



QUICKSTART

QUICKSTART

Benvenuti nel gioco di ruolo *Savage Worlds Adventure Edition*, adatto per qualsiasi ambientazione! Qui troverete tutto il necessario per fare un giro veloce col gioco e vedere se vi piace. Se dovesse piacervi, potrete ordinare il manuale *Savage Worlds Adventure Edition* presso il vostro negozio di giochi preferito o presso il nostro negozio web all'indirizzo spaceorange42.com. Qui trovate le regole di base, ma nel manuale completo potrete anche approfondire ogni dettaglio sulla creazione dei personaggi, i veicoli, gli inseguimenti, il conflitto sociale, i combattimenti di massa, gli incantesimi, la scienza folle, i poteri psionici e molto altro ancora! Troverete anche una guida per creare le vostre ambientazioni, inclusa la creazione di nuove razze, vantaggi e svantaggi, mostri e altro ancora. Questo regolamento semplificato è progettato per funzionare con le nostre Avventure da Una Pagina: ne trovate tantissime sul sito di SpaceOrange42 e negli Almanacchi di *Savage Worlds*. Già che ci siete, date un'occhiata anche a tutti gli altri download, alle ambientazioni e alle avventure, così come agli straordinari Mondi Selvaggi pubblicati da SpaceOrange42 (ex GGStudio).

"SU SPACEORANGE42.COM
POTETE SCARICARE SCHEDA
DEL PERSONAGGIO, MODELLI DI
ESPLOSIONE E UN'INFINITÀ DI
AVVENTURE DA UNA PAGINA!"

-IL GM

LE REGOLE

Le regole di *Savage Worlds* sono semplici e seguono un'unica meccanica di base per risolvere la maggior parte delle azioni. Buttiamoci e vedrete che imparerete come funziona in un minuto!

TRATTI

Ogni personaggio o creatura ha due tipi di Tratti: attributi e abilità. Ogni Tratto è valutato su una scala di dadi da d4 a d12, con il d6 come valore medio e il d12 a rappresentare il valore massimo.

TIRI SUI TRATTI

Se volete che il vostro personaggio faccia qualcosa il cui esito è incerto, il Game Master vi dice qual è il Tratto da usare e voi lancerete il dado corrispondente. Se il risultato è uguale o superiore a 4, più o meno i modificatori, avete avuto successo. Alcuni personaggi o creature hanno Tratti superiori al d12, per esempio un d12 +3. Ciò significa che lanciano un d12 e aggiungono 3.

Numero Chiave (NC): Il numero da ottenere per la maggior parte dei compiti è 4.

Tentativi Senza Abilità: Se un personaggio non possiede l'abilità richiesta per un'azione, lancia un d4 ma sottrae 2 dal totale. Alcune abilità non possono mai essere utilizzate da un personaggio inesperto, come lanciare una magia o eseguire un intervento chirurgico al cervello.

ASSI

I tiri sui Tratti e quelli per i danni sono "aperti". Ciò significa che quando si ottiene il numero più alto possibile su un dado (un 6 su un d6, un 8 su un d8, e così via), potete lanciare ancora una volta quel dado e sommarlo al totale. Questo è chiamato "Asso", e si può continuare a tirare e aggiungere finché si ottengono Assi!

INCREMENTI

A volte è importante sapere quanto successo ha avuto una prova. Un tiro che ottiene un risultato di 4 punti sopra il Numero Chiave viene chiamato "incremento". Se il tuo eroe ha bisogno di un 4 per sparare a un avversario e ottiene un 8 o più, lo colpisce con un incremento!

Esempio: Una pistolera del Weird West ha bisogno di un 4 per colpire un non morto con la sua Colt. Ha un d8 in Sparare, così tira un dado a 8 facce e ottiene un 8. Questo è un asso, perciò tira di nuovo e questa volta ottiene un 4, per un totale di 12. Ecco quindi due incrementi... e un diavolo di colpo, signora!

TIRI CONTRAPPOSTI

A volte un tiro è "contrapposto" a quello effettuato da un avversario. Se due personaggi lottano per il controllo di un antico manufatto, per esempio, entrambi effettuano dei tiri di Forza. In tali situazioni il personaggio "attivo", cioè quello che tenta l'azione a scapito di un altro, calcola per primo il suo totale sul lancio, seguito da chi gli si oppone. Il totale ottenuto dal primo personaggio rappresenta il Numero Chiave richiesto al secondo personaggio per avere la meglio.

Esempio: Buck Savage, un eroe pulp, provoca una mummia azteca. Buck ottiene un 7 sulla sua abilità Provocare. Le mummia grida per la rabbia e lancia a sua volta, ottenendo un 3. Buck vince con un incremento!

PROTAGONISTI E COMPARSE

Il vostro eroe (un personaggio giocante), i cattivi principali e i mostri unici sono chiamati collettivamente "Protagonisti". I Protagonisti sono i personaggi "con un nome", importanti per la trama e quindi sono generalmente migliori delle "Comparsa" senza nome. I Protagonisti sono un po' più abili o fortunati, un po' più difficili da abbattere e sono generalmente più dettagliati delle comuni guardie, dei servi o dei lacché. I Protagonisti sono indicati con un simbolo di qualche tipo prima del loro nome, come per esempio così:



BUCK SAVAGE

IL DADO DEL DESTINO

Quando si effettua qualsiasi tipo di tiro su un Tratto, oltre al dado del Tratto, i Protagonisti tirano anche un d6, chiamato "Dado del Destino". Se il risultato del Dado del Destino è superiore al dado del tratto, si tiene al suo posto quello del Dado del Destino. Tutti i modificatori si applicano sia al dado del Tratto che al Dado del Destino.

Un Dado del Destino per Azione: In alcune situazioni speciali, le regole prevedono che si lancino più dadi del Tratto per una singola azione, per esempio facendo fuoco con un fucile d'assalto. In tali situazioni, i Protagonisti lanciano sempre e comunque un solo Dado del Destino. Un mitragliere che spara una raffica, per esempio, tira tre dei suoi dadi di Sparare e un Dado del Destino - che può quindi sostituire uno dei suoi dadi di Sparare, se il risultato è maggiore.

Esempio: Un eroe con Forza d8 effettua un tiro di questo attributo. Tira un d8 e il Dado del Destino e ottiene rispettivamente 8 e 6, cioè un Asso su entrambi i dadi! Li tira nuovamente e ottiene un 4 e un 3. Il d8 ha totalizzato un $8 + 4 = 12$, mentre il Dado del Destino un $6 + 3 = 9$. Il d8 ha totalizzato il punteggio finale maggiore, perciò il totale dell'eroe è 12.

FALLIMENTO CRITICO

Quando un Protagonista ottiene 1 sia sul dado del Tratto, sia sul Dado del Destino, si verifica un Fallimento Critico. L'azione tentata è automaticamente fallita e in più si verifica un ulteriore effetto negativo: l'arma si inceppa o cade a terra, il veicolo si schianta, l'incantesimo va storto, l'attacco colpisce un alleato, ecc. I Benny (vedi oltre) non possono essere utilizzati per ripetere un tiro che ha prodotto un Fallimento Critico.

Dadi Multipli: Nelle situazioni speciali in cui un personaggio lancia più di un dado di un Tratto (per esempio grazie al Vantaggio Frenesia o quando spara con un'arma con CdT superiore a 1), ottieni un Fallimento Critico se più della metà dei dadi che hai lanciato hanno fatto 1. Se il personaggio è un Protagonista, inoltre, il Dado del Destino deve essere tra i dadi che hanno fatto 1.

BENNY

Savage Worlds offre a giocatori e master un po' di controllo in più sui capricci del destino. Ogni giocatore inizia ogni sessione di gioco con tre "Benny": gettoni di gioco o altri segnalini che indicano un po' di buona fortuna o il destino ("Benny" è un termine americano che deriva da "benefici"). È possibile utilizzare un Benny per ripetere qualsiasi tiro su un Tratto o di danno. Si può anche continuare a spenderne fino a che non si ottiene il risultato che si desidera o finché non si esauriscono i Benny! E, naturalmente, terrete sempre il migliore dei vostri lanci: spendere un Benny non dovrebbe mai danneggiarvi, solo aiutarvi. Se il totale ottenuto da un

tiro è 5, per esempio, e con un Benny ottenete un 4, manterrete l'originale 5. I Benny non possono essere normalmente spesi per i tiri su tabelle o altri tiri che non siano sui tratti o per i danni. I Benny non si conservano da una sessione alla successiva, perciò usateli o li perderete!

Il regolamento completo di *Savage Worlds* permette molti altri usi speciali per i Benny.

Ricompensare i Giocatori: Il master può (e dovrebbe) premiare le idee più brillanti o coraggiose dei giocatori con un Benny. Allo stesso modo, può premiare con un Benny le battute che fanno ridere tutti, o i momenti di interpretazione più coinvolgenti.

I BENNY DEL GAME MASTER

Il Game Master ha a disposizione dei Benny anche per i cattivi. All'inizio di ogni sessione, il Game Master ottiene un numero di Benny pari al numero dei giocatori al tavolo. Ciascuno dei Protagonisti del Game Master possiede inoltre due Benny personali. Egli può utilizzare i propri o quelli del "fondo comune" ma non può cedere i propri Benny ai suoi servitori. Come succede per gli eroi, i Benny dei cattivi non vengono salvati tra le sessioni.

PERSONAGGI

Il nucleo di un buon gioco di ruolo è la capacità di creare, personalizzare e far progredire i propri personaggi. Ecco come funziona *Savage Worlds* da questo punto di vista.

RAZZA

Scegliete per il vostro personaggio qualsiasi razza disponibile nella vostra ambientazione. Il manuale base di *Savage Worlds* permette di inventare creature di qualunque tipo, oltre a presentare molte razze già pronte da utilizzare. I manuali di ambientazione contengono le regole complete per tutte le razze specifiche di ciascun mondo di gioco. I personaggi umani hanno una sola, semplice regola speciale: cominciano il gioco con un Vantaggio gratuito a loro scelta (vedi Vantaggi, più avanti).

TRATTI E STATISTICHE DERIVATE

Il vostro eroe inizia con un d4 in ogni attributo e dispone di 5 punti con cui farlo crescere. Alzare un attributo di un tipo di dado costa 1 punto. I tipi di dado sono d4, d6, d8, d10 e d12.

Tutti i personaggi iniziano con cinque Abilità di Base nelle quali possiedono già il d4: Atletica, Conoscenze Comuni, Furtività, Percezione e Persuasione.

Per sviluppare ulteriormente tali abilità, o per acquisirne di nuove, avete 12 punti (vedi elenco delle abilità). Le abilità, in *Savage Worlds*, sono molto

ampie e "generiche". Non preoccupatevi però: avrete a disposizione moltissime opzioni per personalizzare il vostro personaggio tramite i Vantaggi. Ogni tipo di dado in una abilità costa 1 punto finché non raggiunge il valore dell'attributo collegato, indicato tra parentesi nell'elenco. Andando oltre l'attributo collegato, il costo è di 2 punti per livello. Se il vostro eroe ha Agilità d6, per esempio, costa 1 punto acquistare Sparare a d4, un altro punto per ottenere un d6, e 2 punti per portare l'abilità a un d8.

