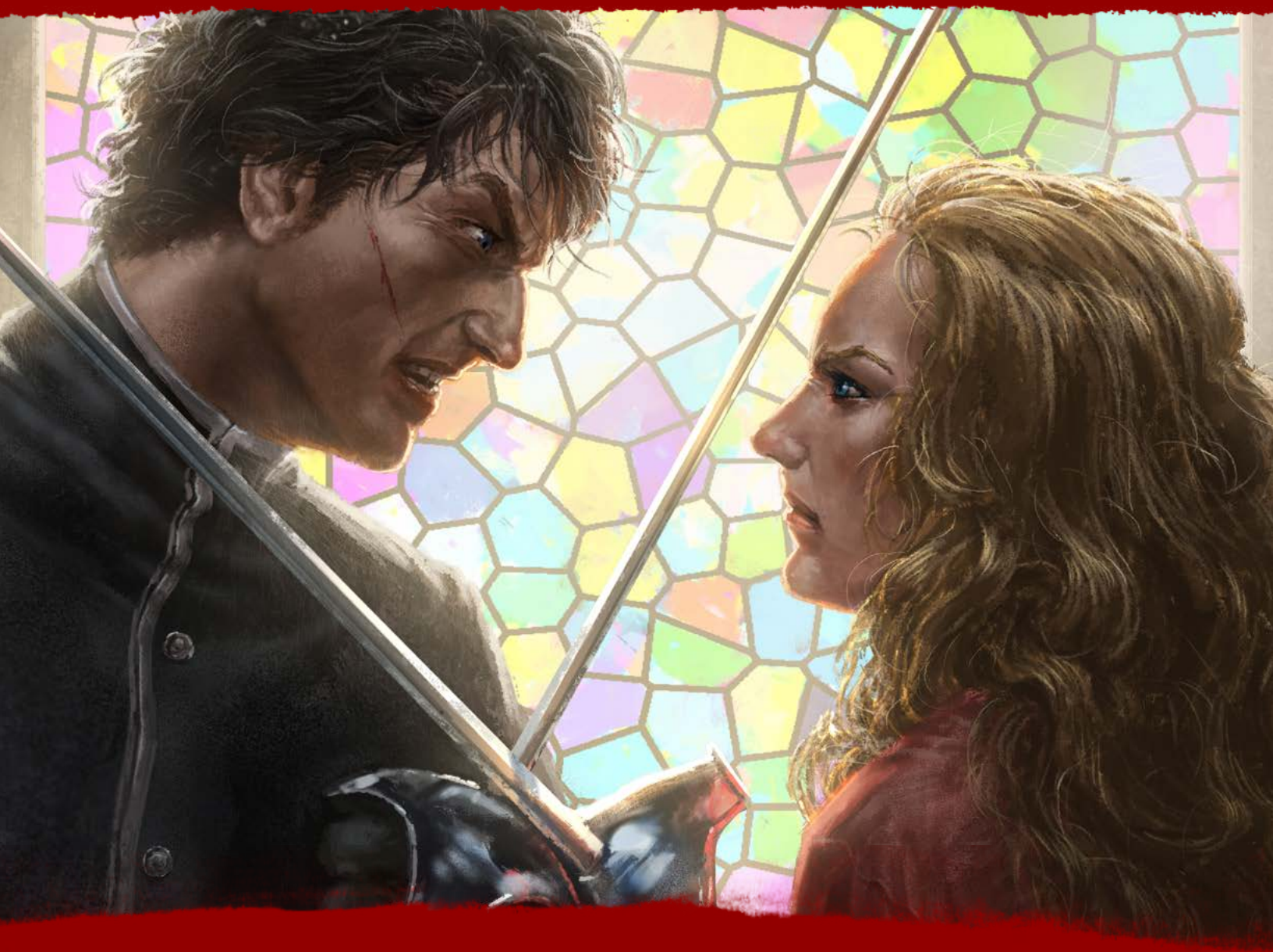
7TH SEA



QUICKSTART

LUNGA VITA AL PRINCIPE!

Riconoscimenti

JOHN WICK PRESENTA
un'avventura quickstart per 7th sea seconda edizione "LUNGA VITA AL PRINCIPE!"

