Prove e regole base

Intento → metodo → posta → tiro → conseguenze.

QUANDO TIRARE

Dichiara intento e metodo. Il GM chiarisce fattibilità, Difficoltà, rischio e conseguenze prevedibili. Tira solo se esito incerto e conseguenze contano; un gesto impossibile non diventa possibile con i dadi.

> PROVA = ATTRIBUTO + ABILITÀ

Tira i d6 e tieni il più alto. **Boost:** se è 6, +1 per ogni altro 6. Raggiungere la Difficoltà basta; **Margine = risultato − Difficoltà**.

Manuale: regola completa

MODIFICATORI E 0D

- Somma bonus e penalità **prima** di verificare il minimo. In combattimento scegli prima i dadi da spendere; i malus modificano il tiro, non il Pool disponibile.
- **0d o meno:** tira 2d6 e tieni il minore, senza Boost; doppio 6 vale 6. Ignora le penalità eccedenti.
- Normalmente al massimo **+1d e −1d circostanziali**, una causa dominante per lato. Bonus espliciti seguono la propria regola; non contare due volte la stessa causa.
- Modificatori fissi soltanto se previsti da una regola specifica.
- **Contrapposti:** vince il risultato più alto; parità a chi difende, resiste o conserva lo stato attuale.

DIFFICOLTÀ

3	4	5	6
Ordinaria sotto pressione	Sfidante	Difficile	Estrema

Difficoltà 2: normalmente nessun tiro. 7+ soltanto dove previsto. La Difficoltà descrive l'ostacolo; i dadi descrivono le circostanze.

FALLIRE, RITENTARE E AIUTARE

- **Successo a costo:** se una prova generica manca di 1, il GM può offrire un prezzo concreto; accetta o risolvi il fallimento. Non si applica automaticamente a Combattimento, Resistenze, Ferite, Decorso o Arcano.
- **Nuovo tentativo:** situazione o metodo cambiati, nuovo costo/rischio concreto oppure procedura che richiede altri tiri. Cambiare soltanto PG non basta.
- **Aiuto:** collaborazione possibile e descritta → +1d circostanziale; più aiutanti non aumentano il bonus. Non concede Competenze mancanti. Attacchi, Difese e Pratiche usano Muro o Corali.

PROVE SOCIALI

Stabilisci desiderio, limite, leva offerta e concessione concreta. Nessun tiro impone richieste impossibili o cancella la volontà dell'interlocutore.

Approccio subito	Difesa
Minaccia, pressione, comando	Tenacia + Ascendente
Menzogna, sviamento, falsa confidenza	Empatia + Ascendente

Aggiungi tutta Ascendente. Una Disciplina concretamente pertinente concede **+1d**, senza moltiplicarlo per più Discipline. Nei PNG rapidi Ascendente è già il Pool completo. Morale e opposizione alle Pratiche hanno regole proprie.

Manuale: regola completa

DURATE E NOTAZIONE

- **Scena:** situazione continua per luogo, pressione e obiettivo; una breve pausa non la conclude automaticamente.
- **2d6 / 3d6 per un totale:** somma senza Boost (Incontri e denaro). **1d3:** 1–2 → 1, 3–4 → 2, 5–6 → 3.
- Per i dettagli di Discipline, Tecniche e Pratiche consulta il testo della capacità posseduta. Questo prontuario riassume le procedure comuni.

Personaggio

Creazione ordinaria a 16–24 anni; crescita e requisiti.

ATTRIBUTI E ABILITÀ

Esteriori: Forza, Destrezza, Costituzione, Percezione.
Interiori: Memoria, Concentrazione, Empatia, Tenacia.

Abilità	Attributo
Arcano	Concentrazione / Tenacia
Ascendente	Empatia
Conoscenze	Memoria
Distanza	Destrezza / Percezione
Furtività	Destrezza
Manualità	Destrezza / Concentrazione
Mischia	Forza / Destrezza
Sopravvivenza	Percezione / Costituzione

Conta il gesto, non il valore migliore. Abilità 0d: solo Attributo. Arcano richiede almeno 1d e origine adeguata. Abilità massimo 4d.

SETTE PASSI

- 1. Provenienza, mestiere, motivo per agire.
- 2. Attributi tutti a 1d; distribuisci **4 Incrementi**. Totale **12d**, massimo un 3d.
- 3. Facoltativo: un Attributo 1d → 0d concede un Incremento; totale sempre 12d, almeno 4d per gruppo.
- 4. **4 scelte di Formazione:** nuova Abilità a 1d oppure Competenza. Massimo una Dote **scelta**.
- 5. Requisiti e fonte plausibile. Giovane: normalmente una sola Pratica.
- 6. Intento, appoggio, sua pretesa e legame col gruppo.
- 7. Abiti e arnesi; **3d6 denari** sommati. Background agiato/militare/mercantile può giustificare 1d6 soldi di valore. Armi e protezioni dal vissuto.

Manuale: regola completa

COMPETENZE

Disciplina: sapere/mestiere. **Tecnica:** combattimento. **Pratica:** Arcano. **Dote:** capacità indipendente da una singola Abilità.

Discipline, Tecniche e Pratiche richiedono almeno 1d nell'Abilità associata. La prima Tecnica apre una Tradizione, la prima Pratica una Via, **senza acquisto extra**. Non concedono le altre capacità del gruppo.

VIGORE GIOVANILE

Automatico e gratuito a 16–24 anni. Una volta al giorno aggiungi 1 a un recupero già positivo di Fatica **oppure** Stress. Un solo punto aggiuntivo complessivo; Stress resta massimo 2 recuperati al giorno. Non conta nel limite delle Doti scelte, non è acquistabile e cessa a 25 anni.

