. Tu ricevi immediatamente una Ferita della stessa Gravità e dello stesso trauma prevalente — Taglio, Punta o Percossa — in una parte anatomica plausibilmente equivalente.

L'Armatura non viene applicata nuovamente: non stai ricevendo il colpo, ma la sua conseguenza. La nuova Ferita produce normalmente penalità, Sanguinamento, Aggravamento e ogni altra conseguenza prevista.

La Pratica termina immediatamente dopo il trasferimento. Non può trasferire una Ferita Mortale, un arto distrutto o una lesione già presente prima dell'inizio della Pratica.

Casi d'uso

- Legarti a un compagno che deve attraversare una porta sotto il tiro nemico.
- Assumere il rischio destinato a una persona già troppo ferita per sopportare un altro colpo serio.
- Proteggere per pochi istanti qualcuno che deve completare un gesto decisivo.

Non può essere usata per

- Non trasferisce Ferite già presenti, Ferite Mortali o parti del corpo distrutte.

Storia: patti di sangue, bendaggi e contatto materiale forniscono alla Pratica un linguaggio rituale plausibile; il trasferimento reale della lesione appartiene interamente al soprannaturale del gioco.

- **Carne per Carne** (*Rito di trenta minuti, 2 Corruzione; bersagli: un ferito e un Portatore consenziente, entrambi presenti; durata: permanente*)

Disponi tra il ferito e il **Portatore** bende, filo, acqua e una piccola quantità del sangue di entrambi. La Ferita viene scoperta, toccata e nuovamente fasciata.

Puoi agire su una singola Ferita **Seria o Grave**. Prima del rito la Ferita deve:

- avere il Sanguinamento sotto controllo;
- essere Stabilizzata;
- non essere affetta da un’Infezione attiva;
- non contenere un corpo estraneo o un danno materiale che impedisca normalmente la Guarigione.

Con un successo:

Ferita del beneficiario	Dopo il rito	Nuova Ferita del Portatore
Seria	Leggera	Leggera
Grave	Seria	Seria

La trasformazione è fisica. La lesione del beneficiario si contrae, si assesta o perde profondità; sul Portatore compare contemporaneamente una nuova lesione coerente con lo stesso trauma prevalente.

La nuova Ferita del Portatore è reale e segue tutte le normali regole. Non può essere manipolata nuovamente dalla Via della Piaga.

Una **Ferita Mortale Stabilizzata non può beneficiare di Carne per Carne**. La Via non ricrea tessuti mancanti, arti perduti, occhi distrutti o altre strutture fisicamente perdute e non cancella esiti permanenti già acquisiti.

Casi d’uso

- Ridurre una profonda Ferita Seria a una lesione Leggera, facendo comparire sul Portatore una Ferita Leggera.
- Rendere nuovamente utilizzabile un arto colpito da una Ferita Grave, trasformandola in Seria mentre il Portatore riceve una Ferita Seria.
- Accorciare una convalescenza al prezzo di una nuova convalescenza imposta a qualcun altro.

Non può essere usata per

- Non Stabilizza, non ferma il Sanguinamento, non cura un’Infezione e non agisce su una Ferita Mortale Stabilizzata.

Storia: la chirurgia medievale poteva fasciare, suturare, cauterizzare, immobilizzare ed estrarre corpi estranei secondo il caso. La Pratica non sostituisce questi gesti: rende impossibilmente rapido un processo di riparazione soltanto perché un altro corpo ne assume il costo.

- **Catena delle Piaghe** (*Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersagli: un Protetto e fino a tre Portatori consenzienti presenti; durata: fino all’alba oppure finché si attiva*)

La Guida lega con la stessa lunga benda il **Protetto** e i **Portatori**. Un Portatore può essere la Guida, una Voce oppure un altro partecipante consenziente. La benda viene segnata con una goccia del sangue di ciascuno e poi divisa, lasciandone un tratto legato a ogni partecipante. Quel tratto deve restare indossato fino all’attivazione della Pratica.

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

Ferita ricevuta	Protetto riceve	Prezzo
Seria	Leggera	1 Portatore riceve 1 Ferita Leggera
Grave ciascuno	Seria	2 Portatori ricevono 1 Ferita Leggera
Mortale ciascuno	Grave	3 Portatori ricevono 1 Ferita Seria

Quando la Catena riduce una Ferita Mortale a Grave, la Ferita residua è una normale **Ferita Grave**, non una Mortale Stabilizzata: la lesione viene divisa nel momento stesso in cui è inflitta, non Stabilizzata dopo essere divenuta Mortale.

La Catena si attiva soltanto se sono stati legati al rito abbastanza Portatori per pagare interamente il Prezzo. Il Protetto può rifiutarne l'attivazione quando viene ferito; in quel caso la Pratica resta disponibile fino all'alba.

Le Ferite dei Portatori compaiono immediatamente, sono reali e conservano, per quanto plausibile, il trauma prevalente della Ferita originale. Non possono essere successivamente ridotte, divise o trasferite dalla Via della Piaga.

Una Ferita Mortale può essere divisa soltanto quando resta **fisicamente qualcosa da salvare**. La Pratica non ricrea una testa distrutta, un cuore materialmente devastato, un arto reciso o altra struttura già perduta. Non arresta separatamente il Sanguinamento e non cura Infezioni o altre affezioni.

Dopo essersi attivata una volta, la Pratica termina.

Casi d'uso

- Legare tre compagni a chi deve esporsi a un pericolo eccezionale, accettando in anticipo di dividerne le conseguenze.
- Trasformare una Ferita Grave del Protetto in Seria facendo comparire due Ferite Leggere sui Portatori.
- Evitare una Ferita Mortale materialmente sopravvivibile al prezzo di una Ferita Grave sul Protetto e di tre Ferite Serie distribuite nel gruppo.

Non può essere usata per

- Non guarisce una Ferita già presente, non ricrea parti del corpo distrutte e non permette di ridistribuire nuovamente le Ferite prodotte dalla Catena.

Storia: patti di sangue, assistenza familiare e bendaggi condivisi forniscono il linguaggio rituale. La divisione materiale di un trauma futuro tra più corpi è l'elemento apertamente soprannaturale della Pratica.

4.3.3 Via dello Smarrimento

attenzione sviata, volti incerti, sentieri plausibili ma sbagliati

Questa Via **non rende invisibili e non crea illusioni dal nulla**. Fa sì che occhio, attenzione e orientamento scelgano continuamente il dettaglio plausibile ma sbagliato: un volto simile, una porta ignorata, una svolta presa senza pensarci.

Agisce soltanto dove il mondo offre qualcosa con cui confondersi: ombra, folla, vegetazione, nebbia, edifici, incroci o sentieri. Non altera l'identità profonda di una persona, non controlla la volontà e non cambia fisicamente i luoghi.

Storia: agiografie, racconti di viaggio e tradizioni altomedievali descrivono nebbie, apparizioni, sentieri perduti e luoghi raggiunti oltre una soglia ordinaria. L'elaborazione cortese dell'Altro Mondo appartiene soprattutto ai secoli successivi; la Via usa il nucleo più antico dello smarrimento e dell'illusione.

- **Passo Fuori Sguardo** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: te stesso o un alleato; portata: Vicina; durata: una scena oppure finché viene interrotta*)

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

Finché procede al Passo o resta fermo:

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

La Pratica termina immediatamente quando il bersaglio:

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: testi religiosi e narrativi altomedievali attribuiscono a demoni, santi e luoghi liminali la capacità di confondere vista e orientamento. Fonti letterarie posteriori descriveranno effetti simili con maggiore dettaglio; la Pratica resta legata a ombre, folla e distrazione plausibili.

- **Volto Comune** (Rito, 2 Corruzione; bersaglio: il praticante; durata: fino all'alba)

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

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

Fino all'alba:

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

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

Chi continua a osservarti non subisce alcuna penalità.

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: l'identità pubblica medievale dipendeva fortemente da abiti, insegne, mestiere e reputazione. La Pratica non trasforma il corpo: altera il modo in cui gli estranei ordinano e ricordano ciò che hanno visto.

- **La Strada che Sbaglia** (Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersaglio: un luogo; durata: un giorno e una notte)

La Guida percorre un breve tratto di strada al contrario mentre le Voci enumerano destinazioni false. Vengono poi nominati coloro che potranno raggiungere normalmente il luogo protetto.

La Pratica può avvolgere **un edificio, una radura, un cortile, un piccolo bosco o un breve intreccio di sentieri**. Chi cerca intenzionalmente quel luogo senza essere stato ammesso effettua Percezione + Sopravvivenza contro il risultato della Guida. Chi conosce bene il percorso riceve +1d al tiro, ma non è immune alla Pratica.

Se fallisce, prende una deviazione plausibile e ritorna a un punto riconoscibile già attraversato. Perde almeno dieci minuti; su percorsi più lunghi, intricati o boscosi il GM può far perdere mezz'ora o più. Non viene teletrasportato e può sempre abbandonare la ricerca.

La Pratica richiede incroci, edifici, vegetazione, nebbia o altri elementi capaci di sostenere lo smarrimento. Non funziona in un campo aperto con la destinazione chiaramente visibile e non crea strade che non esistono.

Casi d'uso

- Rendere difficile trovare una casa nascosta tra vicoli e cortili anche a chi conosce il quartiere.
- Confondere chi cerca un accampamento nel bosco senza conoscere il sentiero giusto.
- Proteggere per un giorno e una notte l'accesso a una radura o una rovina raggiunta da più percorsi plausibili.

Non può essere usata per

- Non rende irraggiungibile un luogo chiaramente visibile, non crea nuovi sentieri e non impedisce a chi fallisce di rinunciare alla ricerca e tornare indietro.

Storia: il rito rende letterale il motivo del viandante che prende ripetutamente la strada sbagliata senza accorgersi di un singolo momento soprannaturale. Il paesaggio rimane reale: è l'orientamento a tradire chi lo attraversa.

4.3.4 Via del Sonno

sonnolenza, sogni, visite notturne e sonno profondo

Per questa Via **il sonno è una soglia**. Può appesantire una veglia già fragile, entrare nel sogno di qualcuno oppure stendere un sonno profondo su chi non è ancora in allarme.

Non domina una mente pienamente vigile, non legge ricordi contro la volontà del dormiente e non trasforma i sogni in una fonte automatica di verità. Tutto ciò che fa questa Via passa dal dormire, dall'addormentarsi o dal tentativo di raggiungere chi dorme.

Storia: il Somniale Danielis, uno dei più diffusi manuali medievali d'interpretazione dei sogni, circolò dal primo medioevo fino all'età della stampa. Sogni e visioni erano inoltre centrali nelle vite dei santi, benché restasse controverso distinguere la rivelazione divina dall'inganno o dalla semplice fantasia.

- **Peso delle Palpebre** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una creatura che può udirti; portata: Vicina; durata: una scena*)

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

Effettua un tiro contrapposto contro la sua Tenacia.

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

- subisce -1d alle prove di Percezione;
- perde un eventuale dado di Mira accumulato;

- la prima Azione o Difesa che richiede attenzione, precisione o prontezza subisce –1d. Dopo quel tiro, questa penalità termina.

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

La Pratica non addormenta una persona vigile.

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

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

Casi d'uso

- Spezzare la concentrazione di un arciere, facendogli perdere la Mira prima che tiri.
- Rendere meno attenta una sentinella mentre un alleato tenta di passare inosservato.
- Impedire che un dormiente si svegli per passi, porte o conversazioni ordinarie durante un'infiltrazione.

Non può essere usata per

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

*Storia: ricette per provocare o impedire il sonno compaiono in manoscritti medico-magici; la **mara** del folklore spiega invece il peso sul petto, il respiro corto e l'impossibilità di svegliarsi pienamente.*

- **Ospite del Sogno** (Rito, 2 Corruzione; bersaglio: un dormiente entro circa un quarto d'ora di cammino; durata: una scena onirica)

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

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

Con un successo entri nel suo sogno. Puoi:

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

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: sogni di santi, morti e angeli sono trattati come possibili messaggi, ma richiedono interpretazione e discernimento. L'incubazione presso tombe e santuari conserva inoltre l'idea di cercare un incontro durante il sonno, non di leggere automaticamente la mente del dormiente.

- **Sonno della Casa** (*Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di dieci minuti; bersagli: fino a sei creature capaci di dormire; area: un edificio o un piccolo accampamento; durata: fino a un'ora*)

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

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

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: canti monotoni, preghiere ripetute, nenie e regimi del sonno appartengono alla vita domestica, religiosa e medica. La Pratica esaspera soprannaturalmente un processo riconoscibile: gli occhi si appesantiscono, la veglia cede e chi si risveglia può credere di essersi semplicemente assopito.

4.3.5 Via delle Ceneri

tracce dell'innaturale, legami bruciati e focolare come sentinella

Il fuoco consuma le forme; la cenere mostra ciò che non appartiene pienamente al mondo. Questa Via **rivela il passaggio dell'innaturale, indebolisce i legami con cui esso raggiunge qualcuno e avverte quando torna a manifestarsi.**

Non ricostruisce eventi passati, non rivela identità o intenzioni e non crea barriere: la cenere può mostrare una presenza o spegnere una traccia, ma non espelle ciò che ha trovato. La protezione territoriale appartiene alla Via delle Rogazioni.

Storia: incenso, fumigazioni, carboni e cenere compaiono in pratiche liturgiche, mediche e domestiche. I cataloghi medievali delle arti proibite includono inoltre letture del fuoco e del fumo; il gioco ne conserva il linguaggio materiale senza trasformare la Via in una ricostruzione certa del passato.

- **Soffio di Fuliggine** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; area: fascia Vicina; durata: fino alla fine dello Scambio successivo*)

Getti una manciata di cenere verso una fiamma o la disperdi con un soffio. Una nube di fuliggine riempie una stanza piccola o un'area di pochi passi.

Dal completamento della Pratica fino alla fine dello Scambio successivo:

- i tiri a distanza che attraversano la nube hanno Difficoltà +1;
- le prove di Percezione basate sulla vista subiscono -1d;
- il praticante ignora questa penalità;
- creature e fenomeni innaturali lasciano nel fumo una scia visibile, anche se normalmente incorporati o nascosti.