La **Parata** è uguale a 2 più la metà del dado di Combattere (per esempio, la metà di Combattere d8 è $4 + 2 =$ Parata 6).

Il **Passo** di un umano è 6 pollici per turno (sulla mappa di gioco, se la utilizzate), ed è possibile correre muovendosi di 1d6 pollici aggiuntivi. Ogni pollice rappresenta circa 2 metri nel mondo reale.

La **Robustezza** è pari a 2 più la metà del Vigore del personaggio. Aggiungete il bonus concesso dall'armatura indossata sul torso a questo valore, ma ricordate che potrebbe non contare se gli attacchi sono mirati ad altre parti del corpo.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Il vostro personaggio guadagna un "punto" per ogni Svantaggio Minore che prende e due punti per ogni Svantaggio Maggiore. Attenzione: in totale non può comunque ottenere più di 4 punti dagli Svantaggi. Alla fine di questa guida si trova una sintesi dei principali Vantaggi e Svantaggi (descritti in maggiore dettaglio nel manuale di *Savage Worlds*), e molti altri si possono trovare nei Compendi e manuali di ambientazione.

- Spendendo 2 punti ottenuti dagli Svantaggi puoi migliorare il dado di un attributo o acquisire un Vantaggio.
- Spendendo 1 punto ottenuto dagli Svantaggi puoi ottenere un punto da spendere nelle abilità o puoi ottenere fondi aggiuntivi pari al doppio di quelli iniziali previsti per l'ambientazione (di solito \$500).

EQUIPAGGIAMENTO

Il vostro eroe inizia con 500 dollari, a meno che il vostro manuale di ambientazione non specifichi altro.

NOME E BACKGROUND

Per completare il personaggio non rimane che scegliere un nome e i dettagli di background che desiderate!

COMPARSE, PNG E MOSTRI DEL MASTER

Per creare Comparsa, PNG e Mostri, il master deve solo assegnare come preferisce i Tratti, Vantaggi e Svantaggi che desidera. Il punto forte di *Savage Worlds* è quello di rendere facile per il Game Master gestire il gioco, compresa la creazione di PNG e mostri. Scagnozzi, guardie ed esseri umani più comuni possono essere rappresentati al volo considerando che possiedano d6 negli attributi e nelle abilità in cui sono competenti, e poi Passo 6, Parata 5 e Robustezza 5.

RIASSUNTO ABILITÀ

ABILITÀ

Arte del Furto (Agilità): Mano lesta, borseggio, scassinare e altre attività losche.

Arti Psioniche (Intelligenza): L'abilità arcana per il Background Arcano (Arti Psioniche).

★ **Atletica (Agilità):** Coordinazione globale e capacità atletiche. Arrampicarsi, saltare, nuotare, sciare, scagliare, afferrare al volo, prese in lotta.

Battaglia (Intelligenza): Strategia, tattica, comprensione delle missioni militari. Fondamentale nelle Battaglie di Massa.

Cavalcare (Agilità): Controllare e condurre bestie addomesticate e veicoli a trazione animale.

Combattere (Agilità): Combattimento corpo a corpo, con e senza armi.

Conoscenze Accademiche (Intelligenza): Conoscenza delle arti liberali, scienze sociali, letteratura, storia, ecc.

★ **Conoscenze Comuni (Intelligenza):** Conoscenza generale del proprio mondo.

Elettronica (Intelligenza): L'uso di dispositivi e sistemi elettronici.

Esibirsi (Spirito): Cantare, danzare, suonare, recitare e altre forme di espressione artistica.

Fede (Spirito): L'abilità arcana per il Background Arcano (Miracoli).

Focus (Spirito): L'abilità arcana per il Background Arcano (Dono).

★ **Furtività (Agilità):** Intrufolarsi, nascondersi, muoversi silenziosamente.

Gioco d'Azzardo (Intelligenza): Abilità nei giochi d'azzardo.

Guarigione (Intelligenza): Curare malattie, intossicazioni, Ferite; raccogliere e analizzare indizi medico-legali.

Guidare (Agilità): Condurre auto e altri veicoli terrestri.

Hackerare (Intelligenza): Programmare e manomettere sistemi informatici.

Intimidire (Spirito): Influenzare gli altri tramite minacce.

Lanciare Incantesimi (Intelligenza): L'abilità arcana per il Background Arcano (Magia).

Linguaggi (Intelligenza): Conoscere e parlare altre lingue.

Navigare (Agilità): Condurre e manovrare barche, navi e altri natanti.

Oculto (Intelligenza): Conoscenza di eventi, creature, leggende e pratiche sovranaturali.

★ **Percezione (Intelligenza):** Consapevolezza, attenzione e percezione sensoriale.

★ **Persuasione (Spirito):** Convincere gli altri a fare ciò che desideri.

Pilotare (Agilità): Condurre e manovrare mezzi che si spostano nelle tre dimensioni, come elicotteri, aerei, astronavi e altri velivoli.

Provocare (Intelligenza): Insultare o deridere l'avversario. Di solito tramite un Test.

Ricerca (Intelligenza): Scovare informazioni scritte in archivi, biblioteche, internet, ecc.

Riparare (Intelligenza): Aggiustare dispositivi meccanici ed elettrici.

Scienza Folle (Intelligenza): L'abilità arcana per il Background Arcano (Scienza Folle).

Scienze (Intelligenza): Conoscenze in ambiti quali biologia, chimica, geologia, ingegneria, ecc.

Sopravvivenza (Intelligenza): Trovare riparo, cibo e acqua nelle terre selvagge, seguire tracce.

Sparare (Agilità): Precisione nell'uso di armi da tiro.

EQUIPAGGIAMENTO

Nelle prossime pagine trovate una piccolissima selezione di oggetti con cui iniziare le vostre avventure. *Savage Worlds Adventure Edition* include ampie liste di attrezzature aggiuntive, compresi anche veicoli e armi speciali, dall'antichità al lontano futuro. Qui di seguito trovate una breve spiegazione di alcune delle statistiche e capacità più comuni per le armi e le armature.

- **ARMATURA:** Il bonus di Armatura si somma alla Robustezza.
- **CADENZA DI TIRO (CdT):** Per tutte le armi a distanza è indicato un valore di CdT. Tale numero indica il numero massimo di dadi di Sparare utilizzabili con una singola azione. Con una pistola con CdT 1 è possibile usare un'azione per fare fuoco lanciando 1 dado di Sparare (assieme al Dado del Destino). Una mitragliatrice con CdT 3 permette invece di usare un'azione per fare fuoco e lanciare fino a 3 dadi di Sparare.

Quando spari con CdT 2 o più, devi dichiarare quanti (non quali!) dadi sono destinati a ciascun possibile bersaglio, e solo dopo averli tirati assegni i risultati che preferisci a ciascuno dei bersagli dichiarati.

I Protagonisti lanciano i dadi di Sparare assieme al Dado del Destino e, dopo aver tirato, decidono quali risultati tenere tra i dadi tirati. In ogni caso, il numero di risultati da tenere non può superare la CdT dell'arma.

Il valore di CdT non rappresenta sempre il numero reale di proiettili sparati! La seguente tabella vi permette di sapere quanti se ne consumano con ogni azione di Sparare in base alla CdT:

PROIETTILI PER CDT

CDT	PROIETTILI
1	1
2	5
3	10
4	20
5	40
6	50

Fare fuoco con CdT maggiore di 1 comporta di solito una penalità di -2 al tiro di Sparare, causata dal Rinculo.



ARMI DA MISCHIA

TIPO	DANNI	FOR MIN	PESO	COSTO	NOTE
ARMI ANTICHE E MEDIEVALI					
Ascia	For+d6	d6	1	100	-
Ascia da battaglia	For+d8	d8	2	300	-
Ascia a due mani	For+d10	d10	3,5	400	PA 2, Parata -1, due mani
Flagello	For+d6	d6	1,5	200	Ignora i bonus di scudo
Katana	For+d6+1	d6	1,5	1.000	Due mani
Lancia	For+d6	d6	1,5	100	Portata 1; Parata +1 se usata a due mani
Martello da guerra	For+d6	d6	1	250	Con becco di corvo. PA 1
Pugnale/coltello	For+d4	d4	0,5	25	-
Spada corta	For+d6	d6	1	100	Anche come sciabola da cavalleria
Spada lunga	For+d8	d8	1,5	300	Anche come scimitarra
Spadone	For+d10	d10	3	400	Due mani
Stocco/striscia	For+d4	d4	1	150	Parata +1
ARMI MODERNE					
Coltello da sopravvivenza	For+d4	d4	0,5	50	+1 ai tiri di Sopravvivenza
Manganello	For+d4	d4	0,5	10	Utilizzato da forze di polizia
Motosega	2d6+4	d6	10	200	Con un Fallimento Critico colpisce l'attaccante
Tirapugni	For+d4	d4	0,5	20	Non conta come arma per Difensore senza Armi
ARMI FUTURISTICHE					
Coltello molecolare	For+d4+2	d4	0,2	250	PA 2, non può essere scagliato
Spada molecolare	For+d8+2	d6	1	500	PA 4
Spada laser	For+d6+8	d4	1	1.000	PA 12

- **FORZA MINIMA (For Min):** Alcuni oggetti hanno un valore di Forza Minima richiesto per utilizzarli senza penalità.
- **Armature e Oggetti Indossati:** Per ogni tipo di dado di differenza tra la Forza del personaggio e la Forza Minima richiesta, l'eroe subisce -1 al Passo (minimo 1") e ai tiri di Agilità e abilità associate. Tale penalità è cumulativa.
- **Armi a Distanza:** Per ogni tipo di dado di differenza tra la Forza del personaggio e la Forza Minima richiesta, l'eroe subisce -1 ai tiri di attacco.
- **Armi da Mischia:** Il dado di danno indicato per l'arma è limitato dalla Forza di chi la usa: se un personaggio con Forza d4 utilizza un'ascia a due mani, infligge d4+d4 danni, non d4+d10.
- **GITTATA:** La gittata delle armi è indicata in pollici per facilitare l'utilizzo di miniature (ogni pollice corrisponde a 2 metri). È indicata in tre valori: Corta/Media/Lunga.
- **PARATA+X:** Applicate il modificatore indicato alla Parata dell'utilizzatore.
- **PENETRAZIONE ARMATURA (PA):** Ignorate questo numero dai punti di Armatura quando calcolate i danni. Un'arma con PA 2, per esempio, ignora due punti di Armatura che un bersaglio potrebbe avere.
- **SHOTGUN:** Gli shotgun conferiscono +2 al tiro di Sparare. I danni sono 3d6 a Gittata Corta, 2d6 a Gittata Media e 1d6 a Gittata Lunga.