SCRITTO E PROGETTATO DA
Mike Curry, Rob Justice, John Wick

TESTI AGGIUNTIVI
Tara Zuber

COORDINAMENTO PROGETTO
Mark Diaz Truman

DIREZIONE ARTISTICA
Marissa Kelly

ILLUSTRAZIONI
Giorgio Baroni, Shen Fei, Diego Rodriguez

IMPAGINAZIONE GRAFICA
Thomas Deeny

MAPPE
Mark Richardson

REDAZIONE
Sally Christensen, Brendan Conway, Mark Diaz Truman, Tara Zuber

7TH SEA SECONDA EDIZIONE DI
Michael Curry, Rob Justice, Mark Diaz Truman, John Wick

BASATO SU 7TH PRIMA EDIZIONE DI
John Wick, Jennifer Mahr

Edizione italiana a cura di Need Games!

DIRETTORE EDITORIALE
Nicola Degobbis

SUPERVISIONE
Marco Munari

TRADUZIONE
Francesco Castelli

REVISIONE
Laura Cardinale

IMPAGINAZIONE
Erica Viotto

PROOFREADING
Alberto Orlandini

Produced under license from Chaosium Inc. and Moon Design Publications LLC (chaosium.com).
Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.
7th Sea is a registered trademarks of Moon Design Publications LLC Used with permission.
7th Sea © 1985–2023 Moon Design Publications LLC. All rights reserved.
The names, descriptions, and depictions in this product are derived from works copyrighted by and include trademarks owned by Chaosium Inc. and Moon Design Publications LLC, and may not be used or reused without their permission.

Scopri *7th Sea* e altri prodotti Need Games su needgames.it





Questo è il regolamento ridotto per *Lunga Vita al Principe!*, l'avventura introduttiva del quickstart di **7th Sea**. Questa sezione spiega come tirare i dadi e calcolare gli Incrementi, gli effetti delle diverse Abilità e alcuni suggerimenti su come espanderne l'uso. Sono incluse tutte le principali regole necessarie per gestire l'avventura.

Cos'è 7th Sea?

È un mondo di cappa e spada e stregoneria, pirateria e avventura, diplomazia e intrigo, archeologia ed esplorazione; un mondo di moschettieri, bucanieri e corsari, antiche stregonerie e civiltà scomparse, segreti celati nelle ombre e mostri nascosti sotto gli occhi di tutti.

Un bel po' di cose, vero? Procediamo un passo alla volta.

Spada e Stregoneria

È un mondo dove un ordine di moschettieri protegge tanto le vite dei nobili quanto virtù come onore, integrità e fratellanza. È un mondo di lame affilate e lingue ancor più taglienti, dove la giusta risposta può essere più mortale della punta di una spada.

È anche un mondo di stregoneria, in cui oscure magie pulsano nel cuore di pochi, un potere concesso loro molto tempo fa. Duro acciaio unito alla sostanza effimera della stregoneria: questo è il mondo di **7th Sea**.

Pirateria e Avventura

I pirati di **7th Sea** sono uniti sotto un'unica bandiera: la libertà. Libertà dalla tirannia degli stregoni e dei re, dai ceppi della Chiesa dei Profeti, da possidenti avidi e banchieri. In questo mondo i pirati navigano e rubano seguendo solo il loro cuore e vivendo una vita libera che è preclusa ai più.

Con il declino della Chiesa, la situazione si è fatta ancora più interessante per i pirati. La nobiltà di Théah assolda avventurieri perché esplorino l'ignoto e riportino qualsiasi bottino trovino. Certo, se questi abbassano la guardia anche solo per un istante, si troveranno ad affrontare a loro volta la bandiera nera…

Diplomazia e Intrigo

Nel mondo di **7th Sea**, i regni sono a un passo dal divenire stati-nazione. Un'ondata di nazionalismi sta dilagando nei cuori di uomini e donne, mentre un nuovo tipo di guerra – una guerra segreta – si fa strada nel mondo. Nelle corti regali, diplomatici abbigliati con parrucche incipriate, sete e merletti, tentano ancora di risolvere le dispute tra le Nazioni e, quando la diplomazia fallisce, da sotto i merletti emerge il freddo acciaio.