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: incenso, fumi di erbe e fumigazioni sono usati in liturgia, medicina e rituali domestici. Il modo in cui il fumo si muove poteva essere letto come segno, mentre la fuliggine rende visibili correnti d'aria e superfici toccate.

- **Spegnere la Traccia** (*Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una persona o un oggetto presente; durata: fino all'alba*)

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

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

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

subiscono -2d.

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: capelli, unghie, sangue, nomi scritti e frammenti d'abito erano considerati legami materiali con la persona. Bruciare il legame significa impedirne il successivo impiego rituale.

- **Focolare Vigile** (*Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersaglio: una casa, una cappella o un piccolo accampamento con un fuoco; durata: fino all'alba*)

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

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

- la fiamma cambia colore, si abbassa o produce una colonna di fumo;
- chi è sveglio percepisce immediatamente il segno;
- chi dorme si sveglia;

- la presenza non può cogliere di Sorpresa i beneficiari avvertiti;
- fino alla fine della scena, cenere, fumo o fuliggine rendono visibili gli spostamenti della presenza nell'area, anche se essa è normalmente incorporea, invisibile o nascosta dall'Arcano.

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

Casi d'uso

- Svegliare un accampamento quando una presenza innaturale entra tra le tende e seguirne il passaggio nella cenere.
- Sorvegliare una casa infestata durante la notte e capire in quale stanza si muove qualcosa di normalmente invisibile.
- Usare una cappella o una sala comune come punto di veglia mentre il gruppo cerca la causa dell'infestazione.

Non può essere usata per

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

Storia: il focolare era il centro della casa e la brace veniva conservata durante la notte. Fiamme, fumo e carboni anomali erano facilmente interpretati come avvertimenti o presagi; fuliggine e cenere rendono inoltre materialmente visibili correnti e tracce che altrimenti passerebbero inosservate.

4.4 Vie Benedette

Le Vie Benedette sono interpretate come carismi, intercessioni, miracoli o forme di autorità sacra **riconosciute, disciplinate o sospettate** dalla Chiesa, non come un potere che l'istituzione possa semplicemente concedere. Nel gioco vengono trasmesse o apprese soltanto da pochi esorcisti, custodi di reliquie, monaci, eremiti, sacerdoti o persone toccate da eventi eccezionali.

Funzionano tuttavia attraverso la stessa Abilità Arcano e provocano la stessa Corruzione delle altre Vie.

La Corruzione non stabilisce che il potere sia demoniaco: misura quanto un essere umano venga consumato dal contatto diretto con qualcosa che supera la natura. Un praticante Benedetto può mostrare segni interpretati come santità, possessione, malattia o frode.

4.4.1 Via dell'Imperio

adjuratio, comando rituale, possessione ed espulsione

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

Non funziona contro uomini malvagi, animali aggressivi, malattie, maledizioni ambientali o fenomeni privi di una volontà propria. Non persuade e non distrugge: ordina, vincola ed espelle.

Storia: i rituali cristiani di esorcismo medievale derivavano da formule liturgiche più antiche. Il Sacramentario di Gellone, compilato nell’VIII secolo, contiene uno dei primi riti occidentali sopravvissuti per gli indemoniati; accanto all’esorcismo liturgico esisteva quello carismatico attribuito ai santi nelle agiografie.

- **Parola d’Autorità** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: una creatura innaturale; portata: Media; durata: fino alla fine dello Scambio successivo*)

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

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

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

Casi d’uso

- Costringere un morto inquieto o uno spirito ad arretrare abbastanza da liberare un passaggio.
- Ordinare a un’entità di lasciare temporaneamente il controllo di un posseduto.
- Impedire per pochi istanti a una presenza di parlare attraverso un ospite o pronunciare una formula.

Non può essere usata per

- Non può comandare esseri umani ordinari, animali o avversari semplicemente malvagi, e non espelle definitivamente un’entità.

*Storia: l’**adjuratio** non negozia con lo spirito: lo comanda mediante nomi divini, croce e autorità ecclesiastica. Le formule di esorcismo usano imperativi brevi e ripetuti.*

- **Costringere alla Presenza** (*Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una persona posseduta, un oggetto infestato o un luogo circoscritto; durata: fino all’alba*)

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

Effettua un tiro contrapposto contro la Tenacia dell’entità.

Se vinci, fino all’alba l’entità:

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

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: nei racconti di esorcismo l'entità viene costretta a manifestarsi e le viene impedito di celarsi o cambiare rifugio. Il gioco conserva il gesto rituale senza trasformarlo in una fonte automatica di risposte.

- **Grande Esorcismo** (*Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Rito di trenta minuti; bersaglio: una possessione o infestazione; durata: variabile*)

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

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

Con un successo:

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: l'esorcismo storico insiste su autorità, formule, interrogazione e perseveranza rituale. Nel gioco la conoscenza dell'entità conta più della grandezza del coro: le Voci aiutano il rito a riuscire, ma non sostituiscono l'indagine.

4.4.2 Via dell'Unzione

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

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

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

Storia: unzione degli infermi, viatico, imposizione delle mani e veglia presso malati e morenti appartenevano all'assistenza religiosa. Famiglie, monasteri, chiese e xenodochi univano ospitalità, nutrimento, preghiera e cura materiale.

- **Unzione del Vigore** (*Pratica Breve, 1 Corruzione; bersaglio: te stesso o una persona a portata di contatto; durata: fino alla fine dello Scambio successivo*)

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

Il bersaglio ignora fino a 1d di penalità causata da Fatica oppure Stress nella prossima Azione, Difesa o prova di Resistenza.

L'effetto non si applica alle penalità da Ferita, non rende utilizzabile un arto inabile e non impedisce il raggiungimento di una Soglia Critica.

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

- Non rimuove punti di Fatica o Stress, non ignora penalità da Ferita e non rende utilizzabile un arto inabile.
- **Olio degli Infermi** (*Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una persona presente; durata: fino all'alba*)

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

Con un successo, fino all'alba il bersaglio riceve **+1d a tutti i tiri di Decorso o Resistenza** contro quella specifica afflizione. Il bonus si applica anche a un tiro che ne determini un esito permanente o una fase di convalescenza, se le normali regole prevedono quel tiro prima dell'alba.

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

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

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

La Guida e le Voci vegliano presso i beneficiari, mantenendo lumi, preghiere e assistenza materiale.

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

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

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

4.4.3 Via delle Rogazioni

campane, croci, confini percorsi e protezione della comunità

Questa Via **agisce sui luoghi e sui confini, non sulle singole anime**. Una campana dà un centro alla comunità, l'aspersione quietava una manifestazione legata a un luogo e la processione rende un perimetro difficile da attraversare per una minaccia innaturale nominata.

Non espelle ciò che è già dentro un confine, non comanda le entità e non cura chi è stato colpito. L'Imperio agisce sulle presenze; l'Unzione sui viventi; le Rogazioni sul territorio condiviso.

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

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

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

Finché il suono rimane percepibile:

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

- Non rileva presenze, non protegge dalla paura o dalla possessione e non migliora l'orientamento o la Percezione contro pericoli naturali.

Storia: le campane erano benedette, portavano nomi e convocavano la comunità durante incendi, tempeste, incursioni e altre emergenze. Il loro suono offriva un centro comune anche quando buio, nebbia o panico disperdevano le persone.

- **Aspersione del Luogo** (Rito, 2 Corruzione; bersaglio: una stanza, una tomba, un pozzo o una piccola area; durata: fino all'alba)

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

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

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

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

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

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

Casi d'uso

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

Non può essere usata per

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

Storia: acqua, sale, croci e aspersioni venivano usati per benedire case, tombe, campi e oggetti. La Pratica contiene un effetto presente; non crea una barriera territoriale.

- **Grande Rogazione** (Pratica Corale, Difficoltà 6, 2 Corruzione; Processione lungo un perimetro; bersaglio: un territorio; durata: sette giorni)

La Guida e i partecipanti percorrono **tutto il confine** del luogo. Una casa o un cortile richiedono almeno trenta minuti; un campo o una fattoria circa un'ora; un borgo, un monastero o un piccolo

villaggio richiedono diverse ore e un percorso realmente completato. A intervalli regolari vengono piantate croci, asperse pietre o suonata una campana.

Il territorio non può superare ciò che una processione può concretamente circoscrivere in una giornata: al massimo un piccolo villaggio con le terre immediatamente adiacenti.

Durante il rito deve essere nominata una minaccia innaturale già osservata: una specie di morto inquieto, una nebbia contaminata, una moria Arcana, un'infestazione, una creatura specifica o qualcosa di equivalente.

Per sette giorni una **creatura consapevole** appartenente alla minaccia nominata deve vincere un tiro contrapposto di Tenacia contro il risultato della Guida per attraversare il confine. Un **fenomeno privo di volontà** — nebbia, moria, contaminazione o effetto simile — non si propaga attraverso il perimetro finché i segni restano integri. Ogni attraversamento riuscito di una creatura lascia un segno evidente sul confine.

Ciò che si trova già all'interno non viene espulso. Un nemico può aprire un varco distruggendo o profanando uno dei segni di confine.

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

Casi d'uso

- Impedire a una nebbia contaminata di propagarsi dall'esterno verso un villaggio.
- Proteggere un monastero dall'ingresso di una specifica specie di morto inquieto già incontrata.
- Circoscrivere per alcuni giorni una moria Arcana mentre la comunità evacua o indaga.

Non può essere usata per

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

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

5 Ambientazione

Questo capitolo descrive il mondo in cui i PG camminano: come vivono le persone comuni, quali autorità pretendono obbedienza, dove si trovano merci e protezione, come si viaggia e in che modo il sospetto si trasforma in giustizia o violenza.

Ogni sezione deve generare gioco, non soltanto colore. Le note *Storia* distinguono ciò che è documentato da ciò che il gioco ricostruisce o trasforma in soprannaturale.

5.1 Coordinate storiche

Il riferimento predefinito è l'**Occidente latino della fine dell'XI secolo, circa 1075-1090**. La regione di gioco è immaginaria, ma trae soprattutto ispirazione dall'Italia centro-settentrionale: città di origine romana, pievi rurali, abbazie, grandi proprietà, castelli, conti, vescovi e comunità urbane emergenti sotto l'ombra di re, imperatori e papato.

Non è un'Europa uniforme. Il GM sceglie una regione dominante e conserva coerenti:

- titoli e nomi personali;
- diritto e forme della dipendenza;
- monete e pesi;
- architettura e materiali;
- rapporti tra città, campagna e Chiesa;
- equipaggiamento militare;
- minacce di frontiera e direzioni del commercio.

In una campagna più settentrionale cambieranno case, colture e terminologia; in una regione mediterranea saranno più visibili pietra, olio, porti e contatti bizantini, normanni o islamici. Le regole restano le stesse, ma non bisogna accumulare nello stesso villaggio ogni istituto europeo.

La data scelta precede la Prima crociata. L'appello di Clermont del novembre 1095 può diventare uno sviluppo futuro della campagna, non una presenza già normale nel mondo.

Storia: l'XI secolo è un periodo di trasformazione, non una semplice "età feudale". Autorità pubbliche, poteri episcopali, signorie, castelli e comunità cittadine si sovrappongono e si contendono uomini, diritti e risorse. La controversia delle investiture rende particolarmente visibile il conflitto tra autorità religiosa e politica, ma i suoi effetti restano regionali e diseguali.

5.2 Ordine, dipendenza e protezione

La società non forma una piramide feudale semplice. Potere pubblico, proprietà, parentela, protezione, fedeltà e servizio si sovrappongono.

Le domande che definiscono una persona sono:

1. **Sei libero, dipendente o schiavo?**
2. **A quale casa, famiglia o comunità appartieni?**
3. **Chi può testimoniare e giurare per te?**
4. **Chi ti protegge e che cosa gli devi?**
5. **Chi controlla la terra che lavori?**
6. **Quale castello, chiesa o città pretende autorità su di te?**
7. **Davanti a quale corte puoi essere chiamato?**

Le categorie non sono sempre nette. Un coltivatore può possedere beni e trasmettere un tenimento, ma dovere lavoro o censo; un libero può cercare protezione e perdere autonomia; un dipendente può possedere più risorse di un povero allodiero. Prigione, debito, matrimonio, liberazione e servizio cambiano la condizione di una persona.

Nel tardo XI secolo si rafforza la **signoria territoriale**: un potente tenta di comandare non soltanto i propri servi e tenutari, ma tutti coloro che vivono attorno al suo castello. Protezione, giustizia, pedaggi, guardie, uso di boschi e mulini possono diventare obblighi permanenti. Le comunità chiamano spesso **cattive consuetudini** le pretese considerate nuove o abusive.

Non ogni contadino è servo e non ogni concessione è un feudo ereditario. Restano allodieri, piccoli proprietari, comunità dotate di diritti collettivi, dipendenti di monasteri, servi domestici e uomini legati a un signore in modi differenti.

La formula dei **tre ordini** — chi prega, chi combatte, chi lavora — è ormai un'idea dotta riconoscibile e può essere usata per giustificare il potere. Non descrive però da sola la posizione concreta di ogni persona.

Ganci: un signore trasforma un servizio occasionale in obbligo ereditario; una comunità esibisce una carta che vieta il nuovo pedaggio; un miles povero pretende ospitalità in nome del castello; un uomo libero ha ragione, ma nessun potente disposto a sostenerlo.

Storia: tra XI e XII secolo molte regioni conoscono una crescita del potere locale dei signori, ma cronologie e forme variano. La cosiddetta “rivoluzione feudale” non deve essere trattata come un singolo evento universale: il gioco mostra trasformazioni contestate, non un sistema già completo.

5.3 Tempo, nomi e calendario

La maggior parte delle persone data un evento attraverso feste, regni, pontificati, indizioni, stagioni e memoria locale:

- «tre giorni dopo San Michele»;
- «nell'anno della scomunica»;
- «alla seconda vendemmia dopo l'incendio»;
- «durante l'indizione quarta», per chi scrive atti.

Le ore canoniche e le campane danno riferimenti, ma non ogni piccolo insediamento possiede una grande campana né la stessa precisione. La luce governa il lavoro. Di notte porte, animali e fuoco vengono messi in sicurezza; chi viaggia senza necessità attira attenzione anche senza un coprifuoco formalizzato.

