

# CAVEMAN

*Un gioco di ruolo primitivo*

## Introduzione

Caveman è un gioco di ruolo che ha per protagonisti i primitivi membri di una tribù ad uno stadio tecnologico equivalente a quello dell'era della pietra. Dico equivalente perché Caveman non è una ricostruzione storica del neolitico, è proprio tutt'altro: si tratta di un'ambientazione fantastica, collocata in un mondo ostile molto differente dal nostro, popolato da animali misteriosi e feroci nonché da popoli selvaggi in lotta per la propria sopravvivenza.

Sporchi, rozzi e crudeli i protagonisti di Caveman affrontano la vita di ogni giorno come una costante avventura: procacciarsi il cibo, trovare un riparo sicuro per la notte e costruire armi ed utensili non sono attività banali ma vere e proprie sfide quotidiane.

Caveman in quanto gioco di avventura ha come principali fonti di ispirazione i romanzi di Robert E. Howard ed Edward Rice Burroughs, un pizzico di mistero e orrore cosmico di cui è debitore da H. P. Lovecraft, naturalmente senza prendersi troppo sul serio proprio come i racconti di Fritz Lieber ed i suoi sgangherati eroi.

## Creazione del Personaggio

## Clan

In genere ogni famiglia può far risalire la propria discendenza ad uno specifico antenato, rendendo la famiglia parte di un clan specifico. I personaggi condividono le caratteristiche del clan a cui appartiene la propria famiglia.

Ogni clan fornisce una breve descrizione fisica e psicologica dei suoi membri e concede al personaggio due abilità speciali a scelta tra le quattro disponibili.

### *Skell*

Villosi e dai denti aguzzi. Venerano gli spiriti dei grandi predatori e mangiano la carne delle proprie prede, indifferentemente che siano animali o umane. Dimostrano il proprio valore in battaglia e durante le grandi cacce.

### *Glatu*

Pallidi e completamente glabri (anche le donne!), preferiscono la notte al giorno e venerano gli spiriti dei morti. Sacrificano vite umane per placare le maligne divinità dell'aldilà. Sono estremamente superstiziosi proprio perché conoscono cose che gli altri ignorano.

### *Togh*

Tozzi e grotteschi, sono molto curiosi e industriosi. Solitamente stanziali e dediti alla raccolta, tendono a formare nuclei famigliari numerosi. Preferiscono evitare i conflitti ma sono implacabili se provocati. Venerano l'immutabile spirito della terra.

### *Dnuu*

Hanno volti scuri ricoperti di pitture e cicatrici rituali, parlano poco e preferiscono non stare mai fermi troppo a lungo nello stesso luogo. Non si fidano di nessuno, nemmeno dei propri parenti. Venerano il mutevole spirito del vento.

### *Bastì*

Non si tratta di un vero e proprio clan ma di famiglie sangue misto. Hanno tratti e abitudini varie che derivano dall'unione di parentele differenti. Sono individui versatili e forti ma i

clan tendono a non fare molto affidamento su di loro.

Nota: tutti i Bastì iniziano il gioco con il difetto "Senza Clan".

## Caratteristiche

I membri di ogni clan hanno caratteristiche peculiari che li distinguono dagli altri membri della tribù. Quando creerete il vostro personaggio potrete scegliere una delle due caratteristiche segnalate dal segno "+" per avvantaggiarla durante la creazione, se vorrete avvantaggiare anche la restante sarete costretti a svantaggiare la caratteristica segnalata con il segno "-".

### *Skeel*

- + Determinazione
- + Robustezza
- Mente

### *Glatu*

- + Mente
- + Parola
- Percezione

### *Togh*

- + Robustezza
- + Determinazione
- Agilità

### *Dnuu*

- + Percezione
- + Agilità
- Parola

### *Bastì*

- + Fortuna
- + Parola
- Robustezza

## Determinare le caratteristiche

Lanciare 4d6 per ogni caratteristica "+" e sommare i tre risultati migliori.

Lanciare 4d6 per ogni caratteristica "-" e sommare i tre risultati peggiori.

Lanciare 3d6 per ogni altra caratteristica e sommare risultati.

### Bilanciamento

Una volta determinate tutte le caratteristiche fate una breve calcolo:

- dividete per due ogni caratteristica (arrotondando per difetto)
- sommate tutti i valori ottenuti
- il risultato deve essere pari o superiore a 36, per ogni punto al di sotto di 36 avete diritto ad un +2 da sommare ad una caratteristica.

*Ad esempio un PG con una somma pari a 34 potrà assegnare un +2 a due caratteristiche o un +4 ad una singola caratteristica.*

Nota bene: i risultati "3" e "18" devono rimanere invariati e sono perciò esclusi dalla distribuzione.

### Applicare alcune modifiche

spostate due punti da una caratteristica ad un'altra caratteristica con gli unici vincoli che:

- non si possono ridurre le caratteristiche “+”
- non si possono migliorare le caratteristiche “-”
- i risultati "3" e "18" sono esclusi da ogni modifica e non possono essere ottenuti se non con il lancio di dadi iniziale.

### Vantaggi e svantaggi

<u>Valore</u>	<u>Vantaggi</u>
18*	+2 alle prove d'abilità e 1 Pregio maggiore
16-17	+1 alle prove d'abilità e 1 Pregio maggiore
14-15	+1 alle prove d'abilità e 1 Pregio
12-13	1 Pregio
10-11	Nessuno.
8-9	1 Difetto
6-7	-1 alle prove d'abilità e 1 Difetto
4-5	-1 alle prove d'abilità e 1 Difetto maggiore
3*	-2 alle prove d'abilità e 1 Difetto maggiore

## Pregi e Difetti

### Bastì

- **Senza Clan:** i Bastì non possono fare affidamento sui membri della propria famiglia perché sono esclusi dal clan a causa della propria origine mista. La tribù può rispettare un Bastì per il suo valore individuale ma la sua parola non avrà mai un peso sociale perché in seno alla tribù sono i clan ad avere peso.