Nel frattempo anche un nuovo genere di spionaggio ha fatto capolino sulla scena: agenti addestrati nell'arte dell'inganno vivono pericolose esistenze illusorie, mentre si impossessano dei segreti del nemico contando solo su fascino, astuzia, intelligenza… e la volontà di compiere tutto il necessario in nome della Corona.

Archeologia ed Esplorazione

Al di là dei regni di Théah giacciono le rovine di un'antica civiltà, perduta da secoli: le vaste città degli scomparsi Syrne, sepolte sotto millenni di polvere e onde. Chi può dire quali antichi segreti e tesori nascondano, lontani da occhi e mani umane?

Uomini e donne che si definiscono "archeologi" riportano questi tesori alla luce per conto della nobiltà. Tali studiosi, che si avventurano in pericolosissime rovine, sono le stelle delle corti e i protagonisti di romanzi in tutto il mondo. Sperano di scoprire i segreti dei Syrne e, nel farlo, di rivelare la chiave all'origine dell'umanità, forse dell'universo stesso.



Théah

Théah è il continente dove si svolgono le avventure di 7th Sea, un luogo simile all'Europa del XVII secolo, dominato da stati nazionali che hanno forti analogie storiche e culturali con alcune Nazioni europee. Théah non è la gemella dell'Europa, ma una lontana cugina, cosa che la rende piuttosto familiare e permette di comprendere più facilmente la sua storia e la sua cultura. Ci sono, però, alcune differenze importanti.

Stregoneria

Su Théah, la stregoneria è una forza molto reale. La magia di ogni genere è potente e pericolosa, ma richiede sacrifici unici. Si tratta di una disciplina che non tutti possono – o dovrebbero – tentare di dominare, ma quando viene controllata in modo appropriato, può cambiare il fato delle Nazioni.

Chiesa del Vaticinio

La principale religione di Théah, la Chiesa dei Profeti o Chiesa del Vaticinio, ha molto in comune con il Cattolicesimo europeo, ma vi sono alcune differenze sostanziali. Oltre a un'iconografia leggermente diversa, la Chiesa appoggia la ricerca scientifica come mezzo per comprendere l'opera del Creatore e incoraggia la diffusione della conoscenza tramite scuole e università. Grazie ai suoi sforzi, su Théah si è giunti ad alcune scoperte scientifiche con secoli di anticipo rispetto al nostro mondo.

Sfortunatamente, la Chiesa ha anche un lato oscuro. Théah è appena sopravvissuta a un conflitto lungo trent'anni: la "Guerra della Croce", una lotta tra i Vaticini tradizionalisti e un movimento riformatore detto "Obiezionismo". Il conflitto ha coinvolto tutte le Nazioni del Continente, lasciando l'Eisen in rovina. Cosa ancor peggiore, l'Inquisizione ha recentemente preso il potere nella gerarchia ecclesiastica, minacciando di trasformarla in uno strumento di terrore. Solo il tempo potrà dire se avrà successo.

Nazioni

Per quanto concerne gli abitanti di Théah, le attuali Nazioni rappresentano la totalità del mondo civilizzato, Le descrizioni dettagliate di ognuna si trovano nel capitolo *Théah* del **Manuale Base**.

- **Avalon:** verde e incantata, questa unione di tre regni è recentemente salita alla ribalta della scena politica.
- **Castille:** quartier generale della Chiesa del Vaticinio, questa fertile Nazione ha recentemente subito un'invasione della sua vicina occidentale, Montaigne.
- **Eisen:** terra orgogliosa che cerca di riprendersi da una guerra trentennale. Vera Nazione di veterani, è anche un luogo di orrori causati da tre decadi di omicidi di massa.
- **Montaigne:** una delle più potenti Nazioni di Théah, rinomata in tutto il mondo per l'arte e la cultura, mentre il suo Imperatore schiaccia la popolazione sotto il suo stivale.
- **Confederazione Sarmatiana**: due Nazioni unite da una sola corona, la Confederazione è una monarchia costituzionale dove tutti sono uguali, persino i re.
- **Ussura:** una Nazione divisa tra il tradizionale isolazionismo e un sovrano ambizioso, che intende modernizzarla, a qualsiasi costo.
- **Vestenmennavenjar:** una Nazione di predoni e signori della guerra, che hanno conquistato l'economia mondiale fondendo spade e lance per farne monete.
- **Vodacce:** un tempo culla della civiltà, ora è divisa tra sette Principi Mercanti i cui intrighi raggiungono ogni angolo del globo.