Molti non hanno un cognome ereditario stabile. Un nome può essere accompagnato da:

- padre o madre;
- luogo d'origine;
- mestiere;
- casa di appartenenza;
- soprannome fisico o morale;
- titolo ecclesiastico o militare.

Ganci: due persone possono essere indicate con lo stesso nome ma ricordate da patronimici differenti; un documento che usa un soprannome non riconosciuto può essere vero e comunque inutilizzabile; una carta datata secondo papa, imperatore e indizione può rivelare da quale parte politica proviene.

Storia: gli atti dell'XI secolo usano sistemi di datazione differenti, spesso combinando anno di regno, impero, pontificato e indizione. Nomi, patronimici e provenienze identificano le persone senza presupporre il moderno cognome ereditario.

5.4 Moneta, Equipaggiamento e Commercio

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

5.4.1 La moneta

Il **denaro d'argento** è la moneta fondamentale. Soldo e lira sono soprattutto unità di conto:

12 denari = 1 soldo

20 soldi = 1 lira

Non ogni acquisto avviene con moneta coniata. Nello stesso accordo possono comparire:

- denari di zecche differenti;
- argento pesato;
- grano, vino, sale o animali;
- tessuti e oggetti metallici;
- giornate di lavoro;
- credito garantito da una persona;
- doni e controdoni;
- rendite future.

La monetizzazione è **diseguale**, non assente. Città, mercati, pedaggi, corti e eserciti vedono più moneta di una famiglia che consuma gran parte di ciò che produce. Una moneta straniera può essere accettata per peso, rifiutata o valutata meno.

Storia: il sistema di denari, soldi e lire deriva dalle riforme carolingie e rimane una base contabile duratura. Nell'XI secolo zecche, mercati e pagamenti monetari crescono in varie regioni, ma qualità e disponibilità della moneta restano diseguali; rendite in natura e lavoro continuano a convivere con il contante.

5.4.2 Tenore di vita

Il Tenore di vita misura ciò a cui il personaggio ha realmente accesso, non soltanto ciò che paga in denaro.

Misero	riparo casuale, cibo insufficiente, nessun garante
Modesto	pasto semplice, fienile o sala, protezione ordinaria
Agiato	stanza o posto distinto, luce, vino, servitori o credito
Signorile	ospitalità di una casa potente, scorta, doni e pubblico riconoscimento

Il costo dipende dalla situazione:

- un forestiero compra cibo e riparo;
- un membro di una casa viene mantenuto ma deve servizio;
- un pellegrino può ricevere ospitalità religiosa;

- un uomo noto ottiene credito;
- un ospite di rango non paga alla porta, ma dovrà ricambiare con doni e favore.

Il Tenore non concede da solo punti di recupero. Determina però se il personaggio ha davvero accesso a cibo, calore, sicurezza e riposo sufficienti per applicare le normali regole delle Condizioni: un giaciglio Misero può significare una notte di scarsa qualità, mentre un Tenore migliore rende più facile ottenere una notte decente senza superarne il normale recupero. Vestire, mangiare o viaggiare sopra il proprio rango non è necessariamente illegale, ma viene notato e richiede una spiegazione.

Storia: ricchezza e rango erano visibili nel seguito, nelle armi, nei cavalli, nei tessuti, nell'ospitalità e nel numero di dipendenti. Il dono pubblico legava chi riceveva quanto un contratto scritto.

5.4.3 Prezzi indicativi

Prezzi e salari dell'XI secolo sono troppo regionali e discontinui per una falsa precisione universale. Il gioco usa categorie di valore espresse in equivalenti:

Minuto	meno di 1 denaro	cibo semplice, piccole offerte
Comune	1-6 denari	utensili minuti, riparazioni, ospitalità breve
Costoso	1-5 soldi	animali piccoli, buoni attrezzi, armi semplici
Prezioso	5 soldi-2 lire	bestiame maggiore, cavallo comune, spada, elmo
Signorile	oltre 2 lire	maglia, cavallo da guerra, libro, reliquiario

Valori tipici:

Bene o servizio	Valore normale
Pane, verdure, piccola bevanda	Minuto
Pasto caldo e posto in sala	Comune
Vitto da viaggio per una settimana	Comune-Costoso
Corda, otre, coperta	Comune-Costoso
Attrezzi da mestiere	Costoso
Pergamena preparata e inchiostro	Costoso
Lettera redatta da uno scrivente	Comune-Costoso
Coltello	Comune
Lancia	Costoso
Ascia o mazza	Costoso
Scudo	Costoso
Arco e frecce	Costoso-Prezioso
Spada	Prezioso
Elmo	Prezioso
Maglia	Signorile
Protezione rigida locale	Prezioso
Protezione rigida estesa	Prezioso-Signorile
Galline, oche	Comune
Maiale, pecora	Costoso
Bue o vacca	Prezioso
Cavallo da soma o sella	Prezioso
Cavallo addestrato alla guerra	Signorile
Libro completo	Signorile

Una spada o una maglia non sono soltanto merci. Possono essere:

- dono di un signore;
- parte di un'eredità;
- bottino riconoscibile;
- pegno;
- compensazione per una morte;
- equipaggiamento ricevuto in servizio.

Storia: gli oggetti di maggior valore circolavano attraverso eredità, doni, bottino e patronato oltre che per vendita. Le categorie servono a mostrare rapporti di ordine di grandezza, non a ricostruire un listino identico per tutta Europa.

5.4.4 Dove si compra cosa

- **Podere o piccolo villaggio** — cibo, animali, lana, legna, carbone, riparazioni, semplici utensili. Molti accordi si regolano in natura o a credito.
- **Centro di una grande proprietà** — granai, bestiame, carri, officine, amministratori e scorte appartenenti a una casa laica o ecclesiastica; può conservare strutture curtensi più antiche senza coincidere con un unico modello fondiario.
- **Pieve, monastero o santuario** — ospitalità, scrittura, reliquie, alcuni rimedi, contatti e protezione; non sono negozi, e ogni bene implica relazione.
- **Mercato periodico** — animali, sale, ferro, stoffe, vasellame, mercanti e notizie. Può tenersi presso una città, un castello, un porto o una festa religiosa.
- **Città** — artigiani specializzati, notai, giudici, mercanti, monete diverse, medici, libri, armi di qualità e persone capaci di trovare ciò che non compare in piazza.
- **Mercante o artigiano itinerante** — piccoli oggetti, riparazioni e informazioni. La sua presenza è un evento e la sua reputazione vale quanto la merce.

Non esistono ancora corporazioni mature e statuti di mestiere in ogni centro. Artigiani, famiglie, officine ecclesiastiche e gruppi professionali possono proteggere tecniche e clienti senza assumere la forma delle gilde bassomedievali.

Storia: mercati e fiere esistevano, ma reti, frequenza e autonomia urbana variavano. In Italia città e notai conservavano un peso particolare; altrove una grande abbazia o una corte potevano concentrare gli stessi servizi.

5.4.5 Portare i soldi e farseli prestare

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

Il credito è personale:

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

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

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

5.5 Il villaggio

Non esiste un unico villaggio europeo. Il paesaggio può comprendere poderi dispersi, case raccolte, centri di proprietà, pievi, insediamenti d'altura e nuclei presso un luogo fortificato.

Un piccolo abitato può contare poche famiglie; un villaggio più stabile alcune decine o centinaia di persone. La concentrazione delle case, i campi aperti e la dipendenza da un castello sono processi regionali, non condizioni universali già compiute.

5.5.1 Struttura sociale e comunitaria

Categorie utili al gioco:

- **Liberi proprietari o tenutari** — possiedono terre oppure le detengono con obblighi definiti.
- **Coltivatori dipendenti** — lavorano un tenimento e devono censi, prodotti, trasporto o giornate di lavoro.
- **Servi domestici o fondiari** — dipendono personalmente da una casa o da una proprietà; condizione, famiglia e possibilità di liberazione variano.
- **Braccianti e poveri senza terra** — vivono di lavoro stagionale, ospitalità e reti familiari.
- **Artigiani, pastori e addetti specializzati** — possono coltivare anch'essi parte del tempo.

La comunità gestisce ciò che richiede cooperazione:

- pascoli e boschi;
- acqua e canali;
- strade e ponti locali;
- animali da tiro condivisi;
- raccolti e difesa;
- memoria di confini e diritti.

Figure chiave:

- **Il sacerdote o pievano** — collega la comunità a vescovo, scrittura e sacramenti.
- **Il responsabile della proprietà** — fattore, gastaldo o amministratore di una casa laica o ecclesiastica.
- **Gli anziani e uomini degni di fede** — ricordano confini, accordi e parentela.
- **Il fabbro** — ripara ferri e attrezzi; una buona arma richiede materiale e sapere.
- **Il mugnaio** — quando esiste un mulino, controlla un passaggio essenziale tra raccolto e pane.
- **La levatrice o guaritrice** — assiste nascite, malattie e morti, con autorità pratica e sospetto proporzionati ai fallimenti.

Reputazione e ospitalità: il forestiero viene giudicato da chi lo accompagna, dalla qualità delle sue cose e dalla persona alla cui porta si presenta. Ricevere ospitalità crea un obbligo; violarla può costare protezione per anni.

Storia: fonti documentarie e archeologiche mostrano insediamenti molto differenti. Comunità, famiglie e grandi proprietà organizzavano lavoro e risorse senza presupporre il villaggio compatto e la signoria territoriale dei secoli successivi.

5.5.2 Mestieri

Comuni o presenti nel gruppo di insediamenti vicino:

- coltivatore e allevatore;
- pastore e porcaro;
- filatrice e tessitrice domestica;
- fabbro o lavoratore del ferro;
- carpentiere e mastro d'ascia;
- mugnaio, dove esiste un mulino;
- vasaio;
- conciatore;
- carbonaio;
- pescatore, barcaiolo o salinaro secondo la regione.

Più rari, concentrati o itineranti:

- orafo e lavoratore di metalli fini;
- fabbricante di armi;
- scrivente o notaio;
- medico o guaritore rinomato;
- mercante;
- scalpellino;
- fonditore di campane;
- copista;
- interprete;
- addetto a una zecca o a un'officina di corte.

Una persona non coincide necessariamente con un unico mestiere. Un fabbro coltiva, un monaco amministra una proprietà, una levatrice fila e una guardia torna ai campi quando termina il servizio.

Storia: la specializzazione dipendeva dalla densità di clienti e dalla presenza di corti, città, monasteri e mercati. Molti artigiani si spostavano oppure combinavano più attività durante l'anno.

5.5.3 Cibo, acqua, vestiario

Cibo: cereali, legumi, ortaggi, latte e formaggi formano la base, con grandi differenze regionali. Carne fresca è diseguale; maiali, ovini, pollame e pesce forniscono prodotti conservabili. La tarda primavera può essere il periodo più duro, quando le scorte calano e il nuovo raccolto non è pronto.

Acqua: fonti, pozzi e corsi puliti vengono bevuti normalmente. Vino, birra, sidro e bevande fermentate dipendono da clima e colture e hanno funzioni alimentari, sociali e rituali. Un pozzo contaminato è un pericolo comunitario.

Vestiario: lana e lino dominano, con canapa e pellicce dove disponibili. Tuniche, camicie, mantelli, brache o calze, veli e copricapi cambiano per sesso, rango e regione. Colore e qualità richiedono lavoro: un abito buono viene riparato, adattato, ereditato e riconosciuto.

Non assumere che ogni povero vesta soltanto grigio. Tinture vegetali e colori esistono, ma uniformità, intensità e tessuti costosi segnalano ricchezza. L'abito dichiara appartenenza più di una legge suntuaria ancora non generalizzata.

Storia: resti archeobotanici, tessili e inventari mostrano diete e abiti regionali. L'acqua pulita era bevuta; l'idea che ogni medievale evitasse l'acqua è moderna.

5.5.4 Commercio e denaro

L'economia domestica produce molto di ciò che consuma, ma non vive di baratto puro. Famiglie e proprietà devono procurarsi ciò che il territorio non offre:

- sale;
- ferro;
- macine;
- animali;
- tessuti particolari;
- vino o olio;
- legname adatto;
- utensili e armi;
- denaro per pedaggi, tributi o acquisti.

Mercato, credito, rendite in natura e lavoro dovuto convivono. Una crisi può nascere non dalla mancanza assoluta di cibo, ma dall'obbligo di consegnarlo altrove.

Storia: l'XI secolo conosce una crescita di mercati e circolazione monetaria, ma l'accesso è irregolare. Autosufficienza relativa e scambio non sono opposti.

5.5.5 Amministrazione e giustizia

Nessuna singola autorità controlla automaticamente ogni controversia. Possono intervenire:

1. **La comunità e i parenti** — testimoniano, mediano e cercano composizione.
2. **La casa proprietaria** — amministra terre, dipendenti e obblighi.
3. **Il conte o un suo rappresentante** — esercita funzioni pubbliche e convoca una corte o un placito.
4. **Il vescovo o altra autorità ecclesiastica** — giudica clero, disciplina religiosa e questioni che toccano beni o protezione della Chiesa.
5. **Il re o imperatore** — lontano ma reale, attraverso diplomi, messi, giudici e interventi straordinari.

Gli strumenti principali sono:

- giuramenti;
- testimoni;
- garanti;
- carte e sigilli;
- composizione e restituzione;
- penitenza;
- confisca;
- ostaggi;
- esilio o perdita della protezione;
- ordalia in casi e luoghi specifici.

La faida è una possibilità, non l'unica forma di giustizia. Famiglie, vescovi, conti e mediatori cercano di convertirla in compensazione, matrimonio, giuramento o pace.

Storia: placiti e carte italiane dell'XI secolo mostrano giudici, conti, vescovi, notai, testimoni e carte. Reputazione e parentela contavano, ma non sostituivano ogni procedura.

5.5.6 Una giornata tipo

Prima dell'alba — si controllano brace, animali e acqua; il cibo è semplice e spesso avanzato dalla sera.

Mattina — campi, pascoli, orti, filatura, riparazioni, trasporto e cucina si spartiscono secondo stagione, età e consuetudine. Bambini e anziani svolgono lavori compatibili con forza e autonomia.