### Agilità

- + **Passo rapido:** in un round ti puoi muovere più rapidamente (+2 m/round) e +1 alle prove di Correre/Saltare. *Pregio Maggiore:* movimento/round e bonus raddoppiati.
- + **Combattivo:** puoi sacrificare un'azione per ottenere un +2 all'Iniziativa. *Pregio Maggiore:* bonus Iniziativa raddoppiato.
- **Lento:** in un round ti muovi più lentamente (-2m/round) e -1 alle prove di Correre/Saltare. *Difetto Maggiore:* movimento/round e penalità raddoppiati.
- **Goffo:** -1 alle prove legate alla manualità. *Difetto Maggiore:* penalità raddoppiate.

### Parola

- + **Affascinante:** +1 alle prove di Sociale/Amichevole con PNG del sesso opposto. *Pregio Maggiore:* bonus raddoppiati.
- + **Carismatico:** hai un gregario fedele. *Pregio Maggiore:* hai due gregari o un patrono/alleato di maggiore influenza.
- **Odioso:** -1 alle prove di Sociale/Amichevole. *Difetto Maggiore:* penalità raddoppiate.
- **Nemico:** hai un acerrimo nemico. *Difetto Maggiore:* hai due nemici o un avversario potente.

### Determinazione

- + **Duro a morire:** +1 alle prove contro la morte. *Pregio Maggiore:* bonus raddoppiati.
- + **Cuore impavido:** +1 alle prove contro la paura. *Pregio Maggiore:* bonus raddoppiati.
- **Codardo:** -1 alle prove di volontà. *Difetto Maggiore:* penalità raddoppiate.

- **Scostante**: non riesci a mantenere l'attenzione per più di pochi minuti su una stessa attività. *Difetto Maggiore*: in aggiunta sei estremamente pigro ed eviti ogni responsabilità.

### *Fortuna*

+ **Baciato dalla fortuna**: +1 punto fato. *Pregio Maggiore*: bonus raddoppiati.

+ **Favorito degli dei**: puoi spendere un punto fatto per chiedere un favore agli dei; è richiesta prova di fortuna. *Pregio Maggiore*: bonus +1 alla prova di fortuna quando si invocano gli dei.

- **Luna nera**: -1 punti fatto. *Difetto Maggiore*: il personaggio non ha punti fatto.

- **Odiato dagli dei**: 50% possibilità che una calamità colpisca te piuttosto che il resto del gruppo. *Difetto Maggiore*: la percentuale sale a 75%.

### *Mente*

+ **Sveglio**: +1 alle prove per comprendere raggiri e misteri. *Pregio Maggiore*: bonus raddoppiato.

+ **Saggio**: +1 alle prove di conoscenza. *Pregio Maggiore*: bonus raddoppiato.

- **Babbo**: -1 alle prove di ragionamento. *Difetto Maggiore*: penalità raddoppiata.

- **Imprudente**: il personaggio prima agisce poi pensa. *Difetto Maggiore*: in aggiunta il personaggio è lunatico e si comporta in maniera bizzarra.

### *Percezione*

+ **Sesto senso**: prove di attenzione anche da addormentato o per anticipare pericoli non visibili. *Pregio Maggiore*: +1 alle prove di attenzione per il sesto senso.

+ **Sensi acuti**: +1 alle prove legate alla vista o all'udito. *Pregio Maggiore*: bonus raddoppiato.

- **Disattento**: -1 alle prove di attenzione. *Difetto Maggiore*: penalità raddoppiata.

- **Disorientato**: -1 alle prove di orientamento e sopravvivenza. *Difetto Maggiore*: penalità raddoppiata.

### *Robustezza*

+ **Massiccio**: +2 al danno in mischia. *Pregio Maggiore*: bonus raddoppiato.

+ **Resistente**: +1 riduzione del danno. *Pregio Maggiore*: bonus raddoppiato.

- **Malaticcio**: -1 alle prove per resistere alle malattie. *Difetto Maggiore*: penalità raddoppiata.

- **Fragile**: basta la perdita di 2 Livelli di Salute perché tu subisca una ferita critica. *Difetto Maggiore*: in aggiunta -1 alle prove contro Morte.

### *Abilità Comuni*

Ogni personaggio può scegliere 6 abilità comuni. In ognuna di queste abilità il personaggio ottiene la competenza.

A queste abilità iniziali (comprese le speciali descritte più avanti) il giocatore può assegnare 4 pallini avanzamento (max. 2 avanzamenti ad abilità) oppure ottenere la competenza in altre abilità.

*Accendere il fuoco*: per saper accendere un fuoco con quello che si trova in natura.

*Attenzione*: per essere consapevoli di ciò che ci circonda, per avvistare una preda o udire i passi di un nemico.

*Cacciare*: per cacciare prede animali per il proprio sostentamento.

*Cavalcare/Empatia animale*: per saper stare in groppa e condurre un animale ma anche per placare una bestia imbizzarrita.

*Correre/Saltare*: per effettuare scatti, salti e per resistere a lunghi inseguimenti.

*Costruire armature*: per saper come produrre rudimentali armature e capi di vestiario.

*Costruire armi da lancio*: per saper costruire armi da lancio o da tiro.

*Costruire armi da mischia*: per saper costruire armi per il corpo a corpo.

*Costruire oggetti*: per saper come creare oggetti di uso comune.

*Curare*: necessaria per medicare ferite e curare malattie.

*Furtività*: utile per muoversi silenziosamente o per sfuggire agli sguardi.

*Iniziativa/Schivare*: fondamentale per agire per primi in combattimento ma anche per evitare pericoli.

*Lanciare:* per sferrare attacchi a distanza.  
*Mischia/Attacco:* per effettuare attacchi efficaci contro i propri nemici.  
*Mischia/Difesa:* per saper come difendersi dagli attacchi dei propri avversari.  
*Musica:* per saper cantare o suonare strumenti.  
*Nuotare:* per saper nuotare nell'acqua senza affogare.  
*Orientamento:* per sapersi muovere in una regione senza perdersi.  
*Pittura/Scultura:* per saper riprodurre artisticamente animali e persone.  
*Raccogliere:* per conoscere il mondo vegetale, in modo da riconoscere frutti commestibili e piante con proprietà utili.  
*Ragionamento:* rappresenta l'intuito di un personaggio, l'abilità nel comprendere le cose e al contempo non farsi ingannare.  
*Scalare:* per sapersi arrampicare sugli alberi o lungo pareti di roccia e dirupi.  
*Seguire tracce:* per riconoscere le tracce e saperle seguire.  
*Sociale/Aggressivo:* per comandare e intimidire.  
*Sociale/Amichevole:* per saper convincere e socializzare.  
*Sociale/Bugiardo:* per ingannare e raggirare.  
*Spiritualità:* per comprendere il mondo degli spiriti e saper interpretare i segni.  
*Trovare/costruire riparo:* per saper riconoscere un valido riparo o per saperlo ricavare senza troppa fatica ma anche per saper costruire una capanna.  
*Vigore:* per resistere alla fatica o per superare prove di forza.  
*Volontà:* per saper dimostrare coraggio o per non farsi piegare dal volere degli altri.