Società Segrete

Le Nazioni non sono gli unici poteri che influenzano Théah; esistono molte organizzazioni clandestine, slegate da nazionalità o religione, che smuovono la politica. Alcune sono invisibili persino agli studiosi e statisti più attenti. Uno degli Eroi di questo manuale appartiene alla Società Segreta dei Los Vagabundos.

- **Los Vagabundos:** guidati da un misterioso uomo mascherato, questi protettori occulti difendono le genti della Castille da nemici interni ed esterni.

Volete Saperne di Più?

Se volete saperne di più consultate il nostro sito www.needgames.it, oppure procuratevi il **Manuale Base**, dove sono descritte nel dettaglio regole, Nazioni, Stregonerie, Stili di Duello, Società Segrete e molto altro. Inoltre, potreste essere interessati a esplorare il resto del mondo di **7th Sea** grazie ad altri manuali, come:

- **Eroi e Malvagi**: da Avalon a Ussura, salpate per i Sette Mari al fianco dei più grandi eroi di ogni genere… e affrontate le loro peggiori nemesi!
- **Nazioni Pirata**: dai porti di Numa e La Bucca alle acque turbolente del Mare Atabeano, unitevi a un equipaggio di pirati e combattete per la libertà, la gloria e i tesori!
- **Nazioni di Théah**: esplorate il continente di Théah attraverso gli occhi dei suoi abitanti, scoprendo nuovi segreti e Stregonerie dietro ogni angolo.

Dramma

Questa sezione spiega come risolvere i Rischi in 7th Sea. I Rischi sono azioni chiave per lo sviluppo della storia. Si parlerà di Tratti (il primo elemento nella risoluzione di un Rischio), Abilità (il secondo elemento), Punti Eroe (che possono aiutare nella Risoluzione), Incrementi (che rendono gli Eroi magnifici) e, infine, di come un Eroe possa affrontare le Conseguenze di un fallimento e le Opportunità di successo.

Tratti

I Tratti sono la chiave di volta per risolvere ogni Azione Rischiosa. Quando l'esito è incerto, questi sono il primo elemento da considerare per risolvere la situazione.

I Tratti descrivono quanto agile, rapido, forte, resistente e affascinante sia un Eroe. Ognuno ha un Grado, un valore numerico che indica le capacità dell'Eroe in quel campo. Ogni Eroe inizia con tutti i propri Tratti a 2 e ha altri 2 punti da spendere per incrementarli: più alto è il Grado, più potente è il Tratto.

- **Vigore** è la forza e la potenza fisica di un Eroe.
- **Grazia** definisce la coordinazione e l'agilità.
- **Risolutezza** è la forza di volontà e la resistenza.
- **Acume** misura quanto rapidamente un Eroe riesca a pensare.
- **Panache** è il fascino e la personalità.

Abilità

Le Abilità rappresentano l'educazione e l'addestramento che l'Eroe ha ricevuto in campi come "diplomazia", "cavalcare" o "arte della guerra". Come i Tratti, sono definite dal loro Grado, più è alto, più si è competenti. Le Abilità aiutano un Eroe a superare le difficoltà e i pericoli, e vengono spesso aggiunte ai Tratti.

Allettare

Allettare si usa per ricattare e convincere un individuo a fare qualcosa che non vuole, oppure per sedurlo e persuaderlo a passare un po' di "tempo da soli".

Arte della Guerra

Arte della Guerra comprende tutte le applicazioni pratiche di strategia e tattica militare, come assediare un castello o condurre un esercito in battaglia.

Atletica

Atletica serve a lanciarsi attraverso una stanza appesi a un lampadario, a saltare da un tetto a un altro, o a compiere qualsiasi altra azione fisica pericolosa.