ETÀ · DOPO LA PRIMA PARTITA

Età	Modifica alla creazione ordinaria
25–34	+2 scelte di Formazione; 1 Peso
35–49	+3 scelte oppure Attributo 1d → 2d; 2 Pesi
50+	+3 scelte e Attributo 1d → 2d; −1d a due Attributi diversi, almeno uno Esteriore; 2 Pesi

Formazione da età: Abilità fino a 2d. Riduzioni non sull'Attributo appena aumentato, mai sotto 0d. Almeno un Peso oneroso/ambivalente. Adulto o più anziano: possibile seconda Pratica, normalmente stessa Via.

PROGRESSIONE

Normalmente **1 PE** a ciascun partecipante alla chiusura di un arco significativo, anche senza vittoria. **1 PE:** Competenza; **2 PE:** +1d Abilità, massimo 4d. Fonte e requisiti necessari.

Consigliato un avanzamento tra avventure. Gli Attributi non crescono con PE: occorre un cambiamento durevole riconosciuto dal GM.

Manuale: regola completa

Condizioni e Corruzione

Punteggi 0–10; conta soltanto la fascia più alta di ciascuna Condizione.

FATICA E STRESS

Punti	Fatica	Stress
0–3	Nessuna penalità	Nessuna penalità
4–6	−1d tiri Esteriori	−1d tiri Interiori
7–9	−2d tiri Esteriori	−2d tiri Interiori
10	Crollo	Crisi per la scena

Malus sui singoli tiri, senza cambiare scheda o Pool dello Scambio. Condizioni diverse si sommano se pertinenti. Un evento non porta oltre 10 e risolve un solo episodio critico.

CORRUZIONE

Punti	Resistere all'Arcano	+1 al costo con 1d6
0–3	—	1
4–6	−1d	1–2
7–9	−2d	1–3
10	−2d; episodio critico	Niente nuovi usi volontari

La Corruzione **non penalizza le Pratiche**. Il malus riguarda le opposizioni personali a effetti soprannaturali, anche con altre Abilità. Non crea tiri contro effetti automatici e non penalizza la Difesa da colpi fisici o la Resistenza a incrementi di Fatica/Stress.

Manuale: regola completa

RESISTENZE

Prima di un incremento di **2+ Fatica / Stress**: **Costituzione / Tenacia vs 4**; successo riduce di 1 l'incremento. Ignora il malus della Condizione contrastata, applica le altre penalità già presenti. Poi aggiorna il punteggio. Incrementi da 1 non resistibili salvo eccezione; Corruzione mai resistibile.

ASSEGNARE PUNTI

Al termine di un evento significativo, non a ogni tiro o Scambio. Scegli l'incremento rappresentativo, senza sommare esempi dello stesso fatto. Un breve scontro non assegna automaticamente Fatica. Corruzione esterna: costo base della fonte **più dado della propria soglia**; presenza continua è una sola esposizione finché contatto e intensità non cambiano.

IMPRONTE, SENSIBILITÀ E ATTRAZIONE

Persone: 0–3 nessuna impronta, 4–6 **Leggera**, 7+ **Grave**. Per creature, oggetti, luoghi ed effetti il GM assegna il grado.

Chi percepisce	Leggera	Grave
Corruzione 4–6	—	Mischia (~3 m)
Corruzione 7+	Mischia (~3 m)	Vicina (~10 m)

Automatico **da svegli**: presenza e direzione approssimativa; pareti e porte chiuse interrompono la percezione. Non rivela identità, Nome o Vincolo, non individua con precisione, non evita da sola Sorpresa e non assegna Corruzione.

Animali segnati e manifestazioni autonome: attrazione debole verso impronte Leggere, forte verso Gravi, se possono raggiungerle e secondo natura e Vincoli. Non garantisce arrivo, ostilità o nuovi punti.

CRITICA E PERMANENTE

- **Fatica 10:** incoscienza. Affrontate le cause immediate, 10 minuti di assistenza → 9; senza aiuto serve un Riposo Breve valido.
- **Stress 10:** reazione coerente concordata per la scena, poi 7.
- **Corruzione 10:** episodio coerente con l'origine dopo l'effetto e prima di altra azione volontaria; niente nuove Pratiche o aperture durante l'episodio. Dopo: nuovo minimo Permanente **1 / 3 / 6 / 10** al 1°/2°/3°/4° episodio; al quarto il PG esce dal gioco.

RECUPERO

- **Fatica:** Riposo Breve 2 ore al caldo −1, non ripetibile senza attività significativa; notte decente con cibo/acqua −5; notte scarsa **−2**. Affronta prima le privazioni.
- **Stress:** −1 per giornata tranquilla, piacere significativo, conforto o un'ora contemplativa; attività ripetuta non replica il beneficio, massimo −2/giorno.
- **Corruzione:** −1 dopo **due giorni interi consecutivi** senza uso o esposizione; poi −1 per ogni altro giorno valido. Nuovo contatto/uso, anche apertura, riavvia i due giorni. Mai sotto Permanente.

Manuale: regola completa

Combattimento · lo Scambio

Circa 2–3 secondi; il Pool è una risorsa condivisa fra tutti i gesti dello Scambio.

SEQUENZA

- 1. **Dichiara e rinnova:** Azione, Offensiva, arma; rinnova il Pool prima dei tiri.
- 2. **Aggressori:** negli ingaggi attivi; risolvi le Attese provocate.
- 3. **Altre Azioni e movimenti:** liberi, tiri, attività; Carica e Disimpegno seguono la propria procedura.
- 4. **Completa** Azioni Lunghe e movimenti non interrotti.

L'ordine al tavolo non crea precedenza fisica. Iniziativa nello stesso ingaggio, Sorpresa, Attesa, Reazione e regole espresse possono stabilirla.

Manuale: regola completa

FORMARE IL POOL

Mischia: Destrezza con Leggere, Forza con Pesanti; Medie secondo il gesto. **Distanza:** Destrezza per lancio, tiro rapido o sotto pressione; Percezione per tiro preparato, Mira, valutazione della linea.