Mezzogiorno — pasto nei campi o presso la casa. Il lavoro può rallentare nel caldo, non per un orario universale.

Pomeriggio — si continua finché luce e compito lo richiedono. Durante semina, fienagione, vendemmia o mietitura ogni mano disponibile viene assorbita.

Sera — animali e attrezzi vengono messi al riparo, si mangia, si fila, si ripara, si prega e si racconta. Una luce mantenuta a lungo costa combustibile; la notte riduce il mondo a voce, brace e suoni esterni.

Nota per il GM: dopo il tramonto non serve un coprifuoco legale per rendere sospetto un movimento. Il forestiero che attraversa corti e recinti sveglia cani, famiglie e guardie.

Storia: lavoro e riposo seguivano luce, stagione e compiti. Le ore canoniche offrivano riferimenti, ma la precisione quotidiana dipendeva dalla vicinanza di una chiesa o di una comunità religiosa.

5.5.7 Un anno tipo: la Ruota dell'Anno

Gennaio-Febbraio	Riparazioni, filatura, potatura, gestione delle scorte. Candelora: luce, benedizioni e presagi locali.
Marzo-Aprile	Aratura e semine primaverili. Quaresima e Pasqua. Tempora di primavera; penitenze e riconciliazioni.
Maggio	Pascoli, orti, Rogazioni e processioni dei confini. Prime fienagioni nelle zone più calde.

Giugno	Fienagione, tosatura, lavori su canali e strade. Pentecoste e Tempora d'estate.
Luglio-Agosto	Mietitura e trebbiatura. Massimo bisogno di manodopera; maggiore rischio di incendi, furti e prelievi forzati.
Settembre	Vendemmia e raccolti tardivi. San Michele è in molte regioni un termine utile per conti, assemblee o consegne, non universale.
Ottobre	Semine autunnali, ghiande e pascolo dei maiali; conflitti su boschi, acque e confini.
Novembre	Ognissanti e commemorazione dei fedeli defunti, ormai promossa dalla rete cluniacense ma non necessariamente osservata nello stesso modo in ogni chiesa e regione.
Dicembre	Avvento, Natale, Dodici Giorni ed Epifania. Tempora d'inverno, notti lunghe, ospitalità e racconti.

La confessione esiste, ma non vi è ancora un obbligo universale annuale. Feste e scadenze devono essere adattate al luogo: il calendario ecclesiastico è condiviso, quello economico resta locale.

Uso al tavolo: stagione e festa indicano che cosa manca, chi è in viaggio, quali lavori non possono essere abbandonati e quali autorità sono presenti.

Storia: Rogazioni, Tempora, Pasqua, Natale e feste dei santi strutturano il tempo. La commemorazione dei fedeli defunti il 2 novembre viene promossa dalla rete cluniacense nell'età di Odilone, probabilmente attorno al 1030, e si diffonde nel corso dell'XI secolo senza diventare immediatamente uniforme.

5.6 La casa contadina

Non esiste una casa unica. Materiali e forme dipendono da clima, risorse e tradizione.

Possibili strutture:

- casa lignea con pali o travi;
- pareti di graticcio e argilla;
- muratura di pietra o terra nelle regioni adatte;
- tetto di paglia, canne, scandole o tegole recuperate;
- uno o più ambienti;
- stalla separata o animali sotto lo stesso tetto;
- cortile, orto e piccole strutture di deposito.

Il focolare può essere aperto e il fumo uscire da porte, tetto o aperture. Camini costruiti non sono la norma della casa povera. Conservare la brace evita di dover riaccendere il fuoco.

Arredo plausibile:

- cassoni e panche;
- tavole mobili;
- pagliericci e coperte;
- stoviglie di legno o terracotta;
- paiolo, coltelli e macine domestiche;
- telaio, fusi e arnesi;
- sacchi, corde e recipienti;
- immagini, croci, piccoli amuleti o reliquie domestiche.

Il bene più prezioso può essere una trave, un animale, un paiolo metallico o una coperta, non una moneta.

5.6.1 Igiene, acqua e provviste

Le persone si lavano mani, volto, piedi e corpo secondo possibilità e usi; panni, pettini, bagni e rasatura esistono. Fumo, animali, parassiti e lavoro rendono però impossibile la pulizia moderna.

- acqua e pozzo richiedono manutenzione;
- rifiuti organici vengono riusati o allontanati;
- granaglie devono restare asciutte e protette dai roditori;
- carne e pesce si salano, affumicano o essiccano;
- un incendio può distruggere in minuti casa, scorte e vicini.

Ganci: una riserva di grano infestata è una crisi; un oggetto nascosto nel letame può non essere cercato; il furto di una coperta in inverno può uccidere più lentamente di una lama.

Storia: il medievale perennemente sporco è un mito. La sensibilità e i mezzi erano diversi, ma pulizia, acqua, parassiti e conservazione del cibo erano preoccupazioni concrete.

5.7 Villaggio, borgo e signoria

Nel manuale **borgo** indica un nucleo cresciuto presso mercato, ponte, monastero, castello o strada. Non implica automaticamente franchigia, comune, consiglio autonomo o corporazioni mature.

Tipo di luogo	Autorità più visibile	Ciò che offre
Podere disperso	famiglia o proprietario	cibo, animali, riparo
Villaggio collettivo	comunità e casa dominante	lavoro, memoria, aiuto
Grande proprietà	amministratore	granai, officine, scorte
Pieve	clero locale e vescovo	culto, battesimo, riunioni
Monastero	abate o badessa	ospitalità, scrittura,
terre		
Borgo di castello	castellano o signore	mercato, difesa, pedaggi
Castrum	guarnigione o potente	presidio, deposito, corte
Città episcopale	vescovo, visconti, giudici	artigiani, moneta,
tribunali		

Comunità urbana notabili e associazioni giurate negoziazione e azione collettiva

5.7.1 Il signore e il castello

Nel tardo XI secolo il castello è sempre più spesso il centro visibile del potere locale, ma non ogni villaggio vive entro le sue mura. Può essere:

- una torre o casa forte;
- una palizzata con fossato;
- un antico *castrum* riutilizzato;
- una residenza signorile in pietra;
- un quartiere fortificato;
- un castello con cappella, magazzini e piccola guarnigione;
- un monastero o palazzo episcopale fortificato.

Il castello controlla persone e risorse attraverso:

- protezione armata e rifugio;
- custodia di granai, armi e ostaggi;
- concessione o revoca di terre;
- giustizia, mediazione e coercizione;
- pedagogi, mercati e passaggi;
- imposizione di guardie e lavori;
- accesso a conte, vescovo, re o imperatore.

Un **castellano** può amministrare la fortezza per conto di un potente. Un **miles** può ricevere terra, rendita, doni o mantenimento per servire a cavallo, senza occupare un gradino fisso in una piramide universale.

Le comunità possono essere obbligate a scavare fossati, trasportare pietra, fornire animali o montare guardia. Non tutte queste pretese sono antiche o legittime: la loro contestazione genera carte, giuramenti, fughe e violenza.

Ganci: il castello impone un pedaggio nuovo; il vescovo sostiene che la torre sia costruita su terra ecclesiastica; due famiglie rivendicano la stessa investitura; la guarnigione consuma le scorte che dovrebbe proteggere; una comunità conserva una carta che chiama abuso ciò che il signore chiama consuetudine.

Storia: l'archeologia italiana mostra castelli importanti già prima dell'XI secolo, ma tra XI e XII secolo molte strutture vengono trasformate insieme al consolidarsi dei poteri signorili. Il grande villaggio interamente murato attorno al castello non deve essere proiettato ovunque nel 1080: spesso il centro fortificato resta separato o ospita soprattutto residenza, guarnigione e depositi.

5.7.2 La Chiesa

La Chiesa locale comprende più livelli:

- **papa, legati e concili**, la cui influenza concreta varia;
- **vescovo e diocesi**;

- **pieve**, spesso chiesa battesimale di un territorio rurale;
- **chiese e cappelle locali**;
- **capitoli di canonici**;
- **monasteri maschili o femminili**;
- **cappelle controllate da famiglie aristocratiche**;
- **santuari e reliquie**.

Il vescovo è autorità religiosa e spesso politica. Un monastero può possedere terre, servi, mulini, barche, castelli e diritti di giustizia, ma non sostituisce automaticamente la pieve o il sacerdote locale.

La seconda metà dell'XI secolo è attraversata dalla **riforma ecclesiastica**:

- condanna della simonia;
- richiesta di continenza del clero;
- opposizione a matrimonio e concubinato sacerdotale;
- riforma di monasteri e capitoli;
- rivendicazione della libertà della Chiesa;
- conflitto sulle investiture di vescovi e abati.

Queste prescrizioni non sono già applicate ovunque. Un sacerdote può avere compagna o figli ed essere sostenuto dalla comunità; un signore può considerare una chiesa parte del patrimonio familiare; un vescovo può essere fedele all'imperatore, al papa o alla propria famiglia. Il conflitto nasce proprio perché pratiche radicate e nuovi programmi di disciplina non coincidono.

Le reliquie attirano offerte, malati e pellegrini. La loro autenticità dipende da tradizione, autorità, miracoli e fama; rubarle può essere sacrilegio per chi perde e "traslazione voluta dal santo" per chi vince.

L'asilo ecclesiastico esiste in forme locali, ma non applicare automaticamente il modello inglese dei quaranta giorni e dell'abiura del regno. Un rifugiato in chiesa costringe clero, parenti e potenti a negoziare.

Le Vie Benedette rappresentano il raro caso in cui rito e autorità toccano davvero l'innaturale. Un effetto riuscito non garantisce approvazione ecclesiastica: contano obbedienza, formula, reputazione, testimoni e conseguenze.

Ganci: un legato pretende la deposizione di un vescovo; la popolazione difende un prete sposato; un abate riformatore abolisce ospitalità e servizi considerati antichi; un signore rifiuta di consegnare la chiesa familiare; una reliquia guarisce davvero ma lascia Corruzione; due candidati rivendicano la stessa sede episcopale.

Storia: la riforma dell'XI secolo non fu un processo lineare né soltanto papale. Monaci, vescovi, canonici, aristocratici e movimenti cittadini perseguirono obiettivi anche differenti. La controversia delle investiture rese più aspro un conflitto già presente tra controllo laico, disciplina clericale e autorità episcopale.

5.7.3 Superstizione e stregoneria

Non descrivere il popolo come pagano sotto una vernice cristiana. Fede, medicina, consuetudine e protezione rituale possono convivere:

- salmi scritti o recitati;
- croci e reliquie;
- erbe e fumigazioni;
- amuleti con nomi sacri;
- acqua e sale benedetti;
- presagi;
- formule familiari;
- gesti compiuti presso soglie, tombe e campi.

La domanda non è soltanto «funziona?», ma:

- da quale autorità viene?
- quali parole usa?
- quale prezzo richiede?
- produce carità, ordine e guarigione oppure paura e dipendenza?
- viola tombe, sacramenti, obbedienza o giuramenti?

Accuse plausibili:

- maleficio;
- avvelenamento;
- divinazione proibita;
- profanazione;
- uso illecito di reliquie;
- evocazione dei morti;
- sortilegio contro una persona;
- frode miracolosa;
- commercio con spiriti;
- disobbedienza a un ordine episcopale.

Non esistono inquisitori papali né cacce alle streghe organizzate nel senso bassomedievale-moderno. Possono intervenire sacerdote, decano, vescovo, abate, legato, signore, parenti della vittima o folla. La risposta può essere ammonizione, penitenza, distruzione degli oggetti, risarcimento, espulsione, custodia, violenza privata o condanna per un altro reato.

Scala del sospetto: diceria → segni protettivi al tuo passaggio → domande del sacerdote → ammonimento o penitenza → visita episcopale → sequestro degli oggetti → denuncia al potente o violenza. Una Corruzione visibile accelera il processo, ma non identifica il vero colpevole.

Storia: il Canon Episcopi, trasmesso da Reginone di Prüm, continua a influenzare il modo in cui il clero interpreta cavalcate notturne e illusioni diaboliche. Il Corrector di Burcardo di Worms, all'inizio dell'XI secolo, raccoglie domande su divinazioni, malefici, riti domestici e credenze. Queste fonti

descrivono soprattutto ciò che gli autori vogliono correggere, non un catalogo neutrale di pratiche realmente diffuse in ogni regione.

5.7.4 Dove il mondo si assottiglia

L'innaturale non riempie ogni bosco. Filtra nei luoghi in cui memoria, morte e confine si accumulano:

- crocevia;
- guadi;
- tombe isolate;
- rovine antiche;
- alberi colpiti o venerati;
- sorgenti;
- confini contestati;
- case abbandonate;
- luoghi di giuramento o esecuzione.

Tempi adatti sono vigilie, Tempora, notti tra Natale ed Epifania, funerali e passaggi stagionali. Non ogni credenza deve essere vera; il GM decide quali dettagli sono costume, coincidenza o segno reale.

Ogni comunità possiede **una cosa che non torna**:

- 1 La campana della pieve suona una volta quando nessuno tira la corda
- 2 I cani non attraversano il fossato a settentrione
- 3 Una casa viene mantenuta vuota da tre famiglie diverse
- 4 Il mugnaio lascia ogni nona misura accanto alla gora
- 5 I bambini battezzati nella stessa estate sognano la medesima scala
- 6 Sotto un cippo di confine la neve non resta mai

Storia: fonti dell'XI secolo e tradizioni ricevute dai secoli precedenti testimoniano visioni, sogni, spiriti e cavalcate notturne, ma le processioni ordinate dei morti sono descritte più chiaramente in testi successivi. Il gioco combina motivi medievali vicini senza attribuirli tutti a una singola credenza contemporanea.

5.8 Viaggi, pedaggi e criminalità

5.8.1 Chi viaggia, e dove si dorme

Sulle strade si incontrano:

- pellegrini diretti a Roma o a santuari locali;
- monaci, sacerdoti e messi episcopali;
- mercanti e someggiatori;
- giudici, notai, legati e inviati;
- castellani, guerrieri e servitori;
- lavoratori stagionali;

- artigiani itineranti;
- prigionieri e ostaggi;
- mendicanti e fuggitivi.

Si viaggia preferibilmente di giorno e in compagnia. Unirsi a una comitiva offre sicurezza, informazioni e testimoni.