## Abilità speciali

Ogni personaggio può scegliere due abilità speciali correlate alle straordinarie capacità degli antenati della tribù. Le abilità speciali funzionano come tutte le altre abilità, il personaggio ottiene la competenza quando sceglie queste due abilità speciali.

### *Skell - Frenesia*

- **Pro:** vieni pervaso da una frenesia da battaglia che ti rende estremamente veloce.
- **Contro:** sei maggiormente vulnerabile.

- **Regole:** +1 azione a round, durata pari a 1 round +1 round per ogni GdS, abilità mischia/difesa dimezzata per difetto.

### *Skell - Animalità*

- **Pro:** quando ti nutri del cuore di una tua preda animale ne assorbi le caratteristiche fisiche.
- **Contro:** funziona soltanto con prede uccise con un colpo da te inflitto.
- **Regole:** il PG ottiene un bonus che rispecchia le caratteristiche dell'animale di cui si è nutrito, può decidere il giocatore quando applicare il bonus, il bonus ha un singolo utilizzo.

### *Skell - Capobranco*

- **Pro:** hai il magnetismo degno di un signore degli animali, in combattimento ispiri i tuoi compagni col tuo coraggio.
- **Contro:** devi dare l'esempio combattendo senza paura, mostrare indecisione infrange la sicurezza del gruppo.
- **Regole:** il pg col suo coraggio garantisce un vantaggio a turno ai propri alleati, un +1 alle prove di volontà oppure un +2 al danno, viceversa se si comporta da codardo gli effetti sono esattamente gli opposti.

### *Skell - Cannibalismo*

- **Pro:** quando ti nutri del cuore di un tua preda umana rigeneri più rapidamente le ferite.
- **Contro:** funziona soltanto con persone uccise con un colpo da te inflitto.
- **Regole:** un LdS viene immediatamente ripristinato.

### *Glatu - Tenebroso*

- **Pro:** le tenebre sono la tua casa, ti muovi al buio come se fosse giorno.
- **Contro:** di giorno sei sempre leggermente abbagliato.
- **Regole:** il pg vede al buio come se fosse giorno per 1 ora +1 ora per ogni GdS, tuttavia per le seguenti 12 ore la luce diretta del sole lo abbaglierà (-1 alle prove d'abilità che coinvolgono la vista).

### *Glātu - Maledire*

- **Pro:** maledici i tuoi avversari colpendoli con una terribile piaga.
- **Contro:** devi possedere una ciocca di capelli o altro materiale proveniente dal tuo bersaglio.
- **Regole:** maledizione che rende debole e malaticcio il personaggio bersaglio, 2 GdS causano cecità o sordità, 4 GdS causano una progressiva perdita di salute, 6 GdS possono causare una lenta morte del bersaglio.

### *Glātu - Parlare ai morti*

- **Pro:** puoi risvegliare per breve tempo lo spirito di un defunto per porgli alcune domande.
- **Contro:** gli spiriti dei morti sono perennemente affamati, devi offrire loro il tuo sangue.
- **Regole:** risveglia lo spirito di un morto che prosciuga la vitalità dello stregone di 1d4 cumulativo per ogni domanda postagli.

### *Glātu - Rianimare i morti*

- **Pro:** una terribile stregoneria che riporta in vita il corpo di un defunto.
- **Contro:** le carcasse rianimate sono prive di intelletto e sono molto aggressive!
- **Regole:** un cadavere ambulante a malapena sotto il comando dello stregone.

### *Togh - Implacabile*

- **Pro:** sei resistente come un cinghiale, tanto da ignorare le ferite e la fatica.
- **Contro:** perdi completamente la percezione del tuo stato di salute.
- **Regole:** durata del potere sino al termine del combattimento, il pg non subisce le penalità alle prove causate dalle ferite. Il master tiene nota dello stato di salute del pg senza comunicarlo al giocatore.

### *Togh - Sangue buono*

- **Pro:** puoi debellare immediatamente gli effetti nocivi di un veleno o di un'altra sostanza nel tuo organismo.
- **Contro:** il tuo organismo lavora a pieno regime e pretende d'essere rifocillato.
- **Regole:** con un successo il veleno o la sostanza tossica smette immediatamente di

danneggiare il personaggio che però dovrà bere e mangiare doppia razione giornaliera.

### *Togh - Passaggio nel legno*

- **Pro:** il tuo corpo si fonde con il tronco di un albero e fuoriesce da quello di un albero più distante.
- **Contro:** pietra e metalli non possono seguire il tuo corpo in questo viaggio.
- **Regole:** il personaggio si sposta in un albero distante 5m + 5m per ogni GdS aggiuntivo. Il processo di traslazione richiede 1d4 minuti per completarsi.

### *Togh - Sputo velenoso*

- **Pro:** una ghiandola nelle tue fauci secerne un potente veleno, in grado di paralizzare le membra dei tuoi nemici.
- **Contro:** l'azione del veleno non è immediata.
- **Regole:** il veleno può essere sputato a bersagli non più distanti di 3 metri. Il bersaglio deve effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza con difficoltà pari a 11 + 1 per ogni GdS, il veleno agisce in 1d4 round e dura 2d6 round.

### *Dnuu - Urlo del terrore*

- **Pro:** grazie al tuo petto possente emetti un ruggito lancinante che manda nel panico i tuoi nemici.
- **Contro:** anche i tuoi alleati possono rimanere scossi.
- **Regole:** gli avversari fuggono con una prova fallita di Volontà modificata da Determinazione con difficoltà 11 + 1 per ogni GdS. Gli alleati subiscono un -1 alle prove se falliscono la stessa prova con difficoltà 9.