ARMI A DISTANZA

TIPO	GITTATA	DANNI	PA	CDT	FOR MIN	PESO	COSTO
ARMI ANTICHE E MEDIEVALI							
Arco	12/24/48	2d6	-	1	d6	1,5	250
Balestra	10/20/40	2d6	2	1	d6	2,5	250
Note: Ricarica a mano.							

ARMI A POLVERE NERA

Le armi a polvere nera hanno tutte Ricarica 3.

TIPO	GITTATA	DANNI	PA	CDT	COLPI	FOR MIN	PESO	COSTO
Pistola ad acciarino	5/10/20	2d6+1	-	1	-	d4	1,5	150
Archibugio	10/20/40	1-3d6	-	1	-	d6	6	300
Note: Funziona come gli Shotgun								

ARMI DA FUOCO MODERNE

TIPO	GITTATA	DANNI	PA	CDT	COLPI	FOR MIN	PESO	COSTO
AK47 (7.62mm)	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	5	450
Colt Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2	200
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	2	1	7	d6	4	300
Doppietta a canne mozze	5/10/20	1-3d6	-	1	2	d4	3	150
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	2	3	100	NA	85	500
Shotgun a pompa	12/24/48	1-3d6	-	1	6	d4	4	150
Smith & Wesson (.357)	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2,5	250



Moschetto a canna liscia

ARMATURE

OGGETTO	ARMATURA	FOR MIN	PESO	COSTO
Corsetto di piastre	+4	d10	15	500
Giacco di maglia	+3	d8	12,5	300
Veste in kevlar (polizia)	+2	d6	2,5	200
Note: Riduce di 4 i danni da proiettili.				
Scudo medio	-	d6	4	100
Note: Conferisce +2 alla Parata e impone una penalità di -2 da Copertura agli attacchi a distanza.				

COMBATTIMENTO

Non si chiamiamo Mondì Selvaggi tanto per dire! Prima o poi, il vostro eroe si ritroverà nei guai fino al ginocchio e fortunatamente per voi, *Savage Worlds* fa sì che il combattimento rimanga furibondo, rapido e divertente.

INIZIATIVA

Per aiutare il Game Master a tenere traccia di chi agisce e in quale ordine, e per aggiungere una buona dose di suspense, usiamo un mazzo di comuni carte francesi per determinare l'iniziativa di tutti. Il master serve le carte ai personaggi come segue:

A ogni Protagonista viene distribuita una singola carta. Eventuali alleati che il giocatore sta controllando agiscono anch'essi secondo la sua carta.

Ogni tipo di comparsa gestito dal Master, come per esempio tutti gli zombi, tutti i lupi e così via, condividono una stessa carta (se un tipo di avversario viene organizzato in due o più sottogruppi, come due branchi di lupi su estremità opposte dell'area di gioco, si dovrebbe dare a ciascun sottogruppo una carta separata).

Ogni personaggio o gruppo risolve le sue azioni nell'ordine delle carte, dall'asso fino al 2. I pareggi vengono risolti sulla base del seme: potete seguire l'ordine tradizionale americano (Picche muovono per prime, poi Cuori, Quadri e Fiori) o quello italiano (Cuori, Quadri, Fiori, Picche).

AZIONI

I personaggi agiscono quando arriva il loro turno. Un personaggio può muoversi e compiere una singola azione, anche a metà del proprio spostamento, senza nessuna penalità.

Oppure possono anche decidere di compiere più di una azione: vedi **Azioni Multiple**.

Azioni più complesse, come accendere una torcia o rovistare dentro uno zaino alla ricerca di un piccolo oggetto possono richiedere una quantità di tempo maggiore, prestabilita o determinata casualmente (per esempio 1d6 round), a discrezione del GM.

Azioni Gratuite: Pronunciare una o due frasi brevi, spostarsi di una distanza non superiore al proprio Passo, gettarsi a terra, lasciar cadere un oggetto sono tutte azioni gratuite. In generale è possibile compierne più di una. Sta al GM decidere, in situazioni specifiche, se limitare il numero di azioni gratuite.

Azioni Multiple: Nel proprio turno un personaggio può compiere fino a tre azioni. Ogni azione aggiuntiva oltre la prima comporta però una penalità cumulativa di -2 a tutte le azioni per quel turno. In altre parole: compiere due azioni comporta una penalità di -2 a entrambe; compierne tre causa una penalità di -4 a ciascuna di esse. Tutte le azioni devono essere dichiarate all'inizio del turno, prima di tirare i dadi.

JOLLY IMPAZZITI

I Jolly sono speciali. Un personaggio a cui viene servito un Jolly può agire quando vuole in un round, prima di chiunque altro o in qualsiasi momento successivo, anche interrompendo automaticamente l'azione di un altro, se lo desidera. Inoltre, l'eroe aggiunge +2 a tutti i tiri sui Tratti effettuati in questo round e +2 ai danni! Rimiscolate le carte dopo che un Jolly è stato servito.

PAUSA

Un personaggio può decidere di attendere mettendosi in "Pausa". La Pausa ha durata indefinita e consente di svolgere il proprio turno in seguito, durante il round in corso o nei successivi. Se un personaggio è in Pausa all'inizio di un nuovo round, non riceve una nuova carta azione, ma può agire in qualunque momento lo desideri (e la sua carta va rimescolata nel mazzo).

Interrompere le Azioni: Se un personaggio in Pausa desidera interrompere l'azione di un nemico (compreso un eventuale nemico in Pausa), entrambi effettuano un tiro contrapposto di Atletica. Chi ottiene il risultato più alto agisce per primo. In caso di pareggio, le loro azioni sono simultanee.

Se il personaggio che sta tentando di interrompere l'azione perde il tiro contrapposto, smette comunque di essere in Pausa ma può giocare il proprio turno subito dopo il turno del nemico che aveva tentato di interrompere.

MOVIMENTO

I personaggi giocanti umani hanno di solito un Passo di 6, cioè possono spostarsi di altrettanti pollici, sul tavolo, in un round. I personaggi possono anche scegliere di correre. Questo dà loro un ulteriore 1d6 pollici di movimento, ma infligge una penalità di -2 a ogni tiro di abilità o attributo eseguito in quel round. Questo non è un tiro di Tratto, quindi non si lancia il Dado del Destino e non si può ottenere un Asso.

ATTACCHI IN MISCHIA

Il Numero Chiave per colpire l'avversario è la sua Parata (2 più metà del suo dado di Combattere; semplicemente 2 se non dispone di tale abilità). Se colpisce, l'attaccante tira per i danni in base all'arma utilizzata. Se ottiene un incremento al tiro di attacco, aggiunge un d6 ai danni (ma non più di un d6 di danni aggiuntivi, a prescindere dal numero di incrementi!).

Ritirarsi dalla Mischia: Quando un personaggio si ritira dalla mischia, tutti i nemici adiacenti non Scossi possono effettuare immediatamente un attacco di Combattere gratuito.

ATTACCHI A DISTANZA

L'abilità Sparare si utilizza con ogni genere di arma, dall'arco alla pistola, dal bazooka alla mitragliatrice pesante di un carro armato. Per lanciare granate, coltelli, giavellotti o altri oggetti scagliati si utilizza invece Atletica.

Il Numero Chiave per colpire il bersaglio a Gittata Corta è 4. Oltre la Gittata Corta, si applicano i seguenti modificatori.

PENALITÀ DA GITTATA

GITTATA	MODIFICATORE
Corta	-
Media	-2
Lunga	-4
Estrema (vedi sotto)	-8

Copertura: Gli attacchi in mischia e a distanza subiscono una penalità se il bersaglio si trova dietro una Copertura:

PENALITÀ DA COPERTURA

PENALITÀ	COPERTURA
-2	Leggera: Un quarto del bersaglio è coperto.
-4	Media: Il bersaglio è coperto per metà oppure è Prono.
-6	Pesante: Il bersaglio è visibile solo per un quarto.
-8	Quasi Totale: Il bersaglio è quasi interamente coperto.

Prono: Gli attacchi a distanza contro un personaggio Prono subiscono una penalità di -4 (non cumulabile con la Copertura), se provenienti da una distanza di 3" o maggiore. I danni degli attacchi con Effetto ad Area sono ridotti di -4.

Se attaccato in corpo a corpo, un personaggio Prono subisce -2 alla Parata e ai tiri di Combattere. Rialzarsi in piedi consuma 2" del proprio movimento.

Il regolamento completo copre ovviamente molte altre situazioni, ma queste regole dovrebbero bastare per le vostre prime avventure!

DANNI

Per le armi a distanza i dadi da tirare dipendono dall'arma (la maggior parte delle pistole, per esempio, infligge 2d6 danni), mentre per le armi da corpo a corpo il danno è la somma del dado di Forza più un dado specifico per l'arma. Per esempio, un barbaro con Forza d12, armato di spada lunga (For+d8 danni), infligge d12+d8 danni.

Quando si calcolano i danni in mischia si utilizza il dado di Forza, ma il tiro di danno non si considera un tiro su un Tratto, quindi i Protagonisti non lanciano il Dado del Destino.

Tutti i tiri di danno, in mischia come a distanza, possono "dare un Asso", quindi in teoria non c'è un limite ai danni che potete infliggere (e subire!).

Attenzione: se con un'azione colpite più volte lo stesso bersaglio (per esempio grazie a un'arma con CdT 2), dovete effettuare tiri di danno separati, e applicarli uno alla volta.

Danni Aggiuntivi: Un attacco ben assestato può colpire zone vitali e infliggere quindi più danni. Quando ottieni un incremento al tiro di attacco, aggiungi +1d6 al tiro dei danni. E anche questo dado può dare un Asso, proprio come gli altri! Attenzione: ulteriori incrementi oltre il primo non ti fanno guadagnare altri dadi di danno aggiuntivo.

APPLICARE I DANNI

Se il danno di un attacco è inferiore alla Robustezza del bersaglio, questi incassa il colpo senza particolari effetti in gioco. Se il danno raggiunge o supera la Robustezza del bersaglio, questi è Scosso. Per ogni incremento, inoltre, subisce anche una Ferita. Ecco come funziona:

- **Fallimento:** I danni inflitti sono troppo pochi, il bersaglio incassa il colpo senza risentirne.
- **Successo:** Il bersaglio è Scosso. Se era già Scosso, e il secondo risultato di Scosso deriva da qualche tipo di danno fisico, il bersaglio rimane Scosso e subisce anche una Ferita.
- **Incremento:** Il bersaglio subisce una Ferita per ogni incremento ed è anche Scosso. Che fosse Scosso o meno prima di subire danni, non fa differenza.

EFFETTI DEI DANNI

I danni possono causare tre tipi di effetti: Scosso, Ferite e Incapacitato.

SCOSSO

Un personaggio Scosso ha subito un graffio, botta o altro trauma minore che lo lascia temporaneamente scioccato o confuso.

Il personaggio può compiere solo azioni gratuite (compreso muovere e anche correre) e all'inizio del proprio turno deve per prima cosa tentare di riprendersi effettuando un tiro di Spirito (azione gratuita).

Fallimento: Il personaggio rimane Scosso e può compiere solo azioni gratuite.