Dove si dorme:

- monasteri e ospizi;
- sale signorili e borghi di castello;
- case private;
- edifici annessi a pievi e santuari;
- fienili e stalle;
- mercati e porti;
- accampamenti all'aperto.

Ponti e guadi sono punti di potere. Un **teloneo** può essere legittimo, usurpato o inventato da uomini armati. Strade romane possono restare utili, ma manutenzione e sicurezza cambiano lungo lo stesso percorso.

Ingombro: non si contano pesi. Chi marcia carico come un animale accumula Fatica come in marcia forzata. Un mulo costa meno di perdere un uomo.

Storia: pellegrini, mercanti, messi, soldati, chierici, muratori e lavoratori rendevano le strade meno vuote del mito moderno. La mobilità restava però pericolosa e dipendente da ospitalità, stagione e protezione.

5.8.2 La criminalità rurale

Il crimine quotidiano riguarda soprattutto:

- raccolti e animali;
- legna e pascoli;
- confini spostati;
- debiti e pegni;
- risse;
- adulterio e rapimento;
- falsificazione;
- appropriazione di rendite;
- imposizione di cattive consuetudini;
- violenza tra famiglie;
- predazione di uomini armati.

I banditi non sono necessariamente una comunità stabile nel bosco. Possono essere:

- uomini messi al bando;
- fuggitivi;
- guerrieri senza patrono;

- membri di una faida;
- servi scappati;
- razziatori protetti da un potente;
- soldati o marinai separati dal proprio gruppo.

Come si cerca un colpevole:

- parenti e vicini danno l'allarme;
- corni o campane convocano uomini;
- il potente manda guardie;
- testimoni e impronte vengono cercati;
- ostaggi o garanti vengono interrogati;
- una comunità può essere obbligata a presentare il sospetto.

Non esiste una polizia professionale uniforme. Neppure esiste una procedura unica come il *hue and cry* inglese dei secoli successivi. La mobilitazione comunitaria è plausibile, ma dipende da autorità e consuetudine locali.

Pene ed esiti:

- restituzione e composizione;
- multa;
- penitenza;
- fustigazione o mutilazione;
- confisca;
- esilio;
- perdita della protezione;
- schiavitù o dipendenza;
- morte per reati gravi o politici.

La detenzione serve soprattutto a custodire una persona in attesa di giudizio, consegna o pagamento. Un'esecuzione dimostra potere, ma molte cause terminano con un accordo perché un morto non restituisce bestiame né chiude una faida.

Storia: ordine pubblico e giustizia dipendono da denuncia, parentela, garanti, comunità e autorità locali. Nell'XI secolo corti pubbliche e poteri signorili possono coesistere o confliggere; faida e compensazione non sostituiscono carte, giudici e mediazione politica.

5.9 PNG, Bestie e Creature

Statistiche rapide per popolare gli incontri e le scene improvvisate.

5.9.1 Statistiche rapide

Un PNG non usa la scheda completa:

- il **Pool** indicato è già Attributo + Abilità;
- **Des** decide il primo Scambio quando fiction e Misura non bastano;

- **Per** serve per Sorpresa;
- **Ten** per paura e Pratiche ostili;
- **Cos** per Resistenze e inseguimenti;
- gli Attributi non indicati valgono 1d, oppure 0d per i popolani e 2d per i veterani quando rilevante.

PNG di contorno: niente locazioni dettagliate. Ferita Leggera: -1d a tutto; una seconda Leggera diventa Seria. Ferita Seria o peggiore: fuori combattimento, in fuga, a terra o arreso secondo il Morale.

PNG maggiori: usano le regole complete.

Popolano	Pool 1-2d	arnese, nessuna armatura
Addestrato	Pool 3d	arma vera, scudo o protezione tessile
Veterano	Pool 4d	arma buona, elmo o maglia, una Tradizione
Campione	Pool 5d	regole complete, equipaggiamento signorile

Tra 3d e 5d la differenza non è invulnerabilità. Scudo, armatura, terreno e numero contano più di una piccola differenza nel Pool.

5.9.2 Uomini

- **Popolano in armi** — Coltivatore, pastore o garzone con bastone, roncola, forcone o lancia. Pool 1d · Per 1d, Ten 0d; 1d se difende casa e famiglia · arma improvvisata (+0) oppure lancia (+1) · Morale: fugge alla prima Ferita Seria o quando vede cadere il primo vicino.

Storia: uomini non professionisti potevano essere convocati o armarsi per difesa. Mancavano addestramento e coesione, non strumenti capaci di uccidere.

- **Guardia di una casa** — Uomo mantenuto da un proprietario, vescovo, monastero o conte. Pool 3d · Per 2d, Ten 2d · lancia (+1), scudo, vesti stratificate (-1), talvolta elmo · Morale: tiene finché il capo e i compagni restano.

Storia: il potere si rendeva visibile attraverso uomini capaci di presidiare una porta, accompagnare un messo e riscuotere un ordine.

- **Castellano** — PNG maggiore. Mischia 4d, Ascendente 3d, Conoscenze 2d · Des 2d, Per 3d, Ten 3d · spada o lancia (+1), scudo, elmo; maglia (-2) se il castello è ricco · Legge e Consuetudine oppure Arte della Guerra · scorta di 2-6 Guardie · Morale: difende chiavi, ostaggi e autorità più del proprio orgoglio.

Storia: il castellano custodisce e amministra una fortezza per conto del possessore. Le sue competenze possono includere guarnigione, approvvigionamento, giustizia e riscossione, senza costituire un ufficio identico in ogni regione.

- **Guerriero del seguito** — Professionista legato a una casa. Pool 4d · Des 2d, Per 2d, Cos 2d, Ten 2d · spada o ascia (+1), lancia (+1), scudo, elmo; maglia (-2) se ben equipaggiato · una Tradizione tra Arma e Scudo, Lancia o Guerriero a Cavallo · Morale: si ritira in ordine se il combattimento non serve più al patrono.

Storia: il guerriero professionale dell'XI secolo vive di servizio, dono, terra, rendita, bottino e

protezione più che di una condotta mercenaria tardomedievale. Seguito personale, guarnigione e servizio castellano possono sovrapporsi.

- **Miles o campione** — PNG maggiore. Pool 5d · Des 2d, Per 2d, Cos 3d, Ten 3d · spada (+1), lancia (+1), scudo, maglia (-2), elmo (-2 Testa), cavallo da guerra · Tradizioni Campione e Guerriero a Cavallo. Morale: resa e fuga dipendono da rango, ostaggi e possibilità di riscatto o scambio; non muore per principio.
Storia: nell’XI secolo miles indica sempre più spesso un combattente professionale, frequentemente montato e legato a un potente. La categoria acquista prestigio e riconoscibilità, ma non coincide ancora con un ordine cavalleresco uniforme o con tutta la nobiltà.
- **Arciere o cacciatore** — Pool Distanza 4d, Mischia 2d · Des 2d, Per 3d, Cos 2d, Ten 1d · arco (+1), coltello · Appostamento o Arco da Caccia · Morale: usa terreno e distanza, fugge se chiuso.
Storia: caccia e guerra potevano condividere arco e competenze, ma il buon arciere nasceva da pratica continua, non da un obbligo domenicale tardomedievale.
- **Balestriere** — Pool Distanza 4d, Mischia 2d · Des 2d, Per 3d, Ten 2d · balestra semplice (+2), coltello, talvolta scudo o vesti stratificate · Tradizione Balestra · Morale: cerca muro, feritoia o compagni; fugge se raggiunto prima di ricaricare.
Storia: a Milano nel 1075 sono ricordati balestrieri e fiondatori scelti. La balestra personale è quindi plausibile nell’Italia settentrionale della seconda metà dell’XI secolo, ma resta specialistica e la documentazione diventa più abbondante nel XII. In una campagna 1075-1090 il balestriere è soprattutto uomo di guerra, guarnigione o ambiente urbano, non il normale tiratore di ogni villaggio.
- **Fiondatore o pastore** — Pool Distanza 3d, Mischia 1d · Per 3d · fionda (+1), bastone (+0) · Fionda del Pastore · Morale: combatte da distanza, protegge gregge e compagni.
Storia: la fionda era economica, portatile e letale nelle mani di chi la usava ogni giorno contro animali e predatori.
- **Tagliagole o uomo di faida** — Pool Mischia 3d, Furtività 4d · Des 3d, Per 2d, Ten 1d · coltello (+0) · Colpo Silenzioso · Morale: se l’agguato fallisce, si allontana e cerca un’altra occasione.
Storia: molte uccisioni erano vendette, risse o aggressioni mirate, non duelli ordinati. Parentela e protezione decidevano ciò che accadeva dopo.
- **Guaritrice, uomo che sa** — Manualità 3d, Sopravvivenza 3d; talvolta Arcano 2d con una Via appropriata · Per 2d, Ten 3d · non cerca il combattimento · Morale: si difende con reputazione, parenti e segreti.
Storia: guaritori, levatrici ed erboristi potevano essere rispettati e sospettati. Il gioco rende reale una piccola parte di ciò che storicamente veniva creduto o accusato.
- **Sacerdote locale** — Ascendente 2d, Conoscenze 2d · Per 2d, Ten 2d · una lancia o bastone soltanto se la situazione lo giustifica · Cura d’Anime o Lingue e Lettere · Morale: dipende da legami, famiglia e vocazione.
Storia: istruzione e disciplina del clero locale erano diseguali. Alcuni sacerdoti erano uomini di studio; altri conoscevano soprattutto riti, persone e bisogni della propria comunità.

- **Messo episcopale o giudice** — PNG maggiore. Ascendente 4d, Conoscenze 4d (Legge e Consuetudine, Lingue e Lettere) · Per 3d, Ten 3d · scorta di 2-4 Guardie · Morale: la sua forza è la lettera, il sigillo e l'autorità che lo attende al ritorno.

Storia: visite, placiti e ordini richiedevano uomini capaci di leggere, interrogare e portare memoria scritta. Non è un inquisitore.

5.9.3 Bestie

Gli animali hanno Morale: fuoco, dolore e rumore li rompono, salvo dove indicato.

Carica animale: una bestia con *Carica* avanza fino alla distanza di Passo e attacca nello stesso Scambio senza spendere 1d. Non prepara Reazioni. Attese e attacchi provocati dall'avanzata si risolvono prima del contatto. Con Margine 2+ il GM può sostituire il Danno con Atterrare o Spingere quando massa e direzione lo permettono.

- **Cane da guardia** — Pool 2d · Per 3d; fiuto +1d contro Furtività · morso (+0), con Margine 2+ tiene una Presa · Morale: difende recinto e padrone, non insegue lontano.

Storia: cani da guardia e da presa erano strumenti di difesa e gestione degli animali, non soltanto compagni.

- **Lupo** — Pool 2d · Per 3d, Cos 2d · morso (+0) · cerca fianco, isolamento e sangue · Morale: evita uomini organizzati; osa con fame, inverno o branco.

Storia: amministrazioni carolingie conoscevano cacciatori di lupi; il predatore era problema reale soprattutto quando guerra, fame e abbandono riducevano il controllo umano del territorio.

- **Cinghiale** — Pool 3d · Cos 3d, Per 2d · zanne (+1) · Carica · alla prima Ferita Seria o peggiore riceve +1d per il resto dello scontro invece di tirare Morale · Morale: solo fuoco, ostacolo o morte.

Storia: una bestia ferita poteva continuare lungo l'asta; lance da caccia con arresto trasversale servivano a impedirle di raggiungere l'uomo.

- **Orso** — Pool 4d · Cos 4d, Per 2d · artigli (+2), con Margine 2+ Atterra · Morale: evita l'uomo; ferito o con cuccioli, insiste.

Storia: l'orso era preda di prestigio e pericolo concreto nelle regioni in cui sopravviveva.

- **Cavallo** — da soma: Per 1d, Morale 0d; da sella: Per 2d, Morale 1d; da guerra: Pool 2d, Cos 3d, Ten 2d, zoccoli (+1), addestrato a rumore e sangue. Usa le regole di Combattere a cavallo.

Storia: cavallo da lavoro, da viaggio e da guerra richiedevano allevamento e addestramento diversi. Un buon animale militare era ricchezza, non equipaggiamento ordinario.

- **Vipera** — Pool 1d · morso (+0) · se ferisce: Costituzione, Difficoltà 5; con fallimento +2 Fatica e febbre per un giorno (-1d a tutti i Pool basati su un Attributo).

Storia: rimedi contro i morsi erano numerosi e incerti. Bastone, calzature e attenzione restavano protezioni migliori di molte ricette.

- **Bue o toro imbizzarrito** — Pool 2d, Forza 4d nei contrapposti · corna e massa (+2) · Carica cieca · Morale: sfoga, si spaventa o continua finché trova spazio.

Storia: animali, carri, cadute e acqua erano pericoli quotidiani più frequenti di molte violenze intenzionali.