Rinnova da Attributo + Abilità dell'Azione dichiarata. Se non usa un Pool di Combattimento, usa arma/gesto contro la minaccia principale; senza arma pronta, Destrezza + Mischia.

Manuale: regola completa

SPENDERE E CAMBIARE GESTO

> TIRO = DADI SPESI + BONUS − PENALITÀ

Dadi spesi, anche cancellati dai malus, tornano al prossimo Scambio. Bonus non entrano nel Pool. Costi fissi si pagano dal Pool senza tirarli.

Cambiare arma, Attributo o Abilità non rinnova dadi: usa quelli rimasti, al massimo fino ad Attributo + Abilità del nuovo gesto. I restanti servono a usi compatibili.

AZIONE, OFFENSIVA E DIFESE

Attività	Costo / limite
Attacco o Manovra	Azione + Offensiva
Movimento, Attesa, Rialzarsi	Azione; limiti specifici
Preparare Reazione	Offensiva + normalmente 2d subito
Contrattacco / colpo su Disimpegno	Offensiva
Gesto preparatorio	1d senza tiro; compatibile con Azione
Gesto minimo	Non si conta
Azione Lunga	Azione; Esposto sotto minaccia

Una sola Offensiva per Scambio. Difese senza limite numerico, se fisicamente possibili. Rialzarsi permette Difese ma non Reazioni. Azione Lunga normalmente impedisce l'Offensiva finché non completa; una Ferita fa perdere il lavoro dello Scambio corrente.

SENZA DADI DEL POOL

Se **non spendi dadi per quel tiro**, Attacchi, Manovre e Difese ricevono soltanto aiuti esterni come Muro; niente scudo, Misura, Tecniche o vantaggi personali. Applica normalmente i malus, poi minimo 0d.

Conta la spesa per il tiro, non il Pool rimasto dopo altri costi. Senza dadi non sei automaticamente Esposto.

SIMULTANEITÀ E PIÙ ATTACCHI

Completa dichiarazioni e spese di tutti i confronti dello stesso momento prima del primo tiro. Fissa i modificatori alla dichiarazione; risolvi tutti gli effetti senza cancellare retroattivamente le azioni simultanee.

Contro più attacchi dividi il Pool fra le Difese; lega l'eventuale Reazione a **una sola**, pagandola subito. Si risolve dopo gli attacchi che la provocano; una lesione simultanea può impedirla. Nessun bonus automatico per superiorità numerica: servono spazio e linea.

Combattimento · il confronto

Ingaggio, Iniziativa, Difesa, Reazione e Contrattacco.

CHI INCALZA

Ogni ingaggio ha Aggressore e Misura propri. Nuovo contatto: prevale chi lo impone; altrimenti Vantaggio di Misura → più Destrezza → 1d6.

Il Difensore non attacca normalmente il proprio Aggressore: può reagire, Contrattaccare o prendere l'Iniziativa per lo Scambio seguente. Un solo Pool e una sola Offensiva anche con più ingaggi.

CONFRONTO

Risultati	Esito
Attacco > Difesa	Colpo; Margine = differenza; Iniziativa invariata
Attacco = Difesa	Respinto; Iniziativa invariata
Difesa > Attacco	Respinto; Iniziativa al Difensore

Prima dei tiri descrivi la Difesa e scegli dadi ed eventuale risposta preparata. Arma, scudo e corpo devono poter intervenire realmente. Una Difesa semplice vinta non concede un Attacco immediato.

REAZIONE

- Con la Difesa, prima dei tiri, indica bersaglio, arma/gesto, Danno oppure una Manovra precisa.
- **Paga subito 2d aggiuntivi e consuma l'Offensiva.** Annulla un tuo Attacco/Manovra ancora da eseguire, senza sostituirlo con una nuova Azione.
- Solo se **quella Difesa vince con Margine 2+**: risolvi senza nuovo tiro; **Margine Reazione = Margine Difesa − 1**.
- Costo e Offensiva restano spesi se non avviene. Una sola preparazione per Scambio, non trasferibile; niente Colpo Mirato. Una Manovra deve raggiungere la sua soglia col Margine della Reazione.

Manuale: regola completa

CONTRATTACCO

Con Offensiva disponibile, se non sei Esposto, rinuncia alla Difesa e dichiara un colpo/Manovra credibile. Entrambi tirano separatamente:

> MARGINE DI CIASCUNO = SUO RISULTATO − 1

Risultato 1 non produce effetti. Risolve per primo il più alto, a parità l'Aggressore. Il secondo completa soltanto se il gesto resta fisicamente possibile; una Grave altrove non lo interrompe da sola. Usa il risultato già tirato senza ricalcolare i dadi. Iniziativa al risultato più alto, a parità invariata.

Manuale: regola completa

ESPOSTO, SCUDO E COLPO MIRATO

Esposto: niente Difesa credibile → Margine Attacco = risultato − 1; serve risultato >1. Non basta aver finito i dadi.

Scudo: +1d a ogni Difesa di Mischia in cui è interposto, spendendo almeno 1d del Pool. Niente bonus da fianco scoperto o spalle; valuta orientamento reale.

Colpo Mirato: in Mischia −1d locazione, −2d piccola parte/apertura; a Distanza +1/+2 alla Difficoltà. Scegli prima del tiro, serve parte visibile e raggiungibile. Non concede Danno extra.

TECNICHE · PROMEMORIA

Una sola Tecnica personale per gesto, scelta prima dei tiri, anche se il beneficio era preparato prima. Muro è un gesto esterno dell'alleato.

Risposta Corta: con spada pronta, Difesa con spada/scudo → Reazione di Taglio con spada a **1d, Danno +0**; Offensiva subito, normale soglia 2+.

Colpo Pronto: una volta/Scambio paga 1d prima della Difesa con spada, in alternativa alla Reazione; se vinci, +1d al prossimo Attacco di spada contro lo stesso nemico nello Scambio seguente. Non costa Offensiva alla preparazione.