Successo: Il personaggio non è più Scosso e può agire normalmente.

Non sono previsti altri effetti in caso di incremento.

Spendere Benny: Il giocatore può spendere un Benny in qualunque momento per riprendersi automaticamente da Scosso, anche fuori dal proprio turno.

FERITE

Ogni incremento al tiro di danno infligge una Ferita. Le Compare che subiscono una Ferita sono immediatamente Incapacitate: sono morte, ferite o comunque fuori combattimento (alcune capacità descritte nel regolamento completo possono però renderle più resistenti).

I Protagonisti possono subire fino a tre Ferite e rimanere attivi (e alcuni Vantaggi e capacità possono aumentare tale limite). Se subiscono danni tali da causare un'ulteriore Ferita oltre il limite, diventano Incapacitati.

Penalità delle Ferite: Ogni Ferita subita causa una penalità cumulativa di -1 al Passo (minimo 1") e a tutti i tiri sui Tratti, fino a una penalità massima di -3.

Tempistica: Ciascun tiro di danno da ciascun singolo attacco deve essere risolto completamente e separatamente prima di passare al successivo (inclusi eventuali tiri di Assorbimento, vedi oltre).

INCAPACITATO

I personaggi Incapacitati non possono compiere azioni ma ricevono comunque le Carte Azione, nel caso si riprendano o per verificare quando tirare in caso di Dissanguamento (vedi sotto). Vantaggi e Svantaggi che influenzano le carte azione non hanno effetto se il personaggio è Incapacitato.

Se diventa Incapacitato a causa di danni e Ferite, il personaggio deve effettuare immediatamente un tiro di Vigore:

Fallimento Critico: Il personaggio muore.

Fallimento: Vedi Dissanguamento, sotto (nel regolamento completo, il personaggio subisce anche una Lesione permanente).

Successo: Il personaggio sopravvive (nel regolamento completo, subisce anche una Lesione temporanea).

I personaggi Incapacitati non possono compiere azioni e potrebbero aver perso i sensi (a discrezione del GM). Ogni giorno possono tentare un tiro di Vigore: se lo superano, non sono più Incapacitati. Con il passare dei giorni possono anche guarire le Ferite.

Dissanguamento: Il personaggio è morente e deve superare un tiro di Vigore all'inizio di ogni suo turno (molto probabilmente con un -3 a causa delle Ferite!). Se fallisce questo tiro, il personaggio muore. Se ottiene un successo, sopravvive ma deve ripetere il tiro al turno successivo (oppure ogni minuto, se fuori dal combattimento). Se ottiene un incremento, si stabilizza e non deve più tirare per sopravvivere.

Altri personaggi possono intervenire per fermare l'emorragia con un tiro di Guarigione. Tale intervento conta come azione e, se riesce, ha l'effetto di stabilizzare il paziente.

Anche il potere *guarigione* può stabilizzare il dissanguamento, così come eventuali tiri di guarigione derivanti da capacità rigenerative.

TIRI DI ASSORBIMENTO

Dopo aver determinato i danni, ma prima di applicare le Ferite, i personaggi possono spendere un Benny per tentare un "tiro di assorbimento". Si tratta di un tiro di Vigore, con il quale ogni successo e incremento ottenuto riduce di una le Ferite subite da un attacco.

Se il personaggio riesce ad Assorbire tutte le Ferite di un attacco, rimuove anche la condizione di Scosso (anche se derivata da una causa precedente!). Al tiro di Assorbimento non si applica il modificatore associato alle Ferite che sta cercando di assorbire, perché non sono state ancora subite!

Per ciascun attacco è possibile tentare un solo tiro di Assorbimento, ma rimane possibile spendere altri Benny per ripetere il tiro di Vigore in sé. In altre parole: se stai per subire 5 Ferite, puoi spendere un Benny per tentare il tiro di Assorbimento, quindi effettui il tiro di Vigore e ottenendo un successo e un incremento annulli 2 Ferite. Se ti sta bene, tieni questo risultato e subisci le 3 Ferite rimanenti. Altrimenti, puoi spendere un altro Benny per ripetere il tiro di Vigore (e puoi farlo finché vuoi e hai Benny da spendere) e, dopo aver tirato di nuovo, scegli il tiro di Assorbimento migliore, ma non puoi spendere Benny per cumulare gli effetti di due o più tiri di Assorbimento.

SUPPORTO

I personaggi possono cooperare e aiutare un alleato a svolgere un compito particolare. Il GM deve valutare se la situazione specifica consente di prestare e ricevere aiuto, e i personaggi che desiderano Supportare effettuano un tiro di un'abilità che ritengono rilevante (nel corso del loro turno, se durante un combattimento) e devono dichiarare quale abilità o attributo dell'alleato intendono Supportare.

Per ogni successo ottenuto dagli aiutanti, il personaggio supportato ottiene un +1 al proprio tiro nel Tratto scelto dagli aiutanti, e un +2 per ogni personaggio che abbia ottenuto un incremento (ulteriori incrementi non producono altri effetti). Per ogni Fallimento Critico, il personaggio aiutato subisce invece un -2 al proprio tiro... a volte gli aiutanti diventano impedimenti! In ogni caso, il bonus massimo derivante dal Supporto è +4.

Alla fine del turno del personaggio aiutato, tutti i bonus di Supporto vengono azzerati, che ne abbia beneficiato o meno (per esempio decidendo di compiere un'azione differente da quella per la quale era stato Supportato).

Giocatori e GM sono incoraggiati a essere creativi quando effettuano tiri di Supporto. Anche un semplice incoraggiamento può essere tradotto in termini di Supporto con un tiro di Persuasione. Dire a un alleato "Puoi farcela!", o "Attento, alle spalle!" può essere sufficiente (ma, a discrezione del GM: un uso reiterato potrebbe perdere efficacia).

TEST

I Test includono: mettere in imbarazzo l'avversario, lanciargli sabbia negli occhi, incutergli timore con uno sguardo di ghiaccio, e ogni altra azione che possa venire in mente ai giocatori per confondere o fare esitare i nemici.

Per prima cosa, il giocatore descrive l'azione e concorda con il GM l'abilità più appropriata da tirare. A questo punto il giocatore effettua il tiro, contrapposto

all'attributo associato all'abilità scelta. Far inciampare il nemico, per esempio, è un tiro di Atletica, ed è quindi contrapposto a un tiro di Agilità. Provocare è un'abilità associata a Intelligenza, quindi la vittima tira Intelligenza.

Se vince l'attaccante, può scegliere se rendere il nemico Distratto o Vulnerabile. Se vince con un incremento, il bersaglio è anche Scosso, oppure subisce altri effetti più specifici a discrezione del GM (uno sgambetto potrebbe per esempio rendere Prono il bersaglio).

Distratto: Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri sui Tratti fino alla fine del suo prossimo turno.

Vulnerabile: Le azioni e gli attacchi contro il personaggio ottengono un bonus di +2 fino alla fine del suo prossimo turno.

AVANZAMENTO

Uno degli aspetti più coinvolgenti dei giochi di ruolo è poter vedere la crescita del proprio personaggio, che in *Savage Worlds* può progredire dal Rango Principiante fino a quello Leggendaro.

Il master decide, in base al tipo e alla lunghezza della campagna, in quali momenti i personaggi dei giocatori ottengono un Avanzamento.

Ranghi: Man mano che ottiene nuovi Avanzamenti, il personaggio avanza di "Rango". Il Rango rappresenta un'indicazione di quanto è "forte" l'eroe. Ciascun Rango permette di accedere a poteri e Vantaggi più potenti!

RANGHI	
AVANZAMENTI	RANGO
0-3	Principiante
4-7	Navigato
8-11	Veterano
12-15	Eroico
16+	Leggendaro



Ciascun Avanzamento consente al personaggio di ottenere uno dei seguenti effetti:

- Ottenere un nuovo Vantaggio.
- Migliorare di un tipo di dado un'abilità il cui dado è pari o superiore a quello dell'attributo associato.
- Migliorare di un tipo di dado due abilità il cui dado è inferiore a quello dell'attributo associato (comprese le abilità non ancora possedute dal personaggio, per le quali ottiene quindi d4).
- Migliorare di un tipo di dado un attributo. Questa opzione può essere scelta una sola volta per Rango (vedi sotto). I personaggi di Rango Leggendaro possono migliorare un attributo solo ad Avanzamenti alterni. Ciascun attributo può essere migliorato fino al massimo concesso dalla razza (per gli umani e la maggior parte delle razze di solito il massimo è d12).
- Rimuovere permanentemente uno Svantaggio Minore, o ridurre uno Svantaggio Maggiore alla versione Minore (se prevista). A discrezione del GM, è possibile anche "conservare" un Avanzamento in modo da spenderne due per rimuovere uno Svantaggio Maggiore. Il giocatore e il GM devono inoltre definire come e quando avviene tale cambiamento nell'eroe.

POTERI E BACKGROUND ARCANI

La maggior parte dei mondi di *Savage Worlds* include qualche forma di "magia". Può trattarsi delle conoscenze occulte di oscure sette segrete, di rituali vudù, delle stregonerie di potenti incantatori, di dispositivi incredibili creati da scienziati pazzi, di superpoteri o di arti psioniche. In qualunque caso, le regole dei poteri offrono un unico sistema che copre tutte le possibilità.

"Poteri" è la parola con la quale le regole si riferiscono a ogni genere di effetto "magico" o "sovrannaturale". Gli effetti dei poteri sono sempre gli stessi, ma le regole per utilizzarli, i modificatori e gli Aspetti possono cambiare e adattarsi a ogni possibile variazione.

Ciò significa che è possibile creare maghi, scienziati pazzi, supereroi, o anche creature con un solo set di poteri facili da ricordare. Ogni Background Arcano (vedi elenco dei Vantaggi) ha una "abilità arcana" associata: Arti Psioniche, Fede, Focus, Lanciare Incantesimi o Scienza Folle.

I poteri sono descritti con il seguente formato:

Rango: Il Rango richiesto al personaggio per poter acquisire il potere.

Punti Potere: Il costo da pagare per l'attivazione del potere.

Gittata: La distanza massima cui può trovarsi il bersaglio (in pollici). Spesso dipende dal dado di un Tratto e in questi casi si considera il valore massimo del dado.

Durata: Di solito espressa in round.

Aspetti: Alcuni dei possibili Aspetti.

PUNTI POTERE E POTERI INIZIALI

I personaggi arcani attivano i propri poteri spendendo Punti Potere. Per questo QuickStart, potete considerare che qualunque sia il Background Arcano, esso conferisce 10 Punti Potere e 3 poteri iniziali. Il regolamento completo include molti dettagli che differenziano i Background Arcani: Arti Psioniche, Dono, Magia, Miracoli, Scienza Folle.

ATTIVAZIONE

Un personaggio attiva un potere selezionando un bersaglio entro la Gittata ed effettuando un tiro di abilità arcana. Un risultato inferiore al consueto Numero Chiave di 4 significa che il potere non è stato attivato e il personaggio spende 1 Punto Potere.