### *Dnuu - Invocare il vento*

- **Pro:** ti appelli agli dei dell'aria che scatenano la loro furia.
- **Contro:** il vento è imparziale, può distruggere i tuoi nemici come te e i tuoi alleati.
- **Regole:** un vento forte che getta a terra gli avversari che falliscono una prova di Vigore modificata da Robustezza con difficoltà 11 + 1 per ogni GdS.



### *Dnuu - Viaggio dello spirito*

- **Pro:** cadi in trance ed il tuo spirito vaga per il mondo.
- **Contro:** il tuo corpo è inerte e indifeso, inoltre non allontanarti troppo, potresti perdere la strada verso casa.
- **Regole:** lo spirito ha una scarsa percezione dello spazio che lo circonda, pari a 10 m + 10 m per ogni GdS. Lo spirito non teme minacce dalle creature corporee ma altre entità spirituali possono ghermirlo.

### *Dnuu - Dominare animali*

- **Pro:** crei un ponte tra la tua anima e quella di un animale permettendoti di comandarla per breve tempo.
- **Contro:** porta rispetto all'animale oppure subirai l'ira degli spiriti.
- **Regole:** il personaggio può impartire un singolo comando all'animale purché l'azione non sia complessa o troppo protratta nel tempo (l'animale sarà soggetto al personaggio per non più di 5 min + 5 min per ogni GdS).

### *Bastî*

I Bastî essendo frutto dell'unione di membri di clan differenti devono scegliere due abilità speciali purché si non appartengano allo stesso clan.

### **Punti Fato**

I personaggi sono degli eroi e in quanto tali sono favoriti dalla fortuna. Ogni personaggio possiede 2 Punti Fato che possono essere spesi per:

- Fermare il sanguinamento.
- Sopravvivere ad un tiro contro morte fallito.
- Ripetere una prova d'abilità.
- Ottenere un'azione aggiuntiva in un round di combattimento.

C'è tuttavia una restrizione, ossia non si possono usare due punti fato consecutivamente.

Sistema di gioco

## Prove d'abilità

Un personaggio quando deve effettuare una prova d'abilità per stabilire se un'azione va a buon fine o meno deve lanciare un certo numero di dadi e sommare il bonus od il malus della caratteristica coinvolta. Il numero di dadi da tirare e come calcolare il risultato dipende da quanto è capace il personaggio in tale abilità:

- *Senza competenza*: lancia 4d6 e fai la somma dei 3 risultato peggiori.
- *Competente*: lancia 3d6 e fai la somma.
- *1 pallino*: lancia 4d6 e fai la somma dei 3 risultati migliori.
- *2 pallini*: lancia 5d6 e fai la somma dei 3 risultati migliori.
- *3 pallini*: lancia 6d6 e fai la somma dei 3 risultati migliori.
- *4 pallini*: lancia 7d6 e fai la somma dei 3 risultati migliori.

## Difficoltà

Perché una prova d'abilità vada a buon fine è necessario ottenere un risultato pari o superiore alla difficoltà stabilita dal Master. Ogni punto oltre la soglia di difficoltà viene definito un Grado di Successo (o GdS).

Le difficoltà sono così definite:

- Normale = 9
- Complesso = 11
- Difficile = 13
- Molto difficile = 15
- Quasi impossibile = 17

## Abilità speciali

Le prove d'abilità per le abilità speciali si svolgono esattamente come quelle per le abilità comuni, con l'unica eccezione che la prova non viene modificata da alcuna caratteristica. La difficoltà della prova, se non diversamente indicato, è sempre 11. Utilizzare un'abilità speciale in combattimento, se possibile, richiede sempre almeno l'utilizzo di un'azione.

## Prove continuative

Alcune prove sono protratte nel tempo e non basterà un solo tiro d'abilità perché vengano portate a termine. Il Master decide la difficoltà

della prova, quanti successi devono essere accumulati per portare a termine la prova (Punteggio Bersaglio) e quanto tempo passa ogni volta che viene effettuata una prova d'abilità.

Quindi il giocatore effettua una prova d'abilità come di consueto contro la difficoltà decisa dal Master, un successo e ogni GdS garantiscono un punto per raggiungere il Punteggio Bersaglio.

## Imprevisti

Quando si effettua una prova d'abilità c'è sempre la possibilità che qualcosa non vada esattamente come volevamo che andasse: ogni qualvolta si ottengono almeno tre numeri uguali si manifesta un Imprevisto.

- 1) Calcolare il risultato della prova come di consueto.
- 2) Effettuare una prova di Fortuna con difficoltà 11.
- 3) Consultare la seguente tabella.

Prova d'abilità	Prova di Fortuna	Risultato
Successo	Successo	Successo Eccezionale
Successo	Fallimento	Gli spiriti ti sono avversi
Fallimento	Successo	Gli spiriti ti sono favorevoli
Fallimento	Fallimento	Fallimento Critico

**Successo Eccezionale**: tutto va per il meglio, in combattimento l'attacco infligge il massimo dei danni, curando un ferito si ripristina immediatamente un Livello di salute, si stringono alleanze durature e si compiono gesta prodigiose.

**Fallimento Critico**: tutto va per il peggio, le armi si scheggiano (perdono ben due livelli di Durevolezza), si offendono gli alleati e gli spiriti, si perde la strada per casa, si annega nei corsi d'acqua e chi più ne ha più ne metta!

**Gli spiriti ti sono favorevoli**: la prova d'abilità è fallita, l'azione non è andata a buon fine ma in qualche modo la fortuna ti avvantaggia. Forse dovevi superare un burrone con un balzo, il salto è stato troppo breve ma la

fortuna vuole che ci fosse un arbusto a cui appendersi proprio a metà della caduta!

**Gli spiriti ti sono avversi:** l'azione è andata a buon fine ma la fortuna ti si ritorce contro. In combattimento l'arma si scheggia (perdendo un punto Durevolezza), trovi un riparo dalla pioggia ma è abitato da un pericoloso predatore, accendi un fuoco ma la fiamma incendia il bosco!

I Punti Fato si recuperano portando a termine imprese di una certa difficoltà.

## Agire in un Round

Quando i personaggi devono affrontare un combattimento allora il tempo di gioco viene suddiviso in round, brevi attimi di tempo della durata di una manciata di secondi.

1) **Stabilire l'ordine di Iniziativa:** tutti i personaggi coinvolti devono effettuare una prova di Iniziativa modificata da Agilità, chi ottiene il valore maggiore agisce per primo e così via. I pareggi implicano che due personaggi agiscono in contemporanea.