Manuale: regola completa

Misura, movimento e sorpresa

La distanza concreta decide quali armi controllano la linea.

PORTATA E MISURA

Corta: mani e coltelli. **Media:** spade, asce, mazze. **Lunga:** lance, bastoni, grandi armi.

Misura	Portate diverse	Stessa Portata
Normale	Più lunga: +1d Attacco/Difesa	Nessun bonus
Stretta	Più corta: +1d Attacco/Difesa	Nessun bonus

Solo se l'arma controlla realmente la linea. Niente vantaggio in Lotta, da fianco scoperto o con arma non orientabile. Due armi Corte/mani nude sono sempre in Stretta, ma non automaticamente in Lotta.

CAMBIARE MISURA

- Nuovo ingaggio normalmente Normale; Stretta se nasce al contatto, manca spazio o entrambi usano Corte.
- Portate diverse: chi non controlla la Misura e vince un Attacco/Manovra offensiva passa alla propria Misura favorevole dopo l'effetto, salvo diversa conseguenza.
- Stessa Portata: serve Cambiare Misura, Tecnica o effetto espresso; un normale colpo non la cambia.
- Una Presa può includere ingresso da Normale se credibile; l'arma lunga conserva il bonus iniziale. Il successo porta in Stretta e Lotta.
- Recuperare Normale richiede spazio. Tra Corte serve terminare l'ingaggio o cambiare arma per creare maggiore distanza.

SORPRESA

Destrezza + Furtività contro Percezione + Sopravvivenza all'aperto, o Abilità pertinente altrove; sentinelle in allarme possono usare Mischia/Distanza. Chi perde è Esposto al **primo Attacco**, poi agisce normalmente. Se simultanei, gli aggressori scelgono prima quale solo attacco ne beneficia.

DISTANZE E MOVIMENTI

Fascia	Riferimento
Mischia	0–3 m
Vicina	3–10 m
Media	10–30 m
Lontana	Oltre; limite concreto dell'arma

Passo: Azione, 5–6 m, Difese possibili. **Corsa:** Azione, 10–12 m, Esposto in Mischia lungo il tragitto. Piedi interni all'ingaggio compresi nei gesti.

ATTESA E CARICA

Attesa: Azione; gesto e evento percepibile precisi. Risolvi prima che l'evento completi; se non avviene entro il prossimo Scambio, Azione persa. Attacco preparato usa Offensiva; spenderla altrove annulla quell'Attesa offensiva.

Carica: da non ingaggiato, Azione + Offensiva +1d non tirato, fino al Passo e Attacco al contatto. Linea e appoggio; nessun bonus automatico né Reazioni. Le Attese si risolvono prima.

DISIMPEGNO E ATTERRATO

Disimpegno: Azione +1d non tirato, percorso libero verso inizio Vicina. Ogni minaccia con Offensiva può colpire prima dell'uscita; il normale Attacco dell'Aggressore conta già, senza raddoppio. Puoi Difenderti, niente Reazioni/Iniziativa. Seria+ interrompe. Prima Liberarsi dalla Lotta. Senza 1d puoi fuggire di Corsa, Esposto.

Atterrato: −1d fisici se ostacolato; chi attacca da posizione salda +1d. Rialzarsi usa Azione, Difese sì, Reazioni no.

CAVALLO

Avanzata controllata 10–12 m; Corsa 20–30 m. Muovere e Attaccare segue Carica. Addestrato, aperto e mobile: +1d Mischia contro appiedati, **non cumulabile con Misura**; lancia Lunga a due mani in Attesa lo nega. Senza Cavalcatura −1d nelle scene violente. Ferita Seria+ al cavallo in Corsa/Carica: Des + Sopravvivenza vs 4; fallimento → Atterrato e 1 Fatica, di 2+ anche Percossa Leggera.

Manovre e Lotta

Dichiara effetto e Tecnica prima dei tiri. Una Manovra normalmente sostituisce il Danno.

SOGLIE DELLE MANOVRE

Manovra	Margine	Effetto / requisito
Cambiare Misura	1	Normale ↔ Stretta
Spingere	1	Stretta, scudo o asta; un passo
Spezzare con Spingere	2	Resti fermo; spazio, finisce ingaggio
Presa	1	Corpo raggiungibile; mano/strumento libero
Atterrare	2	Leva concreta; in Lotta basta 1
Disarmare	2	Controllo concreto; 1 se arma/braccio già bloccato
Ostacolare	2	Arma −2d al prossimo uso; scudo perde prossimo +1d
Arrestare	1	Effettivamente in grado di fermare
Liberarsi	1 / 2	2 se Immobilizzato
Immobilizzare	1	Presa ottenuta; leva e appoggio

Manuale: regola completa

EFFETTI E LIMITI

Se il Margine non basta, niente effetto né conversione in Danno o altra Manovra; l'Iniziativa segue il confronto. Penalità da Manovre: solo la più alta.

Ostacolare: prossimo uso effettivo dell'arma in Attacco, Manovra o Difesa, oppure prossima Difesa con quello scudo. Scade a fine Scambio successivo. Usare altro mezzo non lo consuma.

Arrestare: contro Corsa/Carica o grande massa servono ostacolo, Presa/leva adeguati o una Seria+ che fermi davvero il moto; semplice contatto non basta.

Spingere in Lotta: Presa continua se sostenibile; per sciogliere quella altrui servono Margine 2+ e leva. Ogni Presa va risolta.

PRESA E LOTTA

Presa riuscita → Lotta, Stretta e Iniziativa a chi afferra. Dichiara parte presa e mani impegnate. Trattiene ma **non blocca automaticamente un arto**. Mantenere non usa Offensiva né tiro separato.

Armi: Lunghe inutilizzabili; Medie −1d; Corte/mani senza malus; niente Misura. Scudo solo se davvero interposto/usato come leva. Puoi agire con le parti libere; perdere Iniziativa non scioglie la Presa.