Un tiro di 4 o più significa che il potere è stato attivato e consuma tutti i Punti Potere richiesti, anche nel caso in cui manchi il bersaglio (cosa che può accadere per esempio con il potere *dardo*) o l'eventuale tiro contrapposto sia vinto dal bersaglio.

Attivato il potere con successo, se ne risolvono gli effetti.

Contraccollo: Il Fallimento Critico al tiro di attivazione si chiama Contraccollo. Comporta due conseguenze: il personaggio subisce un livello di Fatica e tutti i suoi poteri attivi terminano immediatamente. La Fatica è descritta in dettaglio nel regolamento completo; considerate che il personaggio subisce -1 a tutti i tiri sui Tratti per un'ora.

ASPETTI DEI POTERI

Gli Aspetti permettono di caratterizzare all'infinito i poteri. Di norma non hanno conseguenze specifiche in termini di regole, ma sono molto importanti per l'atmosfera e il tema delle vostre avventure.

Un personaggio potrebbe scagliare sciami di api, mentre un altro potrebbe sparare raggi laser dagli occhi: si tratta di due possibili Aspetti del potere *dardo*, con le stesse regole ma con descrizioni molto differenti.

Gli Aspetti fanno la differenza quando un bersaglio o un ostacolo presenta una specifica resistenza o debolezza. Se un troll dei ghiacci subisce +4 danni dagli attacchi a base di fuoco o di calore, per esempio, una scarica descritta come una palla di fuoco beneficia sicuramente del bonus ai danni.

POTERI DI ESEMPIO

Questi sono alcuni poteri di esempio. Il manuale base di *Savage Worlds* offre decine e decine di poteri in più, nonché il sistema degli Oggetti Arcani e le regole dei Modificatori ai Poteri.



CASTIGO

Rango: Principiante

Punti Potere: 2

Gittata: Intelligenza

Durata: 5

Aspetti: Bagliore colorato, rune, sigilli, energia crepitante, spuntoni che si protendono dalla lama.

Questo potere ha come bersaglio un'arma. Nel caso di armi a distanza, influenza un intero caricatore, 20 frecce, quadrelli o cartucce, o quantità equivalenti (a descrizione del GM per armi inusuali). Per tutta la Durata, il danno dell'arma è aumentato di +2, o +4 con un incremento al tiro di attivazione.

DARDO

Rango: Principiante

Punti Potere: 1

Gittata: Intelligenza x2

Durata: Istantaneo

Aspetti: Fuoco, ghiaccio, luce, oscurità, raggi colorati o sciami di insetti.

Dardo lancia fasci di energia o frammenti di materia contro i nemici.

Al tiro di attivazione si applicano gli stessi modificatori di un attacco a distanza (Copertura, Illuminazione, ecc), tranne quelli derivanti dalla Gittata.

Dardo infligge 2d6 danni, o 3d6 con un incremento.

DEFLETTERE

Rango: Principiante

Punti Potere: 3

Gittata: Intelligenza

Durata: 5

Aspetti: Scudo mistico, refoli di vento, servitore invisibile che devia i proiettili.

Deflettere può funzionare in molti modi. Potrebbe letteralmente deflettere i proiettili, oppure offuscare il bersaglio o produrre altri tipi di illusioni. Il risultato è comunque lo stesso: deviare gli attacchi in arrivo, in mischia e a distanza.

Per tutta la Durata, gli attacchi dei nemici subiscono una penalità di -2, o di -4 in caso di incremento.

ESPLOSIONE

Rango: Principiante

Punti Potere: 2

Gittata: Modello Conico

Durata: Istantaneo

Aspetti: Un getto di fiamme, luce o altra energia o sostanza.

Esplosione produce un getto di energia o materia che investe i bersagli danneggiandoli.

Con un successo, il personaggio piazza il Modello Conico con l'origine adiacente a sé, estendendolo verso i nemici. Tutto ciò che si trova entro il Modello subisce 2d6 danni, o 3d6 in caso di incremento.

GUARIGIONE

Rango: Principiante

Punti Potere: 3

Gittata: Contatto

Durata: Istantaneo

Aspetti: Imporre le mani, toccare la vittima con un simbolo sacro, tonico rinvigorente.

Guarigione rimuove le Ferite subite entro l'ultima ora. Con un successo, il potere guarisce una Ferita, due in caso di incremento (a prescindere dal numero di incrementi). *Guarigione* può comunque essere lanciato più volte per rimuovere ulteriori Ferite.

Per le Compare, il GM deve per prima cosa determinare se sono ancora vive. In caso affermativo, con un successo al tiro di attivazione ritornano pronte all'azione (ma Scosse).

PROTEZIONE

Rango: Principiante

Punti Potere: 1

Gittata: Intelligenza

Durata: 5

Aspetti: Bagliore mistico, pelle indurita, armatura eterea, nano-macchine.

Protezione crea un campo o strato di energia o materia intorno al bersaglio, che ottiene +2 Armatura, o +4 in caso di incremento.

Che l'effetto sia visibile o meno, dipende dagli Aspetti.

Protezione non è cumulabile con altre armature.

Nota: Nella precedente edizione italiana di *Savage Worlds*, protezione si chiamava armatura (rispettivamente, in inglese, *protection* e *armor*). La nuova denominazione riflette in maniera più adeguata gli effetti del potere.

FAQ

Savage Worlds è stato in giro abbastanza a lungo da farci arrivare alcune domande comuni. Ecco le risposte!

D: Con la meccanica degli Assi, sembra che sia meglio avere un d6 di un d8 in un tratto. Quindi, perché dovrei voler aumentare le mie capacità?

R: I dadi più alti sono sempre meglio. Considerate il NC standard di 4. Un d6 ha una probabilità del 50% di successo, mentre un d8 ha una probabilità del 62% di successo. Il d4 ha maggiori probabilità di ottenere un Asso, i dadi a più facce hanno comunque maggiori probabilità di successo (e di ottenere incrementi). Alla fine, anche se tutti i dadi possono dare risultati alti o bassi, i dadi a più facce danno risultati maggiori più spesso.

D: Gli Assi contano quando si effettua un tiro per correre, su una tabella, ecc?

R: Gli Assi contano solo quando si effettua un tiro di Tratto e nei tiri per i danni.

D: Posso spendere un Benny anche per ripetere un tiro di danno?

R: Sì.

D: Ai miei giocatori non piace che ci voglia tanto tempo per abbattere creature con punteggi elevati di Robustezza.

R: Il nostro obiettivo è quello di avere i cattivi in piedi, a terra o fuori gioco. Ignoriamo i colpi che fanno solo pochi "punti ferita" per risparmiare lavoro al Game Master e teniamo conto solo dei colpi davvero significativi. Se la Robustezza di un nemico sembra davvero ardua da raggiungere con i danni, vuol dire che il gruppo deve coordinarsi e sfruttare i Test.

D: Da quel che ho letto qui, le regole mi sembrano scarse e incomplete!

R: Quella che stai leggendo è una veloce presentazione delle meccaniche di base di *Savage Worlds*, lo stretto necessario per portare al tavolo una semplice avventura. Il regolamento completo include:

- Un'infinità di opzioni per caratterizzare i personaggi, comprese le regole per la creazione delle razze
- Regole complete per gestire ogni aspetto del combattimento, dalle prese in lotta agli scontri tra veicoli e mostri giganti!
- Equipaggiamenti per ogni epoca, compresi veicoli e velivoli di ogni genere
- Il sistema completo dei Poteri, inclusi i Modificatori ai Poteri e gli Oggetti Arcani
- Le Regole di Ambientazione: piccole modifiche al sistema che permettono di adattarlo a ogni stile di campagna: realistico, eroico, drammatico, pulp, ecc...
- Regole speciali per giocare Scene Veloci, Battaglie di Massa, Inseguimenti, Conflitti Sociali, Imprese Drammatiche, Viaggi, Interludi narrativi...
- ... e molto altro!

VANTAGGI E SVANTAGGI

Vantaggi e Svantaggi permettono di caratterizzare e personalizzare i personaggi. Le seguenti liste vi permettono di creare personaggi semplici ma caratterizzati. *Savage Worlds Adventure Edition* contiene la descrizione completa e dettagliata di un'infinita quantità di Vantaggi: di Combattimento, di Leadership, Sociali, di Potere, Folli e Leggendaria!

RIASSUNTO SVANTAGGI

SVANTAGGI

- Analfabeta (Minore):** Non sa leggere né scrivere.
- Anemico (Minore):** -2 ai tiri di Vigore per resistere alla Fatica.
- Anziano (Maggiore):** -1 ai tiri di Agilità, Forza, Vigore, -1 al Passo e al dado per correre, ma ottiene 5 punti in più per le abilità associate a Intelligenza.
- Arrogante (Maggiore):** Vuole umiliare l'avversario, sfida il nemico più potente.
- Avido (Maggiore o Minore):** Ossessionato dalla ricchezza e dai beni materiali.
- Brutto (Maggiore o Minore):** -1 o -2 ai tiri di Persuasione.
- Cauto (Minore):** Deve sempre pianificare e/o eccede nella cautela.
- Chiacchierone (Minore):** Non sa custodire segreti, rivela informazioni private.
- Cieco (Maggiore):** -6 ai tiri che richiedono la vista (ma ottiene un Vantaggio gratuito).
- Codice d'Onore (Maggiore):** Mantiene sempre la parola e agisce da gentiluomo.
- Curioso (Maggiore):** Vuole sempre sapere tutto e scoprire ogni mistero.
- Desiderio di Morte (Minore):** Disposto a morire pur di raggiungere un grande obiettivo.
- Dipendenza (Maggiore o Minore):** Dipendente da qualcosa, la cui mancanza può causare Fatica.
- Duro d'Orecchi (Maggiore o Minore):** -4 ai tiri di Percezione per sentire, o fallimento automatico se Maggiore.
- Eccentrico (Minore):** Un atteggiamento persistente che può infastidire gli altri.
- Eroico (Maggiore):** Aiuta sempre chi ne ha bisogno.
- Esitante (Minore):** Pesca due carte azione e tiene la peggiore (tranne in caso di Jolly).
- Estraneo (Maggiore o Minore):** Escluso dal tessuto sociale locale, -2 ai tiri di Persuasione. Se Maggiore, non gode dei diritti legali (o altro effetto significativo).
- Fissazioni (Maggiore o Minore):** Credi in qualcosa di strano che causa problemi occasionali o frequenti.
- Fobia (Maggiore o Minore):** Paura irrazionale di qualcosa: -1 o -2 ai tiri sui Trattati in presenza dell'oggetto della fobia.
- Giovane (Maggiore o Minore):** Se Minore, 4 punti per gli attributi e 10 per le abilità, ma ottiene un Benny aggiuntivo per sessione. Se Maggiore, 3 punti per gli attributi e 10 per le abilità, ma ottiene due Benny aggiuntivi.
- Giuramento (Maggiore o Minore):** Votato a una causa.
- Goffo (Maggiore):** -2 ai tiri di Atletica e Furtività.
- Guercio (Maggiore):** -2 alle azioni con "bersaglio" a distanza di 5" o più (10 metri).
- Implacabile (Maggiore o Minore):** Pronto a tutto pur di riuscire, "il fine giustifica i mezzi".
- Impulsivo (Maggiore):** Agisci prima di pensare.
- Invidioso (Maggiore o Minore):** Invidioso delle proprietà o dei successi altrui.
- Leale (Minore):** Non tradiresti mai i tuoi amici e alleati.
- Lento (Maggiore o Minore):** Passo -1, il dado per correre peggiora di un tipo; se Maggiore, ulteriore -2 al Passo e -2 ai tiri di Atletica e per resistere ad Atletica. Non può prendere Pieveleoce.
- Lingua Attorcigliata (Maggiore):** Non trova le parole o si ingarbuglia. -1 ai tiri di Intimidire, Persuasione, Provocare.
- Meschino (Minore):** -1 ai tiri di Persuasione.
- Mite (Minore):** -2 ai tiri di Intimidire.