2) **Agire:** ogni personaggio ha a disposizione due azioni, una per muoversi e una per compiere una qualche attività (in genere per effettuare un attacco).

## Combattimento in Mischia

Il combattimento in mischia segue le seguenti regole:

1) **Confronto delle armi:** si confronta il Valore di Battaglia (VB) dell'arma dell'attaccante con il VB dell'arma del difensore, se uno dei due è superiore di due punti rispetto a quello avversario, quest'ultimo vedrà dimezzata per difetto la propria abilità di Mischia (sia attacco che difesa). Un personaggio che vede dimezzarsi un'abilità in cui è competente ma non ha pallini viene ritenuto senza competenza (e quindi tira 5d6 e sceglie i 3 peggiori).

2) **Prova d'attacco:** l'attaccante effettua una prova di Mischia/Attacco modificata da Agilità ed il difensore Mischia/Difesa modificata da Agilità.

Se l'attaccante ottiene il valore maggiore vince e colpisce il bersaglio, viceversa il colpo va a vuoto. In caso di pareggio vince il personaggio

con l'arma dotata del VB maggiore e in caso di parità vince il difensore.

3) **Determinare il danno:** lanciare i danni dell'arma.

4) **Ridurre i danni:** togliere il valore di protezione dell'armatura del bersaglio se ne possiede una.

5) **Infliggere le ferite:** ogni 4 danni il bersaglio perde un Livello di Salute.

6) **Ferite critiche:** un bersaglio che perde 3 o più Livelli di Salute subisce una ferita critica.

## Bersaglio ignaro

Quando l'attaccante sferra un attacco ad un bersaglio ignaro, il bersaglio dell'attacco non lancia dadi per difendersi. Portare a segno un attacco richiede una prova con Difficoltà 9, 11 o più se il bersaglio si muove rapido o ci sono altri impedimenti.

## Tanti contro uno

Quando più combattenti attaccano lo stesso bersaglio, per questo diventa sempre più difficile difendersi dagli attacchi avversari.

Ogni prova di Mischia/Difesa successiva alla prima subisce la riduzione progressiva di un pallino. In generale un bersaglio umano non può essere attaccato da più di quattro avversari umani.

## Caricare il colpo

Un personaggio, impugnando a due mani la propria arma, può sferrare un attacco devastante: prima di effettuare l'attacco, il giocatore può scegliere di sottrarre uno o più pallini al valore d'abilità Mischia/Attacco del personaggio, quindi effettua la prova d'abilità. Se l'attacco va a buon fine vengono aggiunti 2 danni per pallino decurtato.

## Combattimento a Distanza

Il combattimento a distanza segue le seguenti regole:

1) **Gittata:** ogni arma ha un valore di gittata, entro questo valore il bersaglio viene considerato *vicino*, entro gittata x2 è distanza *media*, entro gittata x4 è *lontano*, entro gittata x8 è a distanza *massima*. La difficoltà per colpire è 11 per bersagli *vicini*, 13 per bersagli

a distanza *media*, 15 per bersagli *lontani*, 17 per bersagli a distanza *massima*.

2) **Prova d'attacco:** l'attaccante effettua una prova di Lanciare modificata da Percezione.

3) **Determinare il danno:** lanciare i danni dell'arma.

4) **Ridurre i danni:** togliere il valore di protezione dell'armatura del bersaglio se ne possiede una.

5) **Infliggere le ferite:** ogni 4 danni il bersaglio perde un livello di salute.

6) **Ferite critiche:** un bersaglio che perde 4 o più livelli di salute subisce una ferita critica.

## Livelli di salute

Ogni personaggio può subire un certo numero di ferite prima di finire al tappeto e più ferite si subiscono e più è complicato continuare a combattere.

Nella seguente tabella sono riassunti i Livelli di Salute e le penalità da applicare a tutte le prove d'abilità fisiche pian piano che si accumulano le ferite.

LdS	Descrizione	Penalità
1	Sano	0
2	Graffiato	0
3	Scosso	-1
4	Ferito	-1
5	Debitato	-2
6	Esausto	-2
7	Moribondo 0	-3
8	Moribondo 1	-4
9	Moribondo 2	-5
10	Moribondo 3	-6

## Subire danni

Ogni 4 danni subiti segnare il danno con una "X" e, una volta raggiunto il livello Moribondo 0, sarà necessario effettuare un test contro Morte, ossia effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza con difficoltà 6 (a cui bisogna applicare la penalità -3 in quanto prova d'abilità fisica) per sopravvivere. La prova contro Morte andrà effettuata ogni volta che si subiscono danni, anche nel caso che il personaggio non perda alcun livello di salute.

## Morire

Fallire un test contro Morte significa che il pg perde i sensi e muore in un breve arco di tempo (il Master lancia 1d6 e confronta il risultato con la seguente tabella). L'unico modo per salvare il pg è effettuare una prova di Curare modificata da Mente con una difficoltà di 15.

d6	Descrizione
1	Il pg muore sul colpo.
2	Il pg muore dopo 3 round.
3	Il pg muore dopo 6 round.
4	Il pg muore dopo 5 minuti.
5	Il pg muore dopo 10 minuti.
6	Il pg continua a combattere* e muore dopo 30 minuti!

\* il personaggio continua a combattere senza nemmeno subire le penalità delle ferite.

## Danni cumulativi

Il veleno o il sanguinamento infliggono un danno differente e molto pericoloso: il danno cumulativo. Quando un personaggio subisce questo genere di danno è necessario lanciare il danno rimuovendo i Livelli di Salute come di consueto ma il danno in eccesso non viene scartato, viene tenuto e sommato al danno cumulativo del round successivo e così via sino al termine degli effetti dello stesso.