LIBERARSI

- **Azione + Offensiva** dichiarata a inizio Scambio, anche da Difensore; Forza o Destrezza + Mischia secondo il gesto.
- Se il controllore ti attacca, usa **la stessa Difesa**: Margine 1 scioglie Presa, 2+ se Immobilizzato. Nessun costo Reazione e nessuna Reazione aggiuntiva.
- Se non attacca, risolvi come Manovra al tuo momento contro la sua Difesa coi dadi rimasti.
- Oppure prepara Liberarsi come **Reazione**: 2d e Offensiva subito; Margine Reazione 1/2, quindi Difesa 2+/3+.
- Successo: scioglie quella Presa, prende Iniziativa, resta Stretta. Altre Prese restano.

Manuale: regola completa

IMMOBILIZZATO E TECNICHE DI PRESA

Presa + Manovra: bloccare un arto è controllo parziale. **Immobilizzato** richiede quasi tutto il corpo davvero controllato: Esposto agli altri, Difesa al controllore solo se credibile; può Liberarsi, non altre Azioni. Atterrato da solo non basta.

Presa di Braccio con Margine 2+ blocca il braccio armato; **Entrata e Getto** con Presa 2+ atterra mantenendola. Scegli una sola Tecnica. Ferire, legare o strangolare non sono effetti gratuiti della Presa.

Distanza e armi

Prima verifica bersaglio, linea e Gittata; poi calcola la Difficoltà finale.

TIRO E COMPLICAZIONI

Vicina	Media	Lontana
3	4	5

Una sola complicazione complessiva per movimento, copertura, luce, vento e stabilità: **+1 importante, +2 severa**. Colpo Mirato aggiunge separatamente +1/+2. In Mischia: almeno +1, +2 se corpi coprono molto o linea vicina ad alleato. Senza traiettoria credibile non tiri.

> MARGINE = RISULTATO − DIFFICOLTÀ FINALE

Tiratore ingaggiato −1d. Esposto non riduce Difficoltà: perde difese deliberate come orientare lo scudo, non protezioni materiali. Una Tecnica che ignora una causa fa rivalutare la complicazione rimasta entro il suo limite.

Manuale: regola completa

MIRA, RICARICA E DEVIAZIONE

Mira: Azione immobile, +1d al tiro successivo; non cumulabile. Persa per movimento, cambio bersaglio, Ferita o Difesa. Non riduce il Colpo Mirato.

Ricarica N: N Scambi di Azione Lunga, poi tiro in uno Scambio successivo. Interruzione perde solo lo Scambio corrente salvo meccanismo sganciato/arma abbandonata. Nessuna Ricarica indicata: preparare munizione e tirare compresi nell'Attacco.

Oltre Gittata: una sola fascia extra, −1 Danno; niente fascia infinita oltre Lontana. Se manca di 1 in scena affollata può deviare su altro bersaglio plausibile con **Margine 0**, senza trasferire Mira, Colpo Mirato o effetti specifici.

COPERTURA E ZONA

Copertura limita le parti colpibili; se resta solo una parte non serve mirarla apposta. Scegliere una parte più precisa richiede Colpo Mirato. Scudo grande orientato consapevolmente: buona copertura; piccolo/mal posto: scarsa. Nessun +1d di Difesa a distanza.

A Lontana puoi tirare su una zona occupata: ignori movimento ordinario dei singoli, non scegli vittima né Colpo Mirato; non aiuta se c'è un solo bersaglio distinguibile.

ARMI IN MISCHIA

Arma	Danno	Portata / Peso
Mani nude	−1	Corta / Leggera; Percossa
Pugnale / coltello	+0	Corta / Leggera; Taglio/Punta
Spada	+1	Media / Media; Taglio/Punta
Ascia	+1	Media / Media; Spaccante
Mazza	+1	Media / Media; Percossa concentrata
Randello	+0	Media / Media; Percossa
Bastone	+0	Lunga / Media; due mani
Lancia	+1	Lunga / Media; Punta
Ascia lunga	+2	Lunga / Pesante; Spaccante, due mani

Ascia/mazza impugnata sotto la testa: gesto minimo, Corta, Danno +0, senza Spaccante/Percossa concentrata; niente malus delle Medie in Lotta.

ARMI A DISTANZA

Arma	Danno	Gittata / Ricarica
Sasso	−1	Vicina
Coltello lanciato	+0	Vicina; −1d senza Armi da Lancio
Ascia da lancio	+0	Vicina
Giavellotto	+1	Media; Forza 1d
Fionda	+1	Media; spazio
Fionda a bastone	+1	Lontana / 1; Forza 1d
Arco	+1	Media; Forza 1d
Arco da guerra	+2	Lontana / 1; Forza 2d e Tradizione
Balestra semplice	+2	Media / 3; due mani

Senza requisiti: **−1d e −1 Danno**. Giavellotto in Mischia +0, Portata Media. Per proprietà della munizione conta il manufatto stabilito prima del tiro.

Armature e Ferite

Locazione → protezione → Danno/Gravità → trauma → impedimenti e urgenze.

PROTEZIONE

Armatura	Taglio	Punta	Percossa
Nessuna	0	0	0
Vesti pesanti	1	1	1
Maglia	3	3	2
Rigida / elmo	3	3	2

Solo parte realmente coperta; protezioni non si sommano. Cotta e usbergo differiscono per estensione; Maglia già comprende veste sottostante.

Spaccante: −1 Protezione Taglio. **Perforante:** −1 Protezione Punta. Minimo 0. **Percossa concentrata:** contro Maglia Protezione 1 invece di 2. Le Punte non sono automaticamente Perforanti.