Muto (Maggiore): Non può parlare.

Nemico (Maggiore o Minore): Un nemico ricorrente.

Non Sa Nuotare (Minore): -2 ai tiri di Atletica per nuotare; nuotando ti sposti di 1 metro per round (0,5").

Obeso (Minore): +1 alla Taglia, -1 al Passo, usi il d4 come dado per la corsa. Considera la For come peggiore di un tipo di dado per i requisiti di For Min.

Obiettivo (Maggiore o Minore): Un importante obiettivo personale guida le azioni dell'eroe.

Ostinato (Minore): Vuoi sempre avere ragione e raramente ammetti di esserti sbagliato.

Pacifista (Maggiore o Minore): Combatti solo per difenderti (Minore); non combatti in nessun caso (Maggiore).

Permaloso (Maggiore o Minore): Suscettibile agli attacchi personali. -2 o -4 ai tiri per resistere a Provocare.

Piccolo (Minore): -1 alla Taglia (e quindi -1 alla Robustezza). La Taglia non può essere ridotta oltre -1.

Povero (Minore): Inizi con metà dei fondi iniziali e rimani spesso al verde.

Presuntuoso (Maggiore): Credi di poter fare qualsiasi cosa.

Responsabilità (Maggiore o Minore): Responsabilità che impegnano l'eroe per 20 (Minore) o 40 (Maggiore) ore ogni settimana.

Ricercato (Maggiore o Minore): Sei ricercato dalla legge.

Sanguinario (Maggiore): Non fa prigionieri.

Scarsa Manualità (Minore): -2 quando usa dispositivi meccanici o elettrici.

Scettico (Minore): Non crede nel soprannaturale e agisce di conseguenza.

Segreto (Maggiore o Minore): Un segreto oscuro nel passato del personaggio.

Sfortuna (Maggiore): Un Benny in meno a inizio sessione.

Sospettoso (Maggiore o Minore): Spesso paranoico. Se Maggiore, -2 ai tiri di Supporto.

Svampito (Maggiore): -1 ai tiri di Conoscenze Comuni e Percezione.

Un Braccio Solo (Maggiore): -4 alle azioni che richiedono due mani (per esempio Atletica).

Vendicativo (Maggiore o Minore): Esige vendetta per ogni torto subito. Se Maggiore, è disposto a usare la violenza.

Vergogna (Maggiore o Minore): Tormentato da un tragico evento del passato.

Vigliacco (Maggiore): -2 ai tiri per resistere a Intimidire e contro la Paura.

Vista Difettosa (Maggiore o Minore): -1 ai tiri sui Tratti per azioni dipendenti dalla vista (-2 se Maggiore). Occhiali o simili annullano la penalità, ma hanno il 50% di probabilità di rompersi quando l'eroe subisce un trauma.



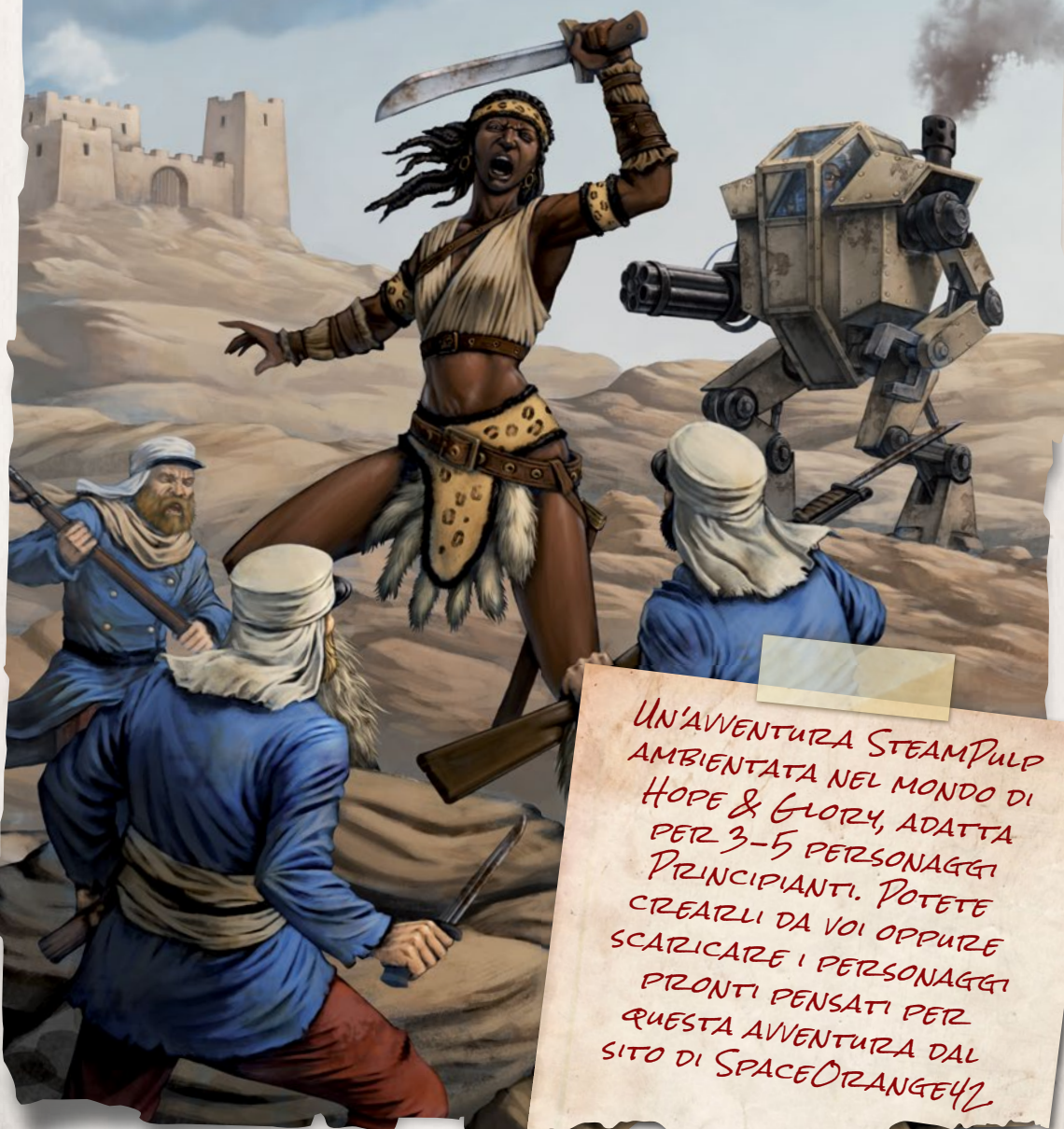
RIASSUNTO VANTAGGI

VANTAGGI DI BACKGROUND

VANTAGGIO	REQUISITI	RIASSUNTO
Allerta	Pri	+2 ai tiri di Percezione.
Ambidestro	Pri, Ag d8	Ignori il -2 ai tiri con la mano secondaria.
Aristocratico	Pri	+2 ai tiri di Conoscenze Comuni e per Contattare Conoscenze tra le classi superiori.
Attraiante	Pri, Vi d6	+1 ai tiri di Esibirsi e Persuasione.
Molto Attraente	Pri, Attraente	+2 ai tiri di Esibirsi e Persuasione.
Background Arcano	Pri	Scegli uno dei Background Arcani.
Berserk	Pri	Se subisci Ferite o sei Scosso, tutti gli attacchi in mischia devono essere Attacchi Selvaggi, ottieni +2 Robustezza, la For migliora di un tipo di dado, ignori un livello di penalità da Ferite, ma con un Fallimento Critico colpisci un bersaglio casuale. Ogni cinque round consecutivi subisci un livello di Fatica. Puoi interrompere gli effetti con un tiro di Intelligenza a -2.
Bruto	Pri, Fo d6, Vi d6	Atletica viene associata a Forza invece di Agilità; puoi usare Forza per resistere ad Atletica. Aumenta la Gittata delle armi scagliate.
Carismatico	Pri, Sp d8	Puoi ritirare gratuitamente Persuasione.
Coraggioso	Pri, Sp d6	+2 ai tiri contro la Paura, -2 ai tiri sulla Tabella della Paura.
Fama	Pri	+1 ai tiri di Persuasione se ti riconoscono (tiro di Conoscenze Comuni); raddoppi le entrate da Esibirsi.
Famoso	Nav, Fama	+2 ai tiri di Persuasione se ti riconoscono (tiro di Conoscenze Comuni); quintuplichi le entrate da Esibirsi.
Fortuna	Pri	+1 Benny ogni sessione.
Fortuna Sfacciata	Pri, Fortuna	+2 Benny ogni sessione.
Guarigione Rapida	Pri, Vi d8	+2 ai tiri di Vigore per la guarigione naturale, da tirare ogni tre giorni.
Impeto	Pri, Sp d8	+2 al tiro quando spendi un Benny per un tiro su un Tratto.
Linguista	Pri, Int d6	Ottieni d6 in un numero di lingue pari a Int/2.
Massiccio	Pri, Fo d6, Vi d6	+1 alla Taglia (quindi +1 alla Robustezza). Consideri la tua Forza come migliore di un tipo di dado per i requisiti di Forza Minima e per l'Ingombro.
Pieveloce	Pri, Ag d6	Passo +2, dado per correre migliorato di un tipo.
Resistenza Arcana	Pri, Sp d8	-2 ai tiri di abilità arcana che hanno come bersaglio il personaggio; danni magici ridotti di 2.
Resistenza Arcana Migliorata	Pri, Resistenza Arcana	-4 ai tiri di abilità arcana che hanno come bersaglio il personaggio; danni magici ridotti di 4.
Ricco	Pri	Fondi iniziali x3; salario annuale di \$150.000.
Ricco Sfondato	Pri, Ricco	Fondi iniziali x5; salario annuale di \$500.000.
Veloce	Pri, Ag d8	Scarti le carte azione inferiori a 6.