## Ferite critiche

Un attacco che provoca la perdita di 3 o più Livelli di Salute causa una Ferita Critica. Quando ciò si verifica, lanciate un d20, se l'attacco ha causato la perdita di più di 3 LdS aggiungete 1 per ogni LdS oltre il terzo e consultate la seguente tabella:

d20	Ferita Critica
1-5	Colpo al ginocchio
6-10	Colpo alla mano
11-14	Colpo in pancia
15-18	Colpo al petto
19-20	Colpo in testa
21 o più	Colpo fatale

**Colpo al ginocchio:** un terribile colpo raggiunge la gamba del bersaglio e lo butta a terra. L'arto è gravemente ferito, forse rotto ed il sangue sprizza dalla ferita come l'acqua da una sorgente d'alta montagna! Il bersaglio è a terra e deve effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza:

- 15 o più: non subisce alcuna penalità.
- 14-13: Arto Irrigidito -1 alle prove.
- 11-12: Arto Paralizzato.
- 10 o meno: Arto Paralizzato e Sanguinamento.

**Colpo sulla mano:** un terribile colpo raggiunge il braccio del bersaglio e gli fa perdere la presa su ciò che impugnava. L'arto è gravemente ferito, forse rotto ed il sangue sprizza dalla ferita come l'acqua da una sorgente d'alta montagna! Il bersaglio è disarmato e deve effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza:

- 15 o più: non subisce alcuna penalità.
- 14-13: Arto Irrigidito -1 alle prove.
- 11-12: Arto Paralizzato.
- 10 o meno: Arto Paralizzato e Sanguinamento.

**Colpo in pancia:** un terribile colpo raggiunge il ventre del bersaglio, sangue e budella finiscono da tutte le parti! Il bersaglio è piegato in due e deve effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza:

- 15 o più: non subisce alcuna penalità.
- 14-13: Stordito per 1d4 round.
- 11-12: Svenuto per 2d6 minuti.
- 10 o meno: Svenuto per 2d6 minuti e Sanguinamento.

**Colpo al petto:** un terribile colpo raggiunge il torace del bersaglio diffondendo un truce rumore di ossa rotte! Il bersaglio è piegato in due e deve effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza:

- 15 o più: non subisce alcuna penalità.
- 14-13: Stordito per 1d4 round.
- 11-12: Stordito per 1d4 round e Sanguinamento.
- 10 o meno: Svenuto per 2d6 minuti e tiro contro Morte.

**Colpo in testa:** un terribile colpo raggiunge il capo del bersaglio che potrebbe esplodere come un melone troppo maturo! Il bersaglio cade a terra e deve effettuare una prova di Resistenza modificata da Robustezza:

- 15 o più: non subisce alcuna penalità.
- 14-13: Stordito per 2d4 round.
- 11-12: Stordito per 2d4 minuti e Menomazione.
- 10 o meno: Svenuto per 2d6 minuti, tiro contro Morte e Menomazione.
- **Colpo fatale:** un colpo troppo disgustoso da descrivere. Il bersaglio deve effettuare una prova contro Morte con una penalità pari a -2, se la supera Sviene per 2d6 minuti e subisce comunque gli effetti del Sanguinamento.

**Arto Irrigidito:** l'arto causa una penalità a tutte le prove che lo coinvolgono (-1), la penalità può essere rimossa con una prova di Curare modificata da Mente con Difficoltà 11 oppure al guarire di 3 LdS.

**Arto Paralizzato:** l'arto non può essere utilizzato in alcun modo, una prova di Curare modificata da Mente rende l'arto solamente Irrigidito, l'arto torna a funzionare correttamente al guarire di 3 LdS.

**Menomazione:** come Arto Paralizzato ma influisce su... lanciate 1d6: 1-2 la vista; 3-4 l'udito; 5-6 l'aspetto fisico.

**Sanguinamento:** il personaggio subisce 1d4 danni continuativi da sanguinamento per 6 round.

**Stordito:** un personaggio stordito non può muoversi né agire, se viene attaccato può difendersi ma il suo valore di Mischia/Difesa è dimezzato.

**Svenuto:** un personaggio svenuto cade inerte a terra.

## Guarigione

Dopo un bel combattimento consigliamo di fermarsi a leccare le ferite. Un Livello di Salute si recupera in:

- 4 giorni di attività normale.
- 3 giorni di riposo completo.
- Ridurre di 1 giorno se si ricevono cure efficaci.

**Cure Efficaci:** un personaggio può prendersi cura di un ferito effettuando un test di Curare modificato da Mente con difficoltà 11. Un successo eccezionale o l'utilizzo di erbe curative guariscono immediatamente un LdS.

## Accumulare Esperienza

I personaggi al passare del tempo e con tutte le imprese eroiche che compiono migliorano, maturano e diventano sempre più esperti.

In pratica al termine di ogni sessione di gioco il Master assegna un numero variabile di punti esperienza (da 3 a 5 circa), accumulando esperienza i personaggi salgono di livello e, al passaggio di ogni livello migliorano le proprie capacità.

Liv.	PE	Note
1	-	Abilità: limite di 2 pallini
2	3	
3	7	
4	12	Abilità: limite di 3 pallini
5	18	
6	25	
7	33	Abilità: limite di 4 pallini
8	42	
9	52	
10	66	Abilità Avanzate e Speciali disponibili
11	78	
12	91	

Al passare di livello ogni personaggio ha diritto a:

- Migliorare una propria Abilità, Comune o Speciale, aumentandola di un pallino (rispettando i limiti imposti dal proprio livello).

- Ottenere la competenza in una nuova Abilità Comune.

Una volta raggiunto il decimo livello si aggiungono altre opzioni:

- Ottenere una nuova Abilità Avanzata se ne assolve i requisiti (vedere il relativo capitolo).

- Ottenere la competenza in una Abilità Speciale del proprio clan che non possedeva (ad ogni modo le Abilità Speciali di un personaggio non possono essere mai più di quattro).

## Abilità Avanzate

Una volta raggiunto il decimo livello i personaggi potranno apprendere nuove abilità: ogni abilità avanzata ha un requisito di base, ossia avere 4 pallini in un'abilità specifica.

Come le abilità comuni quando si acquisisce la nuova abilità si ottiene la competenza in essa e solamente dopo la si può incrementare. Non tutte le abilità avanzate si comportano come abilità convenzionali, alcune garantiscono vantaggi specifici come descritto più avanti.

### *Costruire trappole*

**Requisito:** Cacciare 4 pallini.

Permette di creare trappole sfruttando l'ambiente naturale o attrezzi creati ad hoc per lo scopo. Possono essere impiegate per catturare o uccidere, prede animali o umane.

### *Allevare*

**Requisito:** Cavalcare/Empatia animale 4 pallini.

Garantisce al personaggio l'abilità di creare piccoli allevamenti di animali per scopi alimentari o per addestrarli come cavalcature.