Manuale: regola completa

CALCOLARE E LOCALIZZARE

> DANNO = ARMA + MARGINE − ARMATURA − MOLE DEL BERSAGLIO

Mole umana 0. Prima determina parte e tipo di colpo dichiarato; non scegliere dopo l'impatto un'apertura non mirata. Se la descrizione non decide, 1d6:

1	2	3	4	5	6
Gamba	Braccio	Bacino / fianchi	Addome	Petto	Testa / collo

Taglio/Punta normalmente **Aperta**, Percossa **Chiusa**; conta il trauma reale. Un Taglio che trasmette urto attraverso la Maglia può causare una Percossa, senza ricalcolare la Gravità.

GRAVITÀ

Danno	Ferita	Penalità
≤0	Nessuna	—
1–2	Leggera	−1d se la parte ostacola il gesto
3–4	Seria	−1d a tutte le azioni fisiche
5–6	Grave	−2d a tutte le azioni fisiche
7+	Mortale*	Cade, morente; normalmente non agisce

Testa Seria/Grave: −1d/−2d **a tutti i tiri**, anche mentali. Per tiro solo il malus più alto delle Ferite pertinenti; altre fonti si sommano. Non riduce Pool né Attributi.

IMPEDIMENTI E AGGRAVAMENTO

- **Mano Seria:** lascia ciò che impugna. Braccio Serio: impedisce gesti fini, ostacola armi a due mani/scudi/archi.
- **Gamba/Piede Seri:** niente Corsa/Carica. Gravi: normalmente Atterrato, niente cammino senza assistenza. **Arto Grave:** inutilizzabile.
- ***7+ a un arto:** distruzione/inutilizzabilità permanente; Grave con esito certo, Mortale solo se lesione/emorragia minaccia la vita.
- **Aggravamento:** Seria + nuova Seria/Grave → Grave; Grave (anche Mortale Stabilizzata) + Seria+ → Mortale, solo se stesso trauma realmente esteso/riaperto. Arti sempre secondo anatomia. Ferite indipendenti non si fondono.

MOLE E ANATOMIA

Mole	Corpi indicativi
−2 Piccola	Gatto, lepre, vipera
0 Ordinaria	Uomo, lupo, cane grande, cinghiale comparabile
2 Grande	Cavallo, toro, orso, cinghiale molto grosso
4 Enorme	Elefante o massa analoga

Sottrai solo la Mole del bersaglio; negativa aumenta Danno. Non è Armatura, non è ridotta dalle proprietà; non aumenta il Danno inflitto. Grandi/Enormi usano Ferite complete.

Piccolo mobile: −1d circostanziale in Mischia; a Distanza +1 nella complicazione complessiva. Grande/Enorme ben visibile a Distanza può dare +1d circostanziale.

Punto vulnerabile piccolo e accessibile: Colpo Mirato può ignorare **Mole positiva**, deciso prima; protezione resta. Distruggere una parte non vitale non uccide automaticamente. Massa/leve devono permettere Prese e arresti.

Manuale: regola completa

LOCAZIONI ANIMALI

Quadrupede, se serve 1d6: **1–2 arto, 3–5 tronco, 6 testa/collo**. Solo parti raggiungibili, effetti secondo funzioni. Impronta non è un punteggio di Corruzione: le Creature del bestiario usano Pool e Tenacia finali, senza malus aggiunti per il loro grado.

Tabelle rapide delle Ferite

Corpo umano / Mole 0. I numeri sono Margini: L Leggera · S Seria · G Grave · M* Danno 7+.

SPADA, LANCIA, ARCO · +1 ORDINARIO

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia / rigida	3–4	5–6	7–8	9+

ASCIA · +1 SPACCANTE

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	0–1	2–3	4–5	6+
Maglia / rigida	2–3	4–5	6–7	8+

MAZZA · +1 PERCOSSA CONCENTRATA

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia	1–2	3–4	5–6	7+
Rigida / elmo	2–3	4–5	6–7	8+

COLTELLO / PUGNALE · +0 ORDINARIO

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	1–2	3–4	5–6	7+
Vesti pesanti	2–3	4–5	6–7	8+
Maglia / rigida	4–5	6–7	8–9	10+

ARCO DA GUERRA / BALESTRA · +2 PUNTA

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0	1–2	3–4	5+
Vesti pesanti	0–1	2–3	4–5	6+
Maglia / rigida	2–3	4–5	6–7	8+

COME LEGGERE

Colpo riuscito → parte e Armatura → riga del profilo dichiarato → intervallo del Margine. Sotto il primo intervallo: nessuna Ferita. Le proprietà sono già comprese, **non applicarle due volte**. Margine 0 vale a Distanza; parità in Mischia respinta.

ASCIA LUNGA · +2 SPACCANTE

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0	1–2	3–4	5+
Vesti pesanti	0	1–2	3–4	5+
Maglia / rigida	1–2	3–4	5–6	7+

RANDELLO / BASTONE · +0 PERCOSSA

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	1–2	3–4	5–6	7+
Vesti pesanti	2–3	4–5	6–7	8+
Maglia / rigida	3–4	5–6	7–8	9+

FIONDE · +1 PERCOSSA ORDINARIA

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	0–1	2–3	4–5	6+
Vesti pesanti	1–2	3–4	5–6	7+
Maglia / rigida	2–3	4–5	6–7	8+

MANI NUDE / SASSO · −1 PERCOSSA

Armatura sulla parte	L	S	G	M*
Scoperta	2–3	4–5	6–7	8+
Vesti pesanti	3–4	5–6	7–8	9+
Maglia / rigida	4–5	6–7	8–9	10+

VARIANTI E M*

M* a Testa/Tronco normalmente Mortale; arto distrutto normalmente Grave con esito permanente, salvo complicazione letale.

- Arco da guerra a trazione ridotta → Spada/Lancia/Arco.
- Giavellotto in Mischia, Ascia sotto testa → Coltello.
- Mazza sotto testa, Volta del Pedale, Fionda con Giro Corto → Randello/Bastone.
- Fionda con Pietra Scelta → Mazza.
- Punta Perforante +1 → Ascia; +2 → Ascia lunga.
- Mole o profili diversi: usa formula completa. Somma prima modificatori al Danno; conserva le proprietà effettive.