Cavalcare

Cavalcare è utile durante un inseguimento ad alta velocità tra carrozze, oppure per attraversare una foresta al galoppo.

Convincere

Convincere viene usato per fare appello ai buoni sentimenti di un personaggio, per rassicurarlo dell'onestà e della buona fede di un Eroe.

Empatia

Empatia serve a comprendere se uno è sincero e a intuire il suo stato mentale generale (spaventato, nervoso, furioso, ecc.).

Esibirsi
Esibirsi viene usata per affascinare il pubblico, per far passare un certo messaggio o causare una particolare emozione durante una performance: far ridere durante una commedia, piangere in una tragedia, motivare con un discorso ispiratore, ecc.

Furto
Furto permette di borseggiare senza essere notati, scassinare una serratura, aprire una cassaforte e altre simili imprese.

Intimidire
Intimidire permette di costringere qualcuno minacciandolo a fare ciò che l'Eroe desidera.

Istruzione
Istruzione serve a fornire informazioni specifiche, ottenute grazie a studi o esperienza personale, su un certo soggetto oppure per ricordare i dettagli di un determinato argomento. Viene anche usata per curare una ferita grazie alle proprie conoscenze mediche.

Mira
Mira si usa per puntare una pistola contro qualcuno e premere il grilletto, oppure per lanciare un coltello con precisione assoluta attraverso una stanza affollata, indipendentemente dal tipo di bersaglio (persona od oggetto).

Mischia
Mischia viene usata per attaccare con un'arma bianca, come un'ascia, una spada, un martello o un pugnale.

Nascondersi
Nascondersi può essere usata per attraversare in silenzio una stanza buia sotto il naso di una guardia, oppure per evitare che un'arma o un oggetto siano trovati durante una perquisizione. Permette anche di attaccare una vittima ignara con un'arma, creare un travestimento o camuffare un luogo.

Navigazione
Navigazione viene usata per arrampicarsi sul sartiame oppure condurre un'imbarcazione, che sia una virata durante una battaglia o mentre si attraversa uno stretto canale.

Notare
Notare si usa per investigare una scena del crimine o cercare indizi nello studio di un Malvagio. Permette anche di individuare piccoli dettagli con uno sguardo.

Rissa
Rissa viene usata per prendere qualcuno a calci o pugni in faccia, oppure per afferrarlo e trascinarlo in un vicolo.

Bonus del Grado
Quando un Eroe raggiunge un determinato Grado in un'Abilità, riceve alcuni bonus aggiuntivi.

Grado 3: Tirare di Nuovo
A Grado 3, una volta per Rischio in cui usa quest'Abilità, l'Eroe può scegliere un dado a dieci facce e **tirarlo di nuovo**. Ciò viene fatto prima che il Game Master (GM) acquisti i dadi rimasti per ottenere Punti Pericolo.

Grado 4: Doppio Incremento
A Grado 4, comporre una somma di 15 (invece che 10) fornisce *due Incrementi*. Per esempio, ottenendo 9, 6, 7 e 3, 7+3=10 ossia un Incremento, ma 9+6=15 cioè *due Incrementi*, per cui il risultato sono tre Incrementi. Per maggiori dettagli vedere pag. 7.

Grado 5: 10 Esplosivi
A Grado 5, ogni 10 ottenuto nei Rischi dell'Abilità **esplode**, ossia permette di tirare un ulteriore d10. Per esempio, ottenendo 10, 7, 3, 2, 1, si tira un altro d10, aggiungendo il risultato a quelli già ottenuti. Diciamo che è 5, i risultati finali sono 10, 7, 5 (il nuovo d10!), 3, 2, 1.

Anche il nuovo dado esplode se ottiene 10, aggiungendo un ulteriore d10 al totale.

Vantaggi
Ogni Eroe ha una serie di Vantaggi, capacità che lo rendono diverso dagli altri. Ciascuno conferisce capacità speciali uniche, per cui leggeteli con attenzione prima di usarli.

Correre Rischi

Quando un Eroe intraprende un'azione importante o pericolosa, detta Rischio, è il momento di tirare i dadi. Azioni comuni come allacciarsi le scarpe, camminare per strada, aprire una porta e così via non sono Rischiose e non richiedono alcun tiro, a meno di circostanze *eccezionali* (per esempio, se la stanza fosse in fiamme).