5.9.4 Creature

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

Regole comuni:

- **Vista:** la prima manifestazione apertamente innaturale assegna +2 Stress, +3 se orrenda; Resistenza con Tenacia.
 - **Contatto:** toccare creatura, sangue o tana assegna normalmente 2 Corruzione una sola volta per scena o nuova esposizione significativa.
 - **Morale:** le Creature non tirano Morale; le ferma la forza o il loro **Vincolo**.
 - **Riconoscerle:** Filosofia Naturale dice cosa se ne racconta; Segni della Selva offre indizi all'aperto. Nessuna delle due rivela automaticamente il Vincolo.
 - **Il Morto Inquieto** — Pool 3d · Ten 3d · mani (+0, Presa) o arnese · ignora Ferite Leggere e Serie; lo fermano Gravi, Mortali, fuoco o smembramento · Vincolo: sepoltura errata, giuramento, debito o violenza nascosta.
Storia: pratiche funerarie anomale e racconti di morti attivi compaiono nel lungo Medioevo; cronache dettagliate di revenant sono soprattutto posteriori. Il gioco rende letterale la paura che un morto senza il dovuto non resti fermo.
 - **La Mara** — Nessun corpo nel mondo desto. Ogni notte tira 3d contro la Tenacia della vittima; se vince, +2 Stress e +1 Fatica. Chi veglia può accorgersi della crisi con Percezione, Difficoltà 5; se riesce, può svegliare il dormiente con un gesto plausibile e interrompere l'assalto. In sogno ha Pool 3d e può essere ferita · Vincolo: spesso è il doppio involontario di una persona vivente.
Storia: il nome della mara e l'esperienza del peso sul petto appartengono a tradizioni germaniche e settentrionali antiche. Il gioco unisce paralisi del sonno e anima separata.
 - **L'Anima Trattenuta** — Nessun corpo. Presenza: +1 Stress; se ignorata, il luogo offre sempre riposo di scarsa qualità e il tocco assegna +1 Fatica e +1 Stress · Vincolo: suffragio, restituzione, sepoltura, nome o parola dovuta.
Storia: agiografie e racconti religiosi usano apparizioni di morti per richiedere giustizia, preghiera e restituzione. La dottrina del purgatorio non è ancora sistematizzata nella forma successiva.
 - **La Bestia Segnata** — Pool dell'animale +1d, senza Morale; gli altri valori restano invariati salvo che la trasformazione descritta giustifichi un cambiamento specifico. Animali comuni la fuggono; sangue o carne assegnano 1 Corruzione · Vincolo: luogo contaminato, maleficio o patto. Se la fonte resta, il segno passa a un'altra bestia.
Storia: animali anomali, bianchi, enormi o insensibili alla paura sono motivi di cronache, vite di santi e racconti. Nel gioco la differenza tra fiera e cosa mandata deve essere indagata.
 - **Il Cambiato** — Pool 4d · appendici (+1) · ignora dolore, Stress e Morale · vista +2 Stress · contatto 2 Corruzione · Vincolo: nome, volto, canzone o legame umano. Evocarlo con Ascendente contrapposto a Tenacia 2d lo ferma per uno Scambio.
Storia: qui la storia tace. È la conseguenza specifica dell'Arcano di MAPPERRPG.
-

5.10 Tabella d'Incontri: “Chi c'è per strada” (2d6)

5.10.1 Principi d'uso

- 2d6 rende comuni i risultati centrali e rare le code weird.
- Nessuna voce è automaticamente un combattimento.
- Tira una volta per mezza giornata su una via frequentata, una volta al giorno su un sentiero minore.
- Nei tempi sottili, 2 e 12 si attivano anche con 3 e 11.

- 2 Il Segno Sbagliato
- 3 Il Fuori della Pace
- 4 I Giovani della Casa
- 5 Gli Uomini del Pedaggio
- 6 Someggiatori
- 7 Pellegrini
- 8 Gente del posto
- 9 Chierico in viaggio
- 10 Guerrieri senza patrono
- 11 La Chiamata
- 12 La Processione Notturna

5.10.2 2 — Il Segno Sbagliato

Un particolare piccolo e impossibile:

- 1 Impronte umane escono dal fiume e terminano al centro della strada
- 2 Un corvo ripete il nome di uno dei PG con la voce di un vecchio
- 3 Tutti gli alberi sul lato nord hanno perso le foglie nella stessa notte
- 4 Un cippo reca un nome inciso che nessuno ha ancora pronunciato
- 5 Una lepre morta è calda ma priva di sangue
- 6 La campana lontana risponde a una campana che non esiste

Il GM decide in segreto: metà delle volte è indizio di un Fronte, metà è soltanto un dettaglio innaturale senza spiegazione immediata. Non ogni presagio deve diventare una missione.

5.10.3 3 — Il Fuori della Pace

Un uomo o una donna viaggia senza protezione ordinaria: esiliato, fuggitivo da una faida, accusato o espulso da una casa. Non possiede costume legale universale né itinerario obbligatorio.

Uso: chiede scorta verso una pieve, un monastero o una famiglia capace di negoziare. Aiutarlo significa assumersi parte della sua inimicizia; consegnarlo può portare ricompensa e vergogna.

Esempio — Rado di Ponte Rotto: ha ucciso un uomo durante una rissa e sostiene di aver già offerto composizione. La famiglia del morto afferma che il garante di Rado ha mentito. Porta un anello che dovrebbe provare l'accordo, ma appartiene al fratello della vittima.

Storia: esilio, bando e perdita della protezione esistevano in forme diverse. Non usare automaticamente la procedura inglese tardomedievale dell'abiura del regno.

5.10.4 4 — I Giovani della Casa

Tre-sei uomini ben vestiti e armati accompagnano un giovane parente di un potente. Cacciano, riscuotono, cercano qualcuno o semplicemente dimostrano di poter fermare la strada.

Uso: sono pericolosi perché possiedono nome e protezione. Etichetta riconosce rango e vulnerabilità; Arte della Guerra distingue una scorta disciplinata da compagni ubriachi.

Esempio — Adalberto della Torre Bianca: cerca un servo fuggito, ma il servo porta una lettera che accusa il padre di aver usurpato terre di un monastero. Adalberto non sa se distruggerla o usarla contro il padre.

Storia: razzia e violenza potevano essere esercitate da uomini inseriti in case aristocratiche, non soltanto da fuorilegge senza status.

5.10.5 5 — Gli Uomini del Pedaggio

Una sbarra, un ponte o un guado controllato da 2-8 uomini. Esigono denaro, merce o informazioni.

Tira 1d6:

- 1-2 Il pedaggio è legittimo e documentato
- 3-4 È legittimo, ma la cifra è gonfiata
- 5 Gli uomini lavorano per un potente che ha usurpato il diritto
- 6 Sono razziatori con un sigillo rubato

Esempio — Il ponte dell'Abate: il monastero possiede davvero il teloneo, ma il vecchio ponte è crollato e gli uomini riscuotono presso un guado che appartiene alla comunità vicina.

5.10.6 6 — Someggiatori

Tre-dodici uomini, muli e animali carichi. Trasportano sale, ferro, vino, stoffa, ceramica o grano.

Uso: vendono poco e raccontano molto. Mercatura può scoprire una merce nascosta o un carico valutato male; un someggiatore conosce ponti rotti, pedaggi e violenze delle ultime settimane.

Esempio — Berta dei Tre Sonagli: porta sale verso nord e un bambino nascosto in una cesta vuota. È figlio di un giudice e ostaggio di una disputa che Berta ha deciso di sottrarre a entrambi i contendenti.

5.10.7 7 — Pellegrini

Poveri, malati, famiglie, penitenti o persone protette da una guida. La meta può essere Roma, una tomba locale o una reliquia celebre.

Uso: offrono voci, malattie, testimoni e obblighi. Cura d'Anime può far emergere il peso emotivo di un voto, di una paura o di una storia raccontata con reticenza, senza stabilire automaticamente chi dica la verità.

Esempio — Bona la vedova: va a una tomba santa perché sogna il marito annegato. Ogni notte si sveglia con fango sotto i piedi. Non sa che una parte di lei percorre già la strada dei morti.

5.10.8 8 — Gente del posto

Contadini, pastori, pescatori, raccoglitori o bambini. Portano notizie immediate:

- 1 Un animale è scomparso
- 2 Un uomo armato ha chiesto una casa precisa
- 3 La pieve ha chiuso le porte
- 4 Il guado è salito
- 5 Un potente ha convocato uomini
- 6 Nessuno entra più in un campo

Uso: il risultato più comune deve rendere il territorio vivo. Chi tratta bene la gente ottiene nomi e percorsi; chi la minaccia viene ricordato prima di arrivare al villaggio.

5.10.9 9 — Chierico in viaggio

Tira 1d6:

- 1 Sacerdote convocato dal vescovo
- 2 Monaco o canonico riformatore
- 3 Diacono con lettere e denaro
- 4 Custode di una reliquia
- 5 Messo episcopale o legato con due guardie
- 6 Badessa, abate o vescovo con seguito

Uso: offre ospitalità, sapere e autorità, ma porta anche un compito. Lingue e Lettere valuta documenti e formule; Etichetta evita di scambiare un servitore ben vestito per il superiore.

Esempio — Fratello Ansaldo: è un canonico favorevole alla riforma e deve verificare perché un sacerdote locale continua a battezzare bambini di villaggi che appartengono a un'altra pieve. Crede sia una disputa di rendite e disciplina; in realtà il fonte restituisce ogni notte un nome diverso da quello pronunciato.

5.10.10 10 — Guerrieri senza patrono

Cinque-quindici uomini con armi vere e disciplina residua. Il loro signore è morto, li ha licenziati o non può più mantenerli.

Non sono una compagnia di ventura trecentesca. Cercano:

- un nuovo patrono;
- cibo;
- un ostaggio utile;
- vendetta;
- passaggio verso casa;
- un luogo da occupare.

Esempio — Gli uomini del Falco Spento: il conte che servivano è morto durante una febbre. Il figlio li rifiuta perché fedeli alla seconda moglie. Il capo, Teudone, vuole consegnare alla vedova un sigillo che prova i diritti del suo bambino.

Storia: seguiti, guarnigioni e guerrieri potevano dissolversi alla morte o caduta del patrono. La predazione nasceva dalla perdita di mantenimento e protezione.

5.10.11 11 — La Chiamata

Campana, corno o grida. Uomini e donne corrono con lance, bastoni e attrezzi.

Tira 1d6:

- 1 Inseguono un ladro vero
- 2 Cercano un bambino scomparso
- 3 Un animale ha travolto qualcuno
- 4 Credono che un forestiero abbia avvelenato il pozzo
- 5 Una famiglia sta attaccando un'altra
- 6 Il fuggitivo raggiunge i PG e chiede protezione

Non esiste un obbligo legale identico ovunque. Rifiutare aiuto, però, può rendere sospetti o nemici della comunità.

Esempio — La caccia di Costa Secca: il porcaro corre col sangue sulle mani. Ha trovato morto l'amministratore e ha tentato di sollevarlo. Il vero assassino guida la chiamata e conosce esattamente quali parole renderanno colpevole il porcaro.

5.10.12 12 — La Processione Notturna

Solo nel buio profondo o in un tempo sottile. Una fila cammina fuori strada. I lumi non oscillano. Tra sconosciuti compare qualcuno che i PG sanno morto; in coda può camminare una persona ancora viva.

Regole ferree:

- la processione non attacca;
- parlare a un morto assegna 1-2 Stress e offre una risposta vera ma incompleta;
- chi possiede Arcano o Corruzione sopra la soglia Leggera la vede sempre; gli altri tirano Percezione;
- non esiste stat block né spiegazione definitiva;
- una persona viva in coda può forse essere richiamata, ma non con la sola violenza.

Esempio: Bona la vedova dorme a due valli di distanza, ma il suo passo segue il marito. Alla terza Tempora non tornerà più interamente nel corpo.

Storia: Orderico Vitale racconta, molti anni dopo, che nel gennaio 1091 un sacerdote normanno incontrò una schiera notturna di morti e peccatori. Il racconto documenta un motivo narrativo dell'XI-XII secolo, non una cronaca verificabile dell'evento. La scena del gioco lo combina con tradizioni più antiche sulle cavalcate notturne.

5.10.13 Regole d'uso per il Game Master

1. **Riuso** — annota i nomi degli incontri sociali e falli ricomparire.
2. **Nessuna risposta automatica** — Discipline e Pratiche concedono accesso, protezione o indizi; non risolvono il mistero.
3. **Pressione sociale** — in un mondo di protezioni personali, chi conosce qualcuno conta più di un bonus astratto.
4. **Statistiche** — usa PNG, Bestie e Creature.
5. **Coerenza regionale** — sostituisci titoli e istituti, non accumularli.

5.11 Glossario dei termini arcaici

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

- **Allodio** — terra detenuta senza dipendenza diretta da una concessione superiore, pur restando soggetta ad autorità e obblighi pubblici o signorili.
- **Avvocato di una chiesa** — laico incaricato di proteggere e rappresentare beni ecclesiastici, anche con la forza; titolo, diritti e abusi variano.
- **Bando / bannum** — potere di ordinare, convocare, proibire e punire; anche la proclamazione che esclude una persona dalla protezione ordinaria.
- **Beneficio** — terra, rendita o diritto concesso in relazione a servizio e fedeltà. Può essere trasmesso o consolidarsi, ma non coincide automaticamente con il feudo ereditario di una piramide universale.
- **Castrum** — luogo fortificato; può essere antico, nuovo, abitato o principalmente militare.
- **Castellano** — responsabile militare e amministrativo di un castello per conto del possessore.
- **Cattive consuetudini** — espressione polemica per esazioni e obblighi ritenuti nuovi, abusivi o contrari a un privilegio.
- **Censo** — pagamento periodico in denaro o natura dovuto per terra, protezione o altro diritto.
- **Comune** — associazione giurata di cittadini che agiscono collettivamente. Nel periodo predefinito è una forma emergente e locale, non ancora il governo urbano maturo del Duecento.
- **Curtis** — complesso fondiario con terre gestite direttamente, tenimenti, magazzini, officine e dipendenti. Nell'XI secolo può persistere o trasformarsi, ma non è il modello universale di ogni signoria.
- **Decima** — prelievo ecclesiastico teoricamente legato alla decima parte, con applicazioni, titolari ed esenzioni locali.
- **Dominicum** — parte di una proprietà riservata alla gestione diretta del possessore.
- **Fidelitas** — fedeltà giurata o riconosciuta a una persona o istituzione; contenuti e obblighi dipendono dal rapporto concreto.
- **Gastaldo / fattore** — amministratore di una proprietà o rappresentante locale; titolo e competenze dipendono dalla regione.
- **Immunità** — privilegio che limita l'intervento di funzionari esterni su terre e persone di una chiesa o di un potente; non significa assenza di ogni autorità.
- **Investitura** — consegna simbolica di carica, terra o diritto. La nomina di vescovi e abati è al centro di un grande conflitto politico nel periodo predefinito.
- **Lira / soldo** — unità di conto basate rispettivamente su 240 e 12 denari.
- **Manso** — unità poderale o fiscale associata idealmente al sostentamento e agli obblighi di una famiglia; estensione e contenuto non sono uniformi.
- **Miles** — combattente professionale, spesso montato e legato a un potente. Nel tardo XI secolo acquista maggiore riconoscibilità sociale, ma non coincide ancora con un ordine cavalleresco universale.
- **Nicolaismo** — termine polemico usato dai riformatori per matrimonio, convivenza o rapporti sessuali del clero.