### *Lavorare il metallo*

**Requisito:** Costruire armature, Costruire armi da mischia, Costruire armi da lancio o Costruire oggetti a 4 pallini.

Il personaggio apprende la capacità di fondere il bronzo e lavorarlo per ottenere oggetti e armi più efficaci. Per ottenere la materia prima da cui partire con la creazione deve effettuare una prova di Lavorare il metallo, poi potrà utilizzare le proprie abilità di creazione come di consueto. Gli oggetti creati a questo modo hanno i seguenti vantaggi automatici:

- Armi: +2 danni e +1 Durevolezza.
- Armature: +1 riduzione del danno.
- Scudo: +4 Durevolezza.

### *Rianimare*

**Requisiti:** Curare o Spiritualità 4 pallini.

Il personaggio conosce i segreti per riportare in vita una persona appena morta. Il rituale richiede 24 ore e, se disponibile, l'utilizzo di un'erba curativa. La difficoltà di riuscita del rituale è la seguente:

- Difficoltà 13 per un personaggio deceduto da meno di un'ora.
- Difficoltà 15 per un personaggio deceduto da non più di 6 ore.
- Difficoltà 17 se non si utilizza dell'erba medica.

## *Attacco migliorato*

**Requisiti:** Mischia/Attacco 4 pallini.

Il personaggio è un guerriero esperto, i suoi colpi sono rapidi e letali. Il personaggio, in una prova d'attacco, può convertire GdS per ottenere un incremento dei danni, più pallini ha nella capacità e migliore è la conversione:

- Competenza, ogni 5 GdS aggiungere 2 al danno. Max. 1 incremento di danno.
- 1 pallino, ogni 4 GdS aggiungere 2 al danno. Max. 2 incrementi di danno.
- 2 pallini, ogni 3 GdS aggiungere 2 al danno. Max. 3 incrementi di danno.
- 3 pallini, ogni 2 GdS aggiungere 2 al danno. Max. 4 incrementi di danno.
- 4 pallini, ogni GdS aggiunge 2 al danno. Max. 5 incrementi di danno.

## *Contrattacco*

**Requisiti:** Mischia/Difesa 4 pallini.

Il personaggio è così abituato al combattimento che quando vede un nemico scoprirsi colpisce rapido come un serpente. In una prova di Mischia/Difesa può convertire GdS per ottenere un attacco extra.

- Competenza, richiedi 5 GdS.
- 1 pallino, richiedi 4 GdS.
- 2 pallini, richiedi 3 GdS.
- 3 pallini, richiedi 2 GdS.
- 4 pallini, richiesto 1 GdS.

**Nota:** si può effettuare al massimo un contrattacco nel corso di un round.

## *Scrittura*

**Requisito:** Pittura/Scultura o Ragionamento 4 pallini.

Il personaggio ha inventato un metodo rozzo ma efficace di scrittura.

- Competenza, solo il personaggio sa scrivere.
- 1 pallino, il personaggio ed il resto del party sanno scrivere.
- 2 pallini, tutto il clan del personaggio ha appreso la scrittura.
- 3 pallini, tutta la tribù ha appreso la scrittura.
- 4 pallini, la scrittura si è diffusa nella regione.

## *Coltivare*

**Requisito:** Raccogliere 4 pallini.

Il personaggio ha appreso i rudimenti dell'agricoltura con cui può sfamare la propria tribù.

## *Capo tribù*

**Requisito:** Socializzare/Aggressivo, Socializzare/Amichevole e Socializzare/Bugiardo 4 pallini.

Il personaggio ha acquisito fama sufficiente per fondare una propria tribù indipendente. Uomini e donne si aggregano alla nuova tribù sulla base delle competenze sociali del personaggio: se è molto aggressivo attrarrà guerrieri e cacciatori, se è amichevole attrarrà lavoratori e raccoglitori, se è prevalentemente bugiardo attrarrà rinnegati.

- Competenza, una tribù insignificante.
- 1 pallino, una piccola tribù.
- 2 pallini, una tribù di medie dimensioni.
- 3 pallini, una grande tribù.
- 4 pallini, la più grande tribù della regione.

## *Culto*

**Requisito:** Spiritualità 4 pallini.

Il personaggio fonda le basi di un nuovo culto.

- Competenza, il personaggio è l'unico fedele del culto.
- 1 pallino, il culto conta una manciata adepti.
- 2 pallini, il culto si diffonde nel clan del personaggio.
- 3 pallini, il culto si diffonde nella tribù.
- 4 pallini, il culto si diffonde nella regione.

## *Costruire in pietra*

**Requisito:** Costruire/Trovare riparo 4 pallini.

Il personaggio scopre il sistema per costruire edifici e grandi costruzioni in pietra.

## *Equipaggiamento*

In un mondo primitivo e selvaggio i personaggi dovranno creare e costruire per conto proprio tutto il proprio equipaggiamento. Ogni oggetto, arma o armatura riporta tra le proprie



caratteristiche quale abilità usare per la creazione dello stesso e la difficoltà di creazione.

### *Inventario*

I personaggi hanno a disposizione pochi mezzi per trasportare oggetti, perciò normalmente possono portare con sé solamente 4 oggetti. Bisacce e Ceste possono migliorare la capacità dell'inventario di un personaggio.

Alcuni oggetti possono occupare spazi minori, facendo un'approssimazione 5 oggetti piccoli (frece, proiettili per la fionda, erbe...) occupano lo spazio di un oggetto normale, viceversa un oggetto voluminoso può occupare lo spazio di due o più oggetti normali.

### *Danno*

Ogni arma riporta nelle sue caratteristiche, alla voce Danno, un valore. Questo valore è il danno massimo che può infliggere l'arma e suggerisce il dado o i dadi che il giocatore andrà a lanciare: il sistema è semplice, per il danno delle armi si usano tutti i dadi di un set escluso il d20, quando si supera il d12 i dadi devono essere combinati, un d10 per le decine e un secondo dado per le unità.