Manuale: regola completa

Ferite · soccorso e urgenze

Prima controlla il pericolo immediato; poi valuta complicazioni e convalescenza.

SANGUINAMENTO E SCADENZE

Lesione senza soccorso efficace	Urgenza
Grave che sanguina liberamente	Diventa Mortale in circa 30 minuti
Mortale con emorragia	Può uccidere in pochi minuti
Mortale per trauma interno	Può uccidere in poche ore

Il GM dichiara una scadenza comprensibile secondo i segni. Nessun tiro per il tempo residuo. Seria non peggiora solo col tempo; Grave Chiusa non avvia automaticamente Sanguinamento.

TAMPONARE

Azione Lunga: alla fine dello Scambio ferma Sanguinamento finché la pressione continua, con una mano impegnata e presenza accanto al ferito. Sospende il tempo verso Aggravamento/morte. Non Stabilizza, non ferma emorragie interne; lesioni profonde, parti quasi amputate o corpi conficcati possono richiedere Cerusia.

STABILIZZARE · 5–10 MINUTI

Ferita	Con Cerusia	Senza Cerusia
Seria o meno	Automatica*	Manualità o Sopravvivenza vs 4
Grave	Manualità + Concentrazione vs 4	Manualità o Sopravvivenza vs 5*
Mortale accessibile	Manualità + Concentrazione vs 6	Impossibile
Mortale Testa/Collo/ Petto, interna o disperata	Manualità + Concentrazione vs 7	Impossibile

*Accesso, materiali e trattabilità reali. Con successo controlla emorragia e protegge trasporto prudente; non cancella Infezione, trauma interno, malus o impedimenti. Durante cura tieni sotto controllo l'emorragia. Fallimento non aggrava subito; per ritentare valgono Prove ripetute.

Manuale: regola completa

IMMOBILIZZARE L'ARTO FERITO

Seria senza emorragia da controllare: alcuni minuti; Cerusia automatica con materiali, altrimenti Manualità o Sopravvivenza **vs 3**. Grave: procedura di Stabilizzazione. Protegge trasporto/movimenti prudenti, non restituisce uso né riduce malus. È diverso da Immobilizzato in Lotta.

MORTALE STABILIZZATA

Non più morente; conta come **Grave** per malus, effetti e Aggravamento; conserva Mortale Stabilizzata per Guarigione ed Esiti. Incoscienza/impedimenti possono restare per la lesione concreta. Torna Mortale se riprende il pericolo letale, non per una riapertura superficiale.

QUANDO PEGGIORA

- **Sforzo sulla lesione:** avviso prima; Costituzione vs 4 alla fine, un controllo per episodio. Fallimento +1 grado se plausibile.
- **Trauma interno Grave a Testa/Tronco:** un controllo Costituzione vs 4 al primo riposo, entro poche ore; +1d riposo e cure competenti, −1d combattimento/trasporto brusco. Fallimento → Mortale. Necessario anche dopo soccorso esterno; non ripetere senza nuove cause.
- Se nello stesso episodio occorre anche controllo per sforzo, usa solo quello interno. Grave a un arto non diventa Mortale per solo sforzo/mancato riposo.
- Nuovo colpo: Aggravamento senza ulteriore Decorso per quel colpo. Infezione: propria procedura.

Costituzione per Decorso, complicazioni, Infezione ed Esiti ignora tutte le penalità delle Ferite. Restano Infezione, Condizioni e bonus cure.

Manuale: regola completa

CORPO ESTRANEO

Punta che causa Seria+ può restare conficcata; finché non estratta, niente Guarigione. Senza Cerusia: Manualità o Sopravvivenza vs 5; fallimento peggiora di un grado. Serve accesso e trattamento adeguato.

Infezione e convalescenza

Annota una data di recupero; non occorrono tiri quotidiani per Ferite stabili non infette.

INFEZIONE · PRIMO CONTROLLO

Dopo circa **24 ore** dall'episodio, un controllo di Costituzione **per personaggio** se almeno una Aperta Seria+. Considera la più a rischio; più Aperte Serie+ → −1d.

Difficoltà	Piaga
3	Pulita e protetta
4	Sporca, trascurata, riaperta o trattata male
5	Morso, terra/letame, frattura esposta, necrosi o corpo estraneo profondo

Successo evita Infezione; fallimento infetta la piaga a rischio, senza aumentare subito Gravità. **−1d a ogni tiro basato su Attributo**, anche Costituzione; non riduce Pool e non aumenta con più piaghe infette. Guarigione sospesa.

CURE E DECORSO INFETTIVO

Cerusia **oppure** Fisica competente +1d; preparato Erboristeria +1d ulteriore; Unzione come scritto. **Bonus cure totale massimo +2d.**

Dal giorno dopo la comparsa: **un Costituzione vs 4 al giorno per personaggio**. Applica −1d Infezione, cure fino a +2d, altre Condizioni e normalmente −1d per disagi; ignora malus Ferite. Non contare due volte cause identiche.

Risultato tenuto	Esito
4+	Sotto controllo: termina dopo altro giorno di riposo/cure, senza tiro
2–3	Persiste; nuovo controllo domani
1	Piaga infetta peggiora di un grado fino a Mortale

Niente conteggio di fallimenti consecutivi. Con più piaghe peggiora la più grave/pericolosa, non tutte. Se interrotto il giorno finale, riprende Decorso.

Manuale: regola completa

INFEZIONE MORTALE

Il GM dichiara pericolo di morte nei prossimi giorni. Metterla sotto controllo interrompe il pericolo; Ferita → Mortale Stabilizzata. Guarigione ancora sospesa fino al termine dell'Infezione. Emorragie/traumi indipendenti richiedono soccorso proprio.

GUARIGIONE

Inizia con emorragia fermata, Stabilizzazione necessaria, assenza di Infezione attiva, riposo, nutrimento e riparo.