- **Ostaggio** — persona consegnata come garanzia di pace, obbedienza o pagamento; non è necessariamente trattata come un prigioniero comune.
- **Pataria** — movimento riformatore milanese attivo contro simonia e clero sposato; è un riferimento regionale, non un nome generico per ogni riformatore.
- **Pieve** — chiesa rurale principale, spesso dotata di fonte battesimale e autorità su un territorio e chiese minori.
- **Placito** — assemblea o corte pubblica in cui autorità, giudici e uomini qualificati trattano una causa e ne fanno redigere memoria.
- **Rogazioni** — processioni e litanie per campi, confini e raccolti.
- **Signoria territoriale** — potere esercitato su uomini, giustizia e risorse di una zona, non soltanto sui dipendenti diretti del signore.
- **Simonia** — acquisto, vendita o concessione interessata di uffici, sacramenti o beni ecclesiastici.
- **Teloneo** — pedaggio o dazio su passaggio e merci.
- **Vassallo / fedele** — persona legata a un potente da servizio e fedeltà personale; non occupa automaticamente un gradino fisso in una piramide universale.
- **Vicinia** — insieme dei vicini o aventi diritto chiamati a ricordare, testimoniare e amministrare interessi comuni; forma e nome cambiano localmente.

6 Il Game Master

6.1 Principi di conduzione

Il GM non deve difendere una trama, ma rappresentare un mondo coerente che reagisce alle decisioni dei personaggi. Usa questo ordine:

1. verifica ciò che è fisicamente, socialmente e storicamente plausibile;
2. applica la regola specifica, poi quella generale;
3. usa al massimo una circostanza dominante per lato, salvo bonus espliciti;
4. dichiara prima del tiro rischio, conseguenza e condizioni evidenti;
5. tira soltanto quando esistono incertezza reale e conseguenze interessanti.

Una prova non rende possibile ciò che non può accadere. Allo stesso modo, non si tira per un'azione inevitabile compiuta con tempo, strumenti e competenza sufficienti. Quando il metodo è plausibile ma rischioso, il tiro decide costo, tempo, esposizione, completezza o danno collaterale.

Dichiara sempre prima del tiro quando un'azione rende **Esposti**, può causare una Ferita Mortale o mette in moto un Decorso evidente di Sanguinamento, Infezione o Corruzione. Non nascondere una conseguenza che il personaggio competente dovrebbe riconoscere.

L'Arcano conserva i propri limiti: non fornisce risposte che la Pratica non promette. Il GM non deve però annullarne arbitrariamente l'effetto. Una protezione o una traccia rituale funziona secondo il testo; il mondo reagisce attraverso ostacoli plausibili, non attraverso eccezioni inventate dopo il tiro.

6.2 Fronti

Un **Fronte** descrive una situazione pericolosa che continua a evolversi anche quando i PG non intervengono. Non è una trama prestabilita e non indica ciò che i personaggi devono fare: stabilisce invece **cosa accadrà per cause comprensibili se nessuno modifica davvero la situazione**.

Un Fronte può rappresentare una faida, una requisizione signorile, una malattia, un seguito armato rimasto senza patrono, un'accusa di maleficio, un morto inquieto o più minacce collegate. Il GM prepara normalmente uno o due Fronti per un'avventura breve e non più di tre Fronti attivi in una campagna locale.

Ogni Fronte comprende una o più **Minacce**. Una Minaccia è una persona, un gruppo, una pressione sociale, un pericolo materiale o una presenza innaturale capace di produrre conseguenze concrete.

6.2.1 Preparare una Minaccia

Per ogni Minaccia annota:

Nome:

Situazione iniziale:

Motore:

Attori coinvolti:

Cosa la trattiene:

Segnali:

Passaggi:

Esito:

Legami con i PG:

Situazione iniziale — Un fatto già avvenuto e percepibile. Non «qualcosa infesta il villaggio», ma «da tre notti la campana suona dopo Compieta benché la corda sia stata tagliata».

Motore — La necessità, il desiderio o la causa che continua a spingere la Minaccia. Un gastaldo deve consegnare il censo entro San Michele; uomini rimasti senza patrono devono procurarsi viveri prima dell'inverno; un morto senza nome cerca una sepoltura riconosciuta. Il Motore è più importante dell'antagonista: eliminare una persona non risolve necessariamente il debito, la fame o il sacrilegio che l'avevano messa in movimento.

Attori coinvolti — Le persone e le istituzioni che agiscono, subiscono o possono trarre vantaggio dalla situazione. Ognuno dovrebbe possedere interessi comprensibili, anche quando le sue azioni sono crudeli.

Cosa la trattiene — Gli ostacoli che impediscono alla Minaccia di ottenere subito ciò che vuole: mancanza di uomini, timore di una rivolta, una legge, un confine consacrato, un segreto ancora custodito o una persona che rifiuta di collaborare. I PG possono rafforzare, aggirare o distruggere questi freni.

Segnali — Manifestazioni osservabili che mostrano l'avanzamento della Minaccia: ordini letti dopo la messa, prezzi che aumentano, bestiame venduto sotto costo, persone che fuggono, porte

segnate, animali inquieti, sogni ricorrenti o alterazioni del paesaggio. Una conseguenza grave dovrebbe essere preceduta da almeno un Segnale che i PG abbiano la possibilità di notare.

Passaggi — Da tre a cinque eventi concreti che descrivono come la situazione peggiora. Ogni Passaggio deve modificare il mondo e creare nuove decisioni, non limitarsi ad aumentare genericamente la tensione.

1. Il gastaldo ordina il censimento dei granai.
2. Vengono sequestrati animali e attrezzi agli insolventi.
3. Un anziano viene trattenuto per avere nascosto parte del raccolto.
4. Gli uomini della casa svuotano i granai comuni.

I Passaggi non sono scene obbligatorie. Possono avvenire fuori dalla presenza dei PG, che ne incontreranno poi i Segnali e le conseguenze.

Esito — Ciò che accade se il Motore resta attivo e tutti i Passaggi si compiono. Deve essere concreto, locale e proporzionato: un innocente viene condannato, una famiglia perde la terra, il villaggio entra nell'inverno senza semenza, una strada viene abbandonata oppure una presenza innaturale ottiene un luogo stabile nel mondo. Non ogni Fronte deve minacciare un regno; cambiare irreversibilmente la vita di una piccola comunità è già una conseguenza grave.

Legami con i PG — Pesi del Passato, debiti, parenti, giuramenti, reputazioni e persone conosciute che collegano i personaggi alla situazione. Un Legame non deve essere soltanto un ricatto: può offrire ospitalità, informazioni, protezione o una ragione concreta per intervenire.

6.2.2 Avanzare un Fronte

Il GM fa avanzare una Minaccia quando:

- trascorre il tempo necessario e il suo Motore è ancora attivo;
- un attore ottiene uomini, denaro, accesso o informazioni;
- viene rimosso qualcosa che tratteneva la Minaccia;
- i PG scelgono consapevolmente di occuparsi di altro;
- un loro fallimento o una loro decisione concedono alla Minaccia un'opportunità concreta.

Una Minaccia **non avanza automaticamente dopo ogni fallimento**, alla fine di ogni sessione o soltanto perché il GM desidera aumentare la tensione. Un fallimento fa avanzare il Fronte solo quando produce realmente tempo perduto, esposizione, informazioni consegnate al nemico o la rimozione di un ostacolo.

Quando una prova generica fallisce o ottiene un Successo parziale, il GM può usare un Segnale o anticipare una conseguenza del prossimo Passaggio, purché esista un legame causale. Fallire nel seguire una pista può permettere a un sospetto di fuggire; non fa arrivare prematuramente un esercito distante tre giorni di marcia.

6.2.3 Intervenire sul Fronte

Le azioni dei PG possono avere effetti diversi.

- **Contenere** — il prossimo Passaggio viene ritardato o impedito, ma il Motore resta attivo;
- **Deviare** — cambiano il metodo, il bersaglio o gli attori della Minaccia;

- **Risolvere** — eliminano o trasformano il Motore;
- **Trasformare** — chiudono la Minaccia attuale, ma le conseguenze ne generano una nuova.

Nascondere il grano può contenere una requisizione. Convincere il signore ad accettare giornate di lavoro può deviarla. Dimostrare che il censo era già stato pagato può risolverla. Respingere gli esattori con la forza può invece trasformarla in una nuova Minaccia: il villaggio accusato di ribellione.

Il GM non protegge i Passaggi già preparati. Se i personaggi modificano realmente la situazione, aggiorna o cancella ciò che non è più plausibile. Allo stesso modo, la morte di un antagonista non interrompe automaticamente il Fronte se la causa che lo muove rimane.

6.3 Indagine e tracce

Un Fronte non stabilisce quando i PG scopriranno la verità: descrive ciò che continua ad accadere mentre la cercano.

Per ogni verità centrale prepara almeno **tre tracce indipendenti**: per esempio una persona, un oggetto e un luogo. Quando i PG cercano nel posto giusto e con un metodo plausibile, la traccia essenziale viene trovata; il tiro decide tempo, completezza, esposizione, costo o conseguenze, non se l'avventura può continuare. Le false piste devono nascere da interessi, testimonianze imperfette o interpretazioni sbagliate, non da informazioni arbitrarie fornite dal GM.

L'avanzamento può rendere l'indagine più costosa o pericolosa, modificare un testimone, spostare una prova o produrre nuovi Segnali. Non dovrebbe però eliminare ogni strada verso la verità. Se un testimone viene ucciso, devono restare altre tracce capaci di ricostruire almeno ciò che sapeva.

L'innaturale segue la stessa regola. Ogni fenomeno possiede condizioni, limiti e un Motore riconoscibile, anche quando la sua logica non è umana. Un morto può essere fermato da una sepoltura corretta, un nome restituito, un confine consacrato o la riparazione di un torto; non agisce semplicemente perché «è malvagio».

In breve: un Fronte non è ciò che il GM vuole far accadere. È ciò che accadrà se le cause già presenti nel mondo vengono lasciate agire.

Storia: carestie, rivolte, faide, requisizioni e processi non scoppiavano come eventi isolati. Erano preceduti da cattivi raccolti, debiti, ordini, dicerie, fughe, alleanze e tentativi falliti di mediazione. Leggere questi segnali significava spesso capire il pericolo prima che diventasse violenza aperta.

7 Appendice

7.1 Criteri e fonti storiche essenziali

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

Nuclei di riferimento:

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

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

7.1.1 Limiti cronologici

Nel periodo predefinito non compaiono come elementi normali:

- armature a piastre o protezioni articolate degli arti;
- grandi elmi completamente chiusi;
- araldica sistematica;
- tornei cavallereschi maturi e ordini cavallereschi religiosi;

- longbow inglese trecentesco e balestre pesanti ad argano;
- spade a due mani tardomedievali, pollaxe e martelli d'arme specializzati;
- comuni, podestà e corporazioni politicamente maturi;
- università organizzate nel senso del XIII secolo;
- francescani, domenicani e inquisizione papale;
- confessione annuale obbligatoria;
- compagnie di ventura e condottieri;
- fazioni guelfe e ghibelline già strutturate;
- Prima crociata prima del novembre 1095;
- una piramide feudale universale e ordinata.

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

7.2 Esempi di Ferite

Dopo aver determinato **locazione** e **gravità**, il GM sceglie o adatta un esempio coerente con l'arma, la direzione del colpo e la protezione indossata.

Gli esempi non aggiungono nuovi effetti: si applicano sempre le penalità, il Sanguinamento e le conseguenze indicate nella normale tabella delle Ferite.

Quando una locazione comprende più parti del corpo, la descrizione precisa determina quale effetto applicare:

- una Ferita Grave a un arto lo rende inutilizzabile;
- una Ferita Grave al Tronco impone -2d ai Pool che usano **Forza, Destrezza o Costituzione**; una Ferita Grave alla Testa impone -2d a tutti i Pool basati su un Attributo, secondo la tabella generale;
- una Ferita Mortale alla Testa o al Petto provoca incoscienza immediata;
- una Ferita Mortale alle altre locazioni può lasciare il ferito cosciente per alcuni istanti.

7.2.1 Gamba / Piede

Leggera

- Taglio: taglio superficiale al polpaccio o allo stinco.
- Punta: puntura poco profonda nel piede o nel muscolo della gamba.
- Percossa: contusione allo stinco, caviglia pesta o dita schiacciate.

Seria

- Taglio: squarcio profondo del polpaccio, taglio sopra la caviglia o tendine parzialmente lesionato.
- Punta: punta passata attraverso il muscolo oppure piede perforato fino all'osso.
- Percossa: distorsione violenta, frattura di un dito o di un osso del piede, incrinatura della tibia.

Grave

- Taglio: tendine reciso, profondo taglio fino all'osso o piede quasi separato.
- Punta: gamba trapassata con lesione di osso, nervi o tendini.
- Percossa: tibia o caviglia spezzata, piede frantumato. L'arto non regge più il peso.

Mortale

- Taglio: amputazione traumatica sotto il ginocchio oppure profonda recisione dietro il ginocchio con emorragia massiva.
- Punta: punta che lacera i grandi vasi della gamba, con emorragia incontrollabile.
- Percossa: frattura esposta devastante con ossa e vasi distrutti oppure schiacciamento completo della gamba.

7.2.2 Bacino / Fianchi / Inguine

Leggera

- Taglio: taglio superficiale sul fianco, sulla natica o sopra la cresta dell'anca.
- Punta: puntura poco profonda nella natica o nei tessuti laterali del bacino.
- Percossa: contusione dell'anca, del sacro o del fianco.

Seria

- Taglio: squarcio profondo del fianco o dell'inguine senza raggiungere i grandi vasi.
- Punta: ferita profonda alla natica, all'anca o al basso bacino senza penetrare gli organi.
- Percossa: forte trauma all'anca, al coccige o all'articolazione sacroiliaca; camminare è doloroso e instabile.

Grave

- Taglio: muscoli profondi dell'anca o dell'inguine recisi, con possibile esposizione dell'osso.
- Punta: bacino trapassato con danno a vescica, retto, nervi o articolazione dell'anca.
- Percossa: anca dislocata o frattura del bacino. L'appoggio e il passo sono gravemente compromessi.