Danno	Dadi	Danno	Dadi
4	1d4	18	1d10+1d8
6	1d6	20	2d10
8	1d8	22	1d10+1d12
10	1d10	24	2d10+1d4
12	1d12	26	2d10+1d6
14	1d10+1d4	28	2d10+1d8
16	1d10+1d6	30	3d10

### *Oggetti migliorati*

Un buon risultato in una prova di creazione garantisce alcuni vantaggi:

- 2 GdS: +1 alla durevolezza di un'arma, max. una volta.
- 2 GdS: +2 danni di un'arma, max. 1 volta.
- 2 GdS: +1 alla riduzione del danno e 10 punti durevolezza extra, max. 1 volta.

### *Durevolezza*

A discrezione del Master o in seguito a Fallimenti critici o nel caso che gli spiriti fossero avversi al personaggio, i suoi oggetti si possono danneggiare. Un oggetto può subire un numero di danni pari alla sua Durevolezza, poi diviene inutilizzabile.

### *Armi*

#### *Arco*

Gittata: Robustezza+6

Danno: 16

VB: 1

Durevolezza: 2

Abilità: Costruire armi da lancio

Difficoltà: 15

#### *Ascia*

Danno: 18

VB: 3

Durevolezza: 2

Abilità: Creare armi da mischia

Difficoltà: 13

#### *Bastone*

Danno: 12

VB: 2

Durevolezza: 3

#### *Clava*

Danno: 14

VB: 3

Durevolezza: 3

Abilità: Creare armi da mischia

Difficoltà: 9

#### *Coltello*

Gittata: Robustezza

Danno: 14

VB: 1

Durevolezza: 2

Abilità: Creare armi da lancio / Creare armi da mischia

Difficoltà: 11

#### *Fionda*

Gittata: Robustezza+4

Danno: 12  
VB: 0  
Durevolezza: 3  
Abilità: Creare armi da lancio  
Difficoltà: 11

### *Freccia*

Danno: 12  
VB: 0  
Durevolezza: 1  
Abilità: Costruire armi da lancio  
Difficoltà: 13

### *Giavellotto*

Gittata: Robustezza+2  
Danno: 14  
VB: 2  
Durevolezza: 2  
Abilità: Creare armi da mischia / Creare armi da lancio  
Difficoltà: 13

### *Lancia*

Gittata: Robustezza  
Danno: 16  
VB: 4  
Durevolezza: 2  
Abilità: Creare armi da mischia / Creare armi da lancio  
Difficoltà: 13

### *Pugno/Calcio*

Danno: 10  
VB: 0

### *Rete*

Gittata: 1/2 Robustezza  
Danno: Speciale  
VB: 2  
Durevolezza: 2  
Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 15

Speciale: se l'attacco ha successo il bersaglio può liberarsi effettuando una prova di Vigore modificato da Robustezza con difficoltà 9 e accumulare almeno 6 GdS. Utilizzare un coltello per liberarsi conferisce un +1 alla prova di Vigore.

### *Sasso*

Gittata: Robustezza  
Danno: 12  
VB: 1  
Durevolezza: 3

### *Scudo*

Danno: 10  
VB: 2 (Speciale)  
Durevolezza: 12  
Abilità: Costruire armature  
Difficoltà: 11

Speciale:

- il personaggio non dimezza mai il proprio valore di Mischia/Difesa a causa del VB della propria arma; il VB dello scudo lo si applica solo nel caso che si voglia sferrare un attacco usando lo scudo come arma offensiva.
- in caso di pareggio tra attacco e difesa, il personaggio vince sempre se è il difensore.
- Quando viene attaccato da più avversari, il personaggio perde pallini in Mischia/Difesa a partire dal terzo attacco e non dal secondo.
- In caso di attacco andato a segno, il giocatore può decidere di sacrificare lo scudo per assorbire il danno avversario; per ogni danno subito rimuovete un punto durevolezza, una volta finiti tutti i punti i danni rimanenti vengono subiti dal personaggio.

## Armature

### *Armatura di pelliccia*

Riduzione danno: 1  
Durevolezza: 10 (Speciale)  
Abilità: Costruire armature  
Difficoltà: 9

Speciale: ogni 10 punti assorbiti diminuisce di 1 la riduzione del danno.

### *Armatura di legno*

Riduzione danno: 2  
Durevolezza: 20 (Speciale)  
Abilità: Costruire armature  
Difficoltà: 11

Speciale: ogni 10 punti assorbiti diminuisce di 1 la riduzione del danno.

### *Armatura d'osso*

Riduzione danno: 4  
Durevolezza: 40 (Speciale)  
Difficoltà: 13

Speciale: ogni 10 punti assorbiti diminuisce di 1 la riduzione del danno.

## Oggetti

### *Archetto per fuoco*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 13

Descrizione: pratico archetto per accendere il fuoco, ogni prova d'abilità richiede meno tempo per essere portata a termine.

### *Bisaccia*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 9

Descrizione: comoda sacca di pelle. Può contenere 4 oggetti.

### *Cesta*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 11

Descrizione: Capiente contenitore di vimini, può essere portato sulla schiena. È piuttosto ingombrante. Può contenere 8 oggetti.

### *Ciotola*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 9

### *Corda*

Abilità: Creare oggetti

Difficoltà: 13

Descrizione: 10 metri di robusta corda.

### *Monile*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 11

### *Otre*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 11

Descrizione: un otre di pelle che può contenere un massimo di 2 razioni giornaliere d'acqua.

### *Tamburo*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 11

### *Tenda grande*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 15

Descrizione: grossa tenda di pelle, all'interno possono riposare comodamente tre persone.

### *Tenda piccola*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 13

Descrizione: piccola tenda di pelle, all'interno può riposare comodamente una sola persona.

### *Torcia*

Abilità: Creare oggetti  
Difficoltà: 9

Descrizione: arde per la durata di 15 minuti prima di spegnersi.

<b>Arma</b>	<b>Danno</b>	<b>VB</b>	<b>Gittata</b>	<b>Durevolezza</b>
Arco	16	1	Robustezza+6	2
Ascia	18	3	-	2
Bastone	12	2	-	3
Clava	14	3	-	3
Coltello	14	1	Robustezza	2
Fionda	12	0	Robustezza+4	3
Freccia	12	0	-	1
Giavellotto	14	2	Robustezza+2	2
Lancia	16	4	Robustezza	2
Pugno/Calcio	10	0	-	-
Rete	Speciale	2	½ Robustezza	2
Sasso	12	1	Robustezza	3
Scudo	10	2	-	12