Gravità	Tempo di riferimento
Leggera	3 giorni
Seria	2 settimane
Grave	6 settimane
Mortale Stabilizzata	12 settimane

Concorda una data dal primo trattamento. Aperta/Chiusa non cambia la tabella. Frattura importante: almeno 6 settimane anche se Seria; lesioni strutturali possono richiedere più tempo.

Disagi/sforzi dannosi e Infezione sospendono il recupero: sposta la data del tempo perso, non cancella tutto. Trasporto prudente non interrompe da solo. Cure competenti evitano complicazioni e danno i bonus previsti, non dimezzano automaticamente i tempi.

Manuale: regola completa

ESITI PERMANENTI

A fine convalescenza di una **Grave: Costituzione vs 4**, senza penalità delle Ferite; +1d cure competenti, −1d se trascurata/riaperta/infetta. Successo evita esiti ancora incerti; fallimento lascia menomazione coerente.

Mortale Stabilizzata e arto con Danno 7+: esito permanente certo, niente tiro. Parti perdute/danni già irreparabili non vengono restituiti da un successo.

PROTEZIONE DELL'UNZIONE

Unzione del Vigore: un tiro entro la scena ignora tutta Fatica oppure Stress; non rimuove punti e non restituisce dadi.

Olio degli Infermi: +1d ai controlli previsti per un'afflizione fino all'alba (Infezione entro tetto +2d cure); una volta prima di un controllo ignora 1d di malus Fatica. Non crea controlli né Stabilizza.

Veglia degli Infermi: protegge dai peggioramenti dei fallimenti entro durata; Infezione con risultato 1 persiste come 2–3. Non trasforma in successo. Per un tiro scegli una sola Pratica favorevole: Olio **oppure** Veglia.

Arcano · uso, costo e limiti

La Corruzione misura permeabilità, non peccato; anche le Vie Benedette la producono.

RISOLVERE UNA PRATICA

- Requisiti: Arcano almeno 1d, origine, Pratica appresa, parole/gesti/materiali reali.
- **Inizio → prova → eventuale effetto → costo → eventuale Critica.**
- Normalmente **Arcano + Concentrazione vs 4**; volontà consapevole: **Arcano + Tenacia contro Tenacia**. La Corruzione non penalizza il tiro della Pratica.
- **Fallimento/interruzione dopo l'inizio:** solo costo base. **Successo:** costo base e tira 1d6; +1 con 1 / 1–2 / 1–3 a Corruzione 0–3 / 4–6 / 7–9, usando la soglia prima di pagare.
- Più bersagli: basta riuscire su uno, un solo dado per pagante. Protezioni pagate alla creazione anche se non usate.
- A 10: episodio dopo effetto, prima di altra azione volontaria; niente nuove Pratiche/aperture durante l'episodio.

Manuale: regola completa

TEMPO E DURATA

Tipo	Esecuzione
Breve	Pochi secondi; in scontro Azione Lunga
Rito	Almeno 10 minuti, preparazione e calma
Veglia	Almeno un'ora o intera notte come indicato

Pratica Breve sotto minaccia: Esposto; Ferita prima del completamento → fallisce e paga base. Tiro Arcano **non usa né consuma Pool di Combattimento**. Effetto non istantaneo normalmente una scena, salvo consumo, cessazione o testo specifico. Una scena non rinnova un beneficio monouso.

APERTURA VOLONTARIA

Arcano 1d e origine adeguata, senza Pratica né fonte esterna: pochi secondi, nessuna prova, **base 1 + dado della soglia**; in scontro Azione Lunga, Esposto. Aumenta soltanto Corruzione. Se interrotta/abbandonata **tira comunque il dado**, perché il contatto è già cercato.

Manuale: regola completa

CORALI

Guida sola oppure fino a **3 Voci efficaci**, volontarie, presenti, capaci di udire e ripetere; Arcano non necessario. Ogni Voce +1d al tiro, massimo +3d. Corruzione non modifica tiro/contributi.

Difficoltà 6; se volontà consapevole, il tiro della Guida deve anche superare Tenacia di ciascun bersaglio. Niente Successo parziale.

Dopo effetto: Guida paga base del rito, Voci base 1 ciascuna. Con successo **ognuno tira il proprio dado** secondo la propria soglia; con fallimento/interruzione solo base. Voce che abbandona paga base e non contribuisce. Spettatori non legati: nessun bonus/costo.

Manuale: regola completa

BENEFICI E OPPOSIZIONI

Un tiro beneficia di una sola Pratica favorevole, scelta prima dei dadi; ostili restano. Stessa Pratica non cumula effetti identici. Più protezioni sulla stessa conseguenza: scegline una al momento previsto, consuma solo quella.

La Strada che Sbaglia: Percezione + Sopravvivenza vs 6. **Grande Rogazione:** Tenacia vs 6 per attraversare il confine. Un Boost della Guida non alza queste Difficoltà; nuovi tentativi seguono Prove ripetute.

Piaga: persone viventi consenzienti; non Stabilizza né ricrea parti perdute. Prendere la Piaga/Catena: Portatori entro un'ora di cammino; fuori portata legame sospeso, non trasferisce retroattivamente. Segno impedisce di manipolare ancora la stessa Ferita.

VIE E INDAGINE

Via	Campo
Nomi	Riconoscere, ancorare, richiamare
Piaga	Trasferire/dividere Ferite fisiche
Smarrimento	Sviare attenzione e orientamento
Sonno	Appesantire veglia, raggiungere sogni
Ceneri	Tracce, legami, avvertimenti
Imperio	Autorità su volontà innaturali
Unzione	Sostenere contro logoramento/afflizioni
Rogazioni	Proteggere luoghi/confini

Nome è identità specifica, Vincolo la condizione che lega/sostiene/limita la presenza. Vanno scoperti; una Pratica dà solo informazioni ed effetti dichiarati.