Hope & Glory

ARTEMIS EXPRESS



UN'AVVENTURA STEAMPULP
AMBIENTATA NEL MONDO DI
HOPE & GLORY, ADATTA
PER 3-5 PERSONAGGI
PRINCIPIANTI. POTETE
CREARLI DA VOI OPPURE
SCARICARE I PERSONAGGI
PRONTI PENSATI PER
QUESTA AVVENTURA DAL
SITO DI SPACEORANGE42

Mentre il mondo attende col fiato in sospeso il decollo della Venturosa, che porterà quattro esseri umani per la prima volta sulla luna, qualcuno, nella sua base segreta su un'isola vulcanica nell'Oceano Indiano, si prepara a cogliere tutti di sorpresa.

ANTEFATTO . HAIL MOGAMBO!

Un folle egocentrico narcisista, l'uomo noto come generale Mogambo, da sempre sogna di umiliare il Raj, la Compagnia e sostanzialmente chiunque non si inchini al suo volere.

La spedizione lunare congiunta della Venturosa offre un'occasione eccellente, nella sua mente malata, per dimostrare la propria superiorità: Mogambo manderà un equipaggio umano sulla luna, ad accogliere gli astronauti della Venturosa.

In questo modo, e in un sol colpo, Mogambo ribadirà il proprio primato, ed umilierà non solo il Raj, ma anche l'Impero Russo, la Repubblica di Iezo e gli insopportabili italiani.

Il generale Mogambo è certo che a quel punto la popolazione del subcontinente si ribellerà al Raj e lo acclamerà Re dell'India (come si diceva, è un folle egocentrico narcisista).

Il Cannone Lunare Mogambo - che dovrà sparare verso la luna uno speciale proiettile con a bordo alcuni passeggeri - è stato costruito all'interno del cratere di un vulcano estinto, su di un'isola nell'Oceano Indiano. In questa località segreta Mogambo ha riunito un team di scienziati e tecnici - alcuni attratti dalla promessa di ricchezza e potere, alcuni obbligati col ricatto a lavorare per il progetto.

SCENA 1 . FUGA DALL'ISOLA SCONOSCIUTA

I nostri eroi sono ospiti o prigionieri (vedi personaggi scaricabili dal sito di SpaceOrange42) sull'isola vulcanica di Mogambo. Qui vengono coinvolti nei lavori di completamento del cannone, che con l'avvicinarsi del lancio si fanno sempre più frenetici.

Pochi giorni prima del giorno fatidico, date le condizioni di maltempo, una delle aeronavi che trasportano i materiali dal continente all'isola abbandona parte del carico sulle pendici del vulcano senza nome. Gli eroi vengono assegnati a una squadra che deve recarsi nella giungla e recuperare le casse abbandonate. I tempi sono stretti e tutti devono darsi da fare per la riuscita della missione.

La spedizione comprende, oltre ai protagonisti, anche quattro **Tirapiedi di Mogambo** e due **Automi** (vedi PNG di seguito).

Tale situazione è un'eccellente opportunità per i prigionieri per fuggire. Fatte perdere le proprie tracce nel fitto della foresta, possono sperare di raggiungere la baia e rubare un battello.

■ **NOTA 1:** questa scena si compone di due parti; da una parte, la ricerca nella giungla delle casse perdute, che richiede capacità di orientamento e sopravvivenza. Dall'altra, la fuga nella foresta, durante la quale i fuggitivi cercheranno di far perdere le proprie tracce.

■ **NOTA 2:** per lo meno due personaggi, Mariko e James, non hanno motivo apparente per voler fuggire, sebbene entrambi non siano entusiasti per il modo in cui Mogambo sta gestendo la cosa. Siddharthan e Luiza possono provare a convincerli (entrambi possono spiegare a James che la sua missione è senza ritorno) o prenderli in ostaggio.

Il fatto che i tirapiedi di Mogambo tendano a sparare nel mucchio senza fare differenza potrebbe essere un incentivo per tutti a cercare di svignarsela.

La Ricerca dei Materiali: Il recupero dei materiali, se i giocatori decidono di occuparsene seriamente, si svolge in tre "round", che rappresentano diverse ore di lavoro. Durante ogni round, ciascun personaggio effettua un tiro di Percezione o Sopravvivenza (a propria scelta), e il GM conteggia il numero di successi e incrementi ottenuti in totale dal gruppo. Se entro il terzo round il gruppo totalizza un numero di successi e incrementi pari a tre volte il numero dei personaggi, la raccolta è completa.

Se un personaggio ottiene un Fallimento Critico, si verifica una complicazione: la prima volta, si tratta del temibile boa constrictor (vedi sotto). Eventuali Fallimenti Critici ulteriori si traducono in situazioni pericolose quali crepacci nascosti tra la vegetazione, cespugli spinosi e altri pericoli: se giocate con le regole complete, si tratta di Contusioni e Lividi. In alternativa, il personaggio deve riuscire in un tiro di Vigore altrimenti subisce una Ferita.

Il Tentativo di Fuga: Qualora i personaggi riuscissero a eludere la sorveglianza e darsi alla macchia (con un tiro riuscito di Furtività), Mogambo si limiterà ad attivare dei potenti altoparlanti, e ad annunciare che fino a che i fuggiaschi non si consegneranno, egli farà passare per le armi uno dei tecnici e degli operai prigionieri ogni quindici minuti.

Il metodo di esecuzione preferito di Mogambo è far legare i prigionieri alla bocca di un cannone, e far sparare i loro resti a pioggia sulla foresta dove si nascondono i fuggiaschi.

Nel momento in cui i fuggiaschi si consegnano o vengono catturati, Mogambo applica il principio del "non si butta via nulla":

"Perché giustiziarvi, quando potete contribuire al mio trionfo?"

Alternativa: è possibile che i personaggi decidano di non tentare la fuga. In questo caso, Mogambo, impressionato dalla loro lealtà, ha l'eccellente idea di premiarli concedendo loro l'onore di essere i primi esseri umani sulla luna (è dopotutto un pazzo furioso).



Se il gruppo è riuscito a raccogliere tutti i materiali e/o a eludere la sorveglianza, ciascun giocatore riceve un Benny.

In entrambi i casi, i protagonisti vengono caricati a bordo della capsula-proiettile, che viene quindi inserita nel Cannone Lunare Mogambo, e viene avviato il conto alla rovescia.

Il loro sarà un viaggio di sola andata, che darà a Mogambo il prestigio e la rivalsa che desidera.

Se qualcuno dei personaggi aveva subito Ferite, viene curato prima del lancio.

Al momento del lancio, i passeggeri indossano ciascuno la propria tuta - in realtà uno scafandro da palombaro modificato (che conferisce +2 Armatura).

Per l'accelerazione, i personaggi svengono, e si riprendono quando ormai la capsula è in viaggio verso la Luna.

SCENA 2 . INTERLUDIO: DALLA TERRA ALLA LUNA

La traversata dello spazio siderale fra la Terra e il suo satellite richiede 18 ore.

I passeggeri non hanno alcun controllo sulla traiettoria della capsula-proiettile, ma hanno tutto il tempo di fare l'inventario del materiale a loro disposizione:

- 3 giorni di razioni: si tratta di cibo sintetico prodotto dai laboratori di Mogambo, e acqua. Praticando un drastico razionamento, si possono far durare per 5 giorni.
- 5 giorni (120 ore-uomo) di aria respirabile (questa non si può razionare)
- Una tuta spaziale di riserva (Mogambo: ti abbandona a morire di stenti su una luna priva di atmosfera, ma ti lascia una tuta di scorta!)
- Un kit di riparazione per le tute (toppe adesive ecc.)
- Un kit di primo soccorso
- Una cassetta degli attrezzi - cacciaviti e martelli si possono usare come armi improvvisate, che infliggono For+d4 danni
- Una dettagliata mappa della luna (solo lato illuminato)
- Strumenti per l'attività di superficie: una bandiera con l'insegna di Mogambo, una targa commemorativa in bronzo ("Prendiamo possesso di questo satellite in nome del generale Mogambo, Re dell'India"), una bussola (utilizzabile anche per la navigazione) e un cannocchiale

Durante la traversata i protagonisti avranno modo di conoscersi meglio.

In prossimità della Luna, la capsula-proiettile esegue due orbite, per ridurre la velocità, prima di schiantarsi nel margine settentrionale del Mare Imbrium.

Durante le due orbite di parcheggio, i passeggeri possono osservare il satellite attraverso l'unico oblò della capsula.

Un tiro di Percezione permette loro di scorgere, al limite tra il lato illuminato ed il lato oscuro della Luna, quelle che sembrano rovine ciclopiche di una antica città semi-sepolta nella polvere lunare.

COMPLICAZIONE: DECOMPRESSIONE!

Avvicinandosi al satellite, la capsula-proiettile viene colpita da un micro-asteroide, che fora lo scafo, causando:

- una perdita di atmosfera - il foro può essere tappato con un tiro di Riparare, ma causa una perdita di circa due ore di aria respirabile per persona
- un repentino cambio di rotta - le azioni soffrono un malus di -1 dovuto allo sbalottamento della capsula
- danni alla strumentazione interna che potrebbero compromettere la sopravvivenza dei passeggeri - servono un tiro su Scienza ed uno su Riparare per metterci una pezza

Il tempo stringe e sono possibili solo tre tentativi in tutto per riuscire nei due tiri! Se gli eroi non riescono a riparare in tempo la strumentazione, l'atterraggio è estremamente brusco e tutti i personaggi subiscono 2d4 danni.

- **NOTA PER IL MASTER:** è importante a questo punto tenere un conto delle ore di ossigeno a disposizione degli esploratori. All'arrivo sulla Luna, ciascuno di loro ha a disposizione 100 ore di ossigeno (le 120 originarie, meno le 18 respirate durante il viaggio, meno due ore perdute con la decompressione).

SCENA 3 . MARE IMBRIUM

Arrivati sulla Luna, i protagonisti vivranno certamente qualche momento di sconforto. Rinchiusi in un proiettile metallico, con poche ore di ossigeno, le loro prospettive non paiono le più rosee.

Guardando attraverso l'unico oblò della capsula-proiettile, il paesaggio lunare appare come un deserto di polvere grigia.

Ai nostri eroi si offrono solo due possibilità: cercare di raggiungere la città misteriosa (se l'hanno avvistata), nella speranza che vi si trovino gli elementi capaci di prolungare la sopravvivenza degli astronauti, o cercare di raggiungere il punto di atterraggio della Venturosa, che in questo momento dovrebbe essere in viaggio verso la Luna.

Per calcolare la posizione dell'allunaggio della Capsula e quello previsto per la Venturosa sono necessari:

- posizione della capsula: tiro di Scienze, Navigazione o Sopravvivenza
- posizione della Venturosa: un tiro di Conoscenze Comuni generico (per ricordare dei dettagli appresi dalla stampa) e un tiro di Scienza, Navigazione o Sopravvivenza



In caso di fallimento di un tiro, è possibile ritentare, ma questo comporta una spesa di ossigeno extra (un'ora "bruciata" per ogni nuovo test).