Mortale

- Taglio: ampio squarcio dell'inguine con recisione dei grandi vasi femorali o pelvici.
- Punta: bacino trapassato con grave emorragia interna o lesione dei grandi vasi pelvici.
- Percossa: bacino instabile e frantumato, con emorragia interna massiva.

7.2.3 Braccio / Avambraccio / Mano

Leggera

- Taglio: graffio lungo l'avambraccio oppure piccolo taglio alla mano o alle dita.
- Punta: puntura superficiale nel braccio o nel palmo.
- Percossa: livido al braccio, nocche o dita doloranti.

Seria

- Taglio: taglio profondo dell'avambraccio, lesione di un nervo o dita profondamente incise.
- Punta: mano o avambraccio perforati fino all'osso oppure punta passata nel muscolo del braccio.

- Percossa: dita fratturate, polso slogato o incrinatura di radio, ulna od omero. Una ferita alla Mano fa lasciare ciò che si impugna.

Grave

- Taglio: tendini recisi, muscolo separato fino all'osso oppure una o più dita amputate.
- Punta: braccio trapassato con osso scheggiato oppure articolazione del gomito o della spalla penetrata.
- Percossa: omero, polso o avambraccio spezzati oppure mano frantumata. L'arto è inutilizzabile.

Mortale

- Taglio: braccio amputato sopra il gomito o alla spalla, con emorragia massiva.
- Punta: arteria brachiale o ascellare lacerata oppure ferita profonda alla spalla con grave perdita di sangue.
- Percossa: frattura esposta devastante con vasi distrutti oppure spalla e parte superiore del braccio schiacciate.

7.2.4 Addome

Leggera

- Taglio: taglio superficiale attraverso pelle e grasso.
- Punta: puntura poco profonda della parete addominale.
- Percossa: dolorosa contusione o colpo che costringe a piegarsi.

Seria

- Taglio: profondo taglio dei muscoli addominali, senza apertura della cavità.
- Punta: punta penetrata nella parete addominale senza raggiungere organi importanti.
- Percossa: forte trauma con nausea, spasmi e difficoltà a raddrizzarsi.

Grave

- Taglio: ventre aperto con lesione dell'intestino o dei muscoli profondi.
- Punta: stomaco, intestino, fegato, milza o diaframma perforati.
- Percossa: organo interno lacerato, emorragia addominale oppure rottura dello stomaco o della milza.

Mortale

- Taglio: largo squarcio con fuoriuscita dei visceri e perdita di sangue incontrollabile.
- Punta: aorta o altri grandi vasi lesionati oppure più organi perforati.
- Percossa: fegato o milza devastati, con emorragia interna massiva e rapidamente fatale.

7.2.5 Petto

Leggera

- Taglio: taglio superficiale sopra costole o sterno.
- Punta: puntura fermata dalla costa o penetrata appena nel muscolo.
- Percossa: costola pesta o contusione del torace.

Seria

- Taglio: profondo taglio tra le costole oppure una costa incrinata.
- Punta: punta entrata tra le costole senza raggiungere il polmone.
- Percossa: una o due costole fratturate; colpo che toglie il fiato e rende doloroso respirare.

Grave

- Taglio: costole spezzate e profondo squarcio del torace.
- Punta: polmone perforato, ferita penetrante sotto la clavicola o punta conficcata nel petto.
- Percossa: costole multiple o sterno fratturati, torace instabile o grave contusione polmonare.

Mortale

- Taglio: ampio squarcio con polmone e grandi vasi lesionati.
- Punta: cuore, aorta o entrambi i polmoni perforati.
- Percossa: torace schiacciato, cuore gravemente contuso oppure polmoni collassati con emorragia interna.

7.2.6 Testa / Collo

Leggera

- Taglio: taglio al cuoio capelluto, alla guancia o all'orecchio.
- Punta: graffio di punta sul volto o puntura superficiale nei tessuti esterni del collo.
- Percossa: labbro spaccato, naso sanguinante o contusione alla testa.

Seria

- Taglio: profonda ferita al cuoio capelluto, guancia o orecchio lacerati.
- Punta: guancia trapassata oppure ferita superficiale del collo che evita trachea e grandi vasi.
- Percossa: naso rotto, mandibola lussata o lieve commozione.

Grave

- Taglio: profondo taglio del collo senza recidere completamente i grandi vasi oppure occhio perduto.
- Punta: cranio o gola penetrati; trachea o corde vocali lesionate.
- Percossa: cranio fratturato, mandibola o zigomo distrutti oppure grave commozione.

Mortale

- Taglio: carotide o giugulare recise oppure profondo squarcio della gola.
- Punta: ferita penetrante al cervello oppure punta attraverso la base del collo o la colonna cervicale.
- Percossa: cranio sfondato, collo spezzato oppure laringe schiacciata con soffocamento immediato.

Storia: testi medici, cronache e atti giudiziari descrivevano le ferite indicando parte del corpo, profondità, arma impiegata, ossa raggiunte e quantità di sangue. La stessa "ferita di spada" poteva

essere un graffio alla guancia, una mano inutilizzata o un ventre aperto: sede e direzione contavano quanto il ferro.

7.3 Pesi del Passato

Un buon **Peso del passato** dovrebbe avere sempre tre elementi:

Qualcuno o qualcosa di concreto
+ una pretesa sul personaggio
+ una possibile conseguenza

Non deve essere soltanto “ho dei nemici”, ma qualcosa come: «Il figlio dell’uomo che ho ucciso conosce il mio nome e presta servizio presso il gastaldo».

Esempi:

7.3.1 Famiglia e dipendenze

- **Genitore infermo** — vive presso parenti che pretendono denaro o assistenza.
- **Figlio non riconosciuto** — la madre può chiedere protezione, denaro o il riconoscimento pubblico.
- **Fratello indebitato** — ha promesso il nome del personaggio come garante.
- **Vedova di un compagno** — il personaggio ha giurato di mantenere lei e i figli.
- **Matrimonio promesso** — una famiglia considera ancora valido un accordo mai sciolto.
- **Coniuge abbandonato** — non è necessariamente ostile, ma ha diritti, ricordi e domande.
- **Parente fuorilegge** — proteggerlo mette il personaggio contro la giustizia; denunciarlo contro la famiglia.
- **Figlia affidata a un convento** — le rette non sono state pagate oppure la giovane vuole uscirne.
- **Erede conteso** — il personaggio possiede un diritto su una casa, una terra o una bottega che altri occupano.
- **Persona a carico** — un anziano, un invalido o un bambino dipende direttamente dal personaggio.

7.3.2 Debiti e obblighi

- **Debito presso un mercante** — non è ancora scaduto, ma il creditore può chiedere servizi invece di denaro.
- **Pegno compromettente** — per ottenere un prestito il personaggio ha consegnato un oggetto appartenente a qualcun altro.
- **Garanzia prestata** — ha garantito per un uomo scomparso o insolvente.
- **Decima arretrata** — la chiesa locale conserva memoria precisa di quanto manca.
- **Censo non pagato** — il signore considera il personaggio ancora legato alla terra.
- **Riscatto incompleto** — il personaggio fu liberato promettendo una somma mai interamente versata.
- **Ospitalità ricevuta** — una famiglia lo nascose o salvò; ora può reclamare lo stesso favore.
- **Voto religioso** — ha promesso un pellegrinaggio, un’offerta o un servizio mai compiuto.
- **Obbligo verso una casa o officina** — il vecchio patrono pretende servizio, segreti o fedeltà.
- **Servizio dovuto** — un signore gli concesse protezione in cambio di una futura chiamata.

7.3.3 Guerra e violenza

- **Compagno lasciato indietro** — è sopravvissuto e racconta una versione diversa della fuga.
- **Prigioniero liberato** — il personaggio lo risparmiò; ora quell'uomo può essere alleato, testimone o nemico.
- **Morte accidentale** — una rissa, una caccia o un addestramento finirono con un morto.
- **Villaggio saccheggiato** — il personaggio partecipò, anche solo come guida, portaordini o stalliere.
- **Disertore** — il vecchio capo e i suoi uomini ricordano ancora il suo nome e il giuramento infranto.
- **Bottino nascosto** — una parte del bottino non fu mai divisa e qualcuno lo sa.
- **Arma riconoscibile** — porta ancora la spada, l'ascia o l'insegna di un uomo morto.
- **Ferita infamante** — una cicatrice rivela fuga, tortura, marchiatura o una condanna.
- **Nemico risparmiato** — il personaggio ebbe occasione di ucciderlo e non lo fece.
- **Promessa sul campo** — giurò a un morente di consegnare un messaggio, proteggere qualcuno o vendicarlo.

7.3.4 Legge e reputazione

- **Accusa mai provata** — furto, adulterio, maleficio, falsa testimonianza o incendio.
- **Nome falso** — il personaggio vive sotto un nome che apparteneva a un morto.
- **Testimone scomodo** — ha visto qualcosa che una persona potente vuole dimenticare.
- **Marchio giudiziario** — fu fustigato, mutilato, rasato o bandito da una comunità.
- **Patto di silenzio** — più persone condividono una colpa e si sorvegliano a vicenda.
- **Reputazione immeritata** — è considerato un eroe per un gesto che non compì.
- **Reputazione meritata** — tutti ricordano una crudeltà, un tradimento o una codardia.
- **Favore del gastaldo** — la protezione ricevuta lo rende sospetto agli occhi del villaggio.
- **Nemico di una famiglia** — una faida minore continua attraverso parenti e servitori.
- **Bandito in un'altra giurisdizione** — altrove il suo nome è ancora legalmente pericoloso.

7.3.5 Mestiere e comunità

- **Apprendistato interrotto** — il maestro reclama anni di servizio o un risarcimento.
- **Segreto di officina** — conosce una tecnica che una casa, un monastero o una famiglia non vuole diffusa.
- **Lavoro difettoso** — un ponte, un tetto, un'arma o un rimedio causò danni.
- **Attrezzi rubati** — il personaggio iniziò la propria carriera con strumenti non suoi.
- **Allievo fallito** — qualcuno da lui addestrato commise un grave errore.
- **Cliente morto** — i parenti ritengono responsabile il personaggio.
- **Bottega ereditata** — è ancora legalmente sua, ma occupata da soci o familiari.
- **Rivale professionale** — diffonde voci vere o false per rovinarne il nome.
- **Comunità riconoscente** — un villaggio gli deve molto e si aspetta che continui ad aiutarlo.
- **Opera incompiuta** — una campana, un manoscritto, una cura, un edificio o una commissione lasciati a metà.

7.3.6 Fede, colpa e superstizione

- **Peccato confessato** — il confessore conosce qualcosa che potrebbe distruggerne la reputazione.
- **Reliquia dubbia** — il personaggio la trasportò, vendette o sottrasse.
- **Falso miracolo** — contribuì a costruire una guarigione o apparizione fraudolenta.
- **Persona creduta santa** — una comunità interpreta come miracolo qualcosa che il personaggio non comprende.
- **Accusa di maleficio** — fu assolto o fuggì, ma il sospetto non scomparve.
- **Promessa a un morto** — continua a sognarlo perché il compito non è stato compiuto.
- **Luogo profanato** — partecipò alla violazione di una tomba, una cappella o un antico confine.
- **Esorcismo fallito** — qualcuno morì o scomparve durante il rito.
- **Sopravvissuto inspiegabile** — fu l'unico a tornare da un evento innaturale.
- **Oggetto inquietante** — conserva qualcosa che non riesce a distruggere o abbandonare.

7.3.7 Pesi positivi ma vincolanti

Questi sono particolarmente interessanti perché non sono semplici svantaggi:

- **Vecchio commilitone** — offrirà aiuto, ma si aspetta reciprocità.
- **Casa o monastero protettore** — concede ospitalità e informazioni, ma impone doveri.
- **Famiglia influente** — protegge il personaggio finché non ne compromette il nome.
- **Comunità adottiva** — lo considera uno dei propri e pretende che torni nei momenti difficili.
- **Allievo fedele** — può aiutare, ma deve essere protetto e guidato.
- **Creditore benevolo** — non vuole denaro, ma lealtà.
- **Protettore ecclesiastico** — può aprire porte, ma usa il personaggio per incarichi delicati.
- **Reputazione di guaritore** — porta rispetto, ma anche malati disperati e accuse quando qualcuno muore.
- **Fama di uomo giusto** — rende più credibile il personaggio, ma ogni compromesso diventa pubblico.
- **Diritto ereditario** — potrebbe procurare terra o rango, ma attira pretendenti e obblighi.

7.4 Probabilità dei dadi

Questa tabella serve soprattutto in fase di design e preparazione. Non è necessario consultarla durante il gioco.

d6; ogni 6 oltre il primo aggiunge +1

Probabilità percentuale di ottenere almeno il risultato indicato

Risultato	1d	2d	3d	4d	5d	6d	7d	8d
1	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
2	83.33	97.22	99.54	99.92	99.99	100.00	100.00	100.00
3	66.67	88.89	96.30	98.77	99.59	99.86	99.95	99.98
4	50.00	75.00	87.50	93.75	96.88	98.44	99.22	99.61

5		33.33		55.56		70.37		80.25		86.83		91.22		94.15		96.10
6		16.67		30.56		42.13		51.77		59.81		66.51		72.09		76.74
7		0.00		2.78		7.41		13.19		19.62		26.32		33.02		39.53
8		0.00		0.00		0.46		1.62		3.55		6.23		9.58		13.48
9		0.00		0.00		0.00		0.08		0.33		0.87		1.76		3.07
10		0.00		0.00		0.00		0.00		0.01		0.07		0.20		0.46
11		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.01		0.04
12		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.0^		0.0^
13		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.00		0.0^

0.0^: indica una probabilità inferiore allo 0.01%

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

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

8 Ispirazioni e ringraziamenti

Questo gioco è ispirato a grandi lavori:

- Blades in the Dark
- Dimensioni
- Dungeon World
- Dungeons & Dragons
- Il Tempo della Spada
- Libero Arbitrio
- Lumen
- Sword & Scoundrel
- Symbaroum
- The Burning Wheel
- The Riddle of Steel
- Warrior, Rogue & Mage

E si ringraziano di cuore:

- Roberto D.
- Vladimiro P.