COMPLICAZIONE: CAMBIO DI PROGRAMMA!

I passeggeri della capsula-proiettile possono osservare l'avvicinamento della Venturosa, dall'esterno o dall'oblò, utilizzando il cannocchiale. Noteranno (senza bisogno di tirare) un improvviso cambio di rotta e poi (tiro di Percezione) una scialuppa di salvataggio si distacca dalla Venturosa e precipita verso il lato oscuro della luna, mentre la nave spaziale, fuori controllo, precipita verso la superficie.

E ora che si fa?

Si va verso il punto d'impatto della Venturosa, o verso il punto in cui è precipitata la capsula di salvataggio?

In entrambi i casi, è necessario rifare i calcoli (tiri di Navigazione, Scienza o Sopravvivenza).

Risultati dei calcoli: la Venturosa è più vicina, ma è probabilmente danneggiata. È raggiungibile in due giorni di marcia.

La capsula coi possibili sopravvissuti si trova invece a tre giorni di marcia, al limite delle scorte di ossigeno.

In entrambi i casi, sarà necessario passare nei pressi delle misteriose rovine.

SCENA 4 . LA CITTÀ PERDUTA

La città perduta è un labirinto di strade semi-sepolte nella polvere lunare e palazzi ciclopici. Un tiro di Percezione o di Sopravvivenza è indispensabile per poter uscire dalla città e non ritrovarsi a girare in tondo.

Perdersi nella città abbandonata comporta una perdita di tempo e, ovviamente, di ossigeno. Calcolare due ore di ossigeno perdute per persona ad ogni fallimento del lancio di orientamento.

■ **NOTA:** il tiro non è necessario se i personaggi hanno l'accortezza di lasciare dei segni lungo il percorso.

Gran parte degli edifici sono gravemente danneggiati, ma alcuni appaiono ancora integri. Uno di questi è dotato di una curiosa porta a pressione, come una bussola o una porta girevole, attraversando la quale gli esploratori si ritroveranno in un ambiente spoglio e asettico, ma pieno di aria respirabile, con la quale è anche possibile ricaricare le bombole degli scafandri.

■ **NOTA:** la presenza di aria è intuibile dal fatto che all'interno dell'edificio si sente il suono dei passi ecc. Sul fatto che sia respirabile, qualcuno dovrà guadagnarsi un Benny provando ad aprire il casco dello scafandro.

L'aria sembra essere prodotta da un sistema interno di circolazione che è ancora miracolosamente funzionante.

L'edificio sembra essere stato abbandonato con una certa fretta.

Immagini alle pareti mostrano scene di vita quotidiana di creature umanoidi, dai tratti delicati e con la pelle di diverse sfumature di azzurro.

Alcune scene mostrano oggetti e comportamenti incomprensibili (alieni azzurri che guardano la televisione, ad esempio).

Sembrerebbe il posto ideale dove riposarsi e fare il punto della situazione.

PRIMA COMPLICAZIONE: NON SIAMO SOLI!

La città è stata abbandonata da millenni, ma è la tana di una orrida creatura lunare, frutto di innominabili esperimenti condotti dagli alieni. La creatura mollusco-insettoide è per la maggior parte del tempo in stato di quiescenza, ma i suoi cuccioli vagano liberamente per le strade e gli edifici. La loro pelle grigiastra permette loro di mimetizzarsi.

La presenza degli intrusi risveglia ben presto la curiosità dei cuccioli, che attaccano, ansiosi di assaggiare il sapore di questa nuova preda sconosciuta.

Inizialmente, i personaggi sono attaccati da un numero di cuccioli pari al loro numero +1.

Finché ci sono cuccioli in azione, ogni due turni altri due si uniscono al combattimento.

SECONDA COMPLICAZIONE: QUESTA DEVE ESSERE LA MADRE!

Il trambusto causato dallo scontro risveglia ed attira sul posto la Creatura Lunare.

Se alla fine di un turno tutti i cuccioli sono stati eliminati prima che ne arrivi una nuova infornata, l'attacco si interrompe. Gli eroi possono tirare un sospiro di sollievo, ma ben presto sentono il suono di qualcosa di grosso che si avvicina, e in capo a tre turni si trovano a fronteggiare la Creatura Lunare, un colosso lungo tre metri e pesante oltre 500 chili.

■ **NOTA:** le creature lunari, se cucinate, sanno di pollo.

EPILOGO

Sopravvissuti all'attacco delle creature lunari, con le bombole cariche e (forse) con una scorta di provviste brutte a vedersi ma saporite, i nostri eroi possono proseguire la marcia verso la loro destinazione, nella speranza di trovare un passaggio per tornare a casa.

Tutti i sopravvissuti ottengono un Avanzamento.

L'AVVENTURA CONTINUA!

Riusciranno i nostri eroi a raggiungere la loro destinazione sfuggendo ai cuccioli della Creatura Lunare che sono ancora in circolazione, affamati di carne terrestre?

Sarà possibile riparare il relitto della Venturosa?

E dei passeggeri della nave precipitata, cosa ne è stato?

TIRAPIEDI GENERICI DI MOGAMBO

Degli inetti con una pessima mira.

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d4, Percezione d4, Persuasione d4, Sparare d4

Parata: 5; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

Equipaggiamento: Revolver (Gittata 12/24/48, 2d6 danni), randello (For+d6)

AUTOMA

Umanoide meccanico non particolarmente abile, ma equipaggiato di una pericolosissima mitragliatrice!

Attributi: Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d6 (A), Spirito d8, Vigore d8

Abilità: Combattere d6, Percezione d8, Sparare d8

Parata: 5; **Passo:** 4; **Robustezza:** 8 (2)

Capacità Speciali:

- **Armatura +2:** Corazzatura metallica (già calcolato nella Robustezza).
- **Construtto:** +2 ai tiri per riprendersi da Scosso. Ignora 1 punto di penalità da Ferite. Non respira, non mangia ed è immune a veleni e malattie.
- **Corazzatura Migliorata:** Dimezza i danni da impatto e dai proiettili.
- **Mitragliatrice:** Montata sul braccio sinistro (Gittata 12/24/48, 2d6 danni, CdT 3, Colpi 50).
- **Punto Debole (Elettricità):** Subisce danni raddoppiati dall'elettricità.
- **Rock and Roll:** Ignora la penalità da Rinculo.
- **Tenaglie:** For danni.
- **Visione Termica:** Dimezza le penalità da Illuminazione contro bersagli che emanano calore.

BOA CONSTRICTOR

Pitoni, boa e altri serpenti lunghi più di cinque metri non aggrediscono quasi mai gli esseri umani. In gioco, tuttavia, potrebbero essere provocati, drogati o semplicemente ostili.

Attributi: Agilità d4, Forza d6, Intelligenza d4 (A), Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Furtività d6, Percezione d10

Parata: 5; **Passo:** 4; **Robustezza:** 5

Vantaggi: -

Capacità Speciali:

- **Morso:** For.
- **Stritolare:** +2 ai tiri di Atletica e Forza per effettuare Prese in Lotta.

GUCCIOLI DEL MOSTRO LUNARE

Piccoli schifosi insetti-molluschi, facili da accoppiare, ma sono TANTI.

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d4, Combattere d6, Furtività d8, Percezione d10

Parata: 5; **Passo:** 8; **Robustezza:** 4

Vantaggi: -

Capacità Speciali:

- **Morso:** For+d4.
- **Taglia -1:** Sono alti fino alla vita di un essere umano e pesano in media 30 chili.



IL MOSTRO LUNARE

Un insetto-mollusco affamato di carne umana.

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d6 (A), Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Atletica d4, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d10

Parata: 6; **Passo:** 8; **Robustezza:** 9 (1)

Vantaggi: -

Capacità Speciali:

- **Armatura +1:** Pelle chitinoso (già calcolato nella Robustezza).
- **Morso:** For+d4.
- **Taglia +2:** Lungo quasi 3 metri, pesa circa 500 chili (già calcolato nella Robustezza).



DOTTOR G. SIDDARTHAN - ASTRONOMO

Un uomo di cinquant'anni dalla mente brillante, responsabile dei calcoli per la navigazione della capsula-proiettile. Mogambo lo ha rapito e minaccia la sua famiglia in India.

Sa che la spedizione lunare è un viaggio di sola andata.

Attributi: Agilità d4, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Navigare d6, Percezione d8, Persuasione d4, Ricerca d8, Scienze d8, Sopravvivenza d4

Parata: 2; **Passo:** 6; **Robustezza:** 4

Svantaggi: Curioso (Vuoi sempre sapere e scoprire tutto)

Vantaggi: Nervi Saldi (Peschi due carte azione e scegli quale usare); Studioso (+2 ai tiri di Scienze)



Hope & Glory
ARTEMIS EXPRESS

MARIKO TANIGUCHI - INGEGNERE

Una giovane ambiziosa, ha lasciato Iezo attratta dalla promessa di denaro e visibilità offerta da Mogambo. Pragmatica, priva di umorismo.

Sa che la spedizione lunare è un viaggio di sola andata.

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d4, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Provocare d8, Riparare d8, Scienze d8

Parata: 5; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Presuntuosa (Crede di poter fare qualsiasi cosa)

Vantaggi: Riparatutto (+2 ai tiri di Riparare, con un incremento dimezza i tempi); Umiliare (Puoi ritirare i Test di Provocare)



Hope & Glory
ARTEMIS EXPRESS

JAMES TRELAWNEY - PILOTA

Ex ufficiale di belle speranze nella Flotta della Compagnia delle Indie, è stato relegato in un ufficio dopo aver perduto un braccio in un incidente. La missione lunare di Mogambo gli offre una possibilità di rivalsa. Impulsivo al limite dell'incoscienza, amante dell'avventura e del rischio, non sa che non è previsto il ritorno (o la sopravvivenza) degli esploratori lunari.

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Navigare d8, Percezione d4, Persuasione d4, Pilotare d8, Sparare d6

Parata: 6; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Impulsivo (Agisci prima di pensare)

Vantaggi: Primo Colpo (un attacco gratuito per round contro un nemico che diventa adiacente), Veloce (scarti carte azione inferiori a 6)



Hope & Glory
ARTEMIS EXPRESS

ELEFTEROVA LUIZA KONSTANTINOVNA - OSTAGGIO

Figlia del professor Knostantin Elefterov, che ha disegnato i sistemi di supporto della capsula-proiettile, è prigioniera sull'isola, dove Mogambo la usa per obbligare il padre a lavorare al suo progetto. Ha delle buone conoscenze in campo medico e biologico.

Attributi: Agilità d6, Forza d4, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Atletica d6, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Guarigione d6, Intimidire d6, Navigare d6, Percezione d6, Persuasione d4, Scienze d6

Parata: 4; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Eroica (Aiuta sempre chi ne ha bisogno)

Vantaggi: Fortuna (Un Benny in più ogni sessione), Impeto (+2 al tiro quando usi un Benny)



Hope & Glory
ARTEMIS EXPRESS



WWW.SPACEORANGE42.COM