In 7th Sea i Rischi hanno tre elementi fondamentali: Approccio, Conseguenze e Opportunità.

Approccio

Parleremo spesso di Approccio in questa sezione, ossia il metodo scelto dall'Eroe per affrontare un problema. È un elemento chiave nel determinare l'esito di un Rischio e rappresenta come l'Eroe intende raggiungere il suo scopo. Se impugna la spada per affrontare qualcuno, lo scopo è sconfiggere l'avversario, l'Approccio e come intende farlo e ciò determina il Tratto e l'Abilità utilizzati.

Chi avesse difficoltà a definire il suo Approccio deve chiedersi: "Perché lo sto facendo? Cosa voglio ottenere? Come lo ottengo?"

Conseguenze

I Rischi comportano delle Conseguenze, l'insieme di tutto ciò che può ferire od ostacolare l'Eroe. Correre attraverso una stanza incendiata implica che l'Eroe potrebbe prendere fuoco, questa è una Conseguenza; essere colpito da una trave in fiamme è un'altra, così come vedere la propria identità segreta svelata di fronte a testimoni che ne parleranno ai suoi nemici, storcersi una caviglia mentre salta da un tetto all'altro o fare rumore e attirare altre guardie.

Una volta che un Eroe ha definito il suo corso d'azione non può ritrattare: deve affrontarne le Conseguenze. La maggior parte dei Rischi prevede una o due Conseguenze, ma situazioni più pericolose potrebbero averne anche tre o quattro.

Opportunità

A volte, l'Approccio di un Eroe crea un'Opportunità, un momento in cui la sorte gli sorride… se riuscirà ad avvantaggiarsene. Incrociare lo sguardo di un capitano pirata per iniziare un duello è un'Opportunità; notare un alleato lungo la strada durante un inseguimento è un'altra; così come far precipitare un lampadario per bloccare la strada ai nemici o trovare una pistola carica proprio quando si è rimasti senza munizioni.

Quando un Eroe annuncia il suo Approccio, il GM lo informa delle possibili Opportunità. Non tutti i Rischi le includono, ma alcuni particolarmente drammatici potrebbero averne una o due.

Come Funziona un Rischio

Quando un Eroe annuncia di voler agire, il GM decide se si tratta di un Rischio o meno. Se lo è, allora si procede nel seguente modo.

Passo 1: Preparare la Scena

Prima di tutto, il GM descrive la situazione, fornendo i dettagli importanti che potrebbero aiutare od ostacolare l'Eroe.

Passo 2: Approccio

I giocatori comunicano al GM i loro Approcci, cosa vogliono ottenere e come. Il GM decide se si tratta di Rischi o Azioni normali. Se non si tratta di un Rischio, l'Eroe riesce automaticamente nel suo intento. In caso contrario si va al Passo 3.

Passo 3: Riunire i Dadi

Il GM definisce quale combinazione di Tratto e Abilità usare. Il giocatore somma il Grado del Tratto e quello dell'Abilità, formando una Riserva di Rischio, ossia il numero di dadi che deve tirare per superare il Rischio.

È possibile aggiungere dadi da altre fonti, come i Vantaggi, per cui è bene consultare la propria Scheda dell'Eroe prima di formare la Riserva di Rischio.

Passo 4: Conseguenze e Opportunità

A questo punto, il GM deve comunicare:

- Perché l'Azione è un Rischio (per esempio, l'Eroe sta correndo attraverso una stanza in fiamme).
- Le Conseguenze del Rischio (es. l'Eroe subirà 2 Ferite).
- Le Opportunità di tale Rischio (es. l'Eroe noterà un documento su una scrivania che sta per prendere fuoco).

Tutti i Rischi prevedono almeno una Conseguenza e alcuni possono essere privi di Opportunità. Alcuni Rischi presentano una combinazione di Conseguenze e Opportunità e il GM definisce questi elementi prima che i giocatori lancino i dadi.

Passo 5: Tiro e Incrementi

Dopo aver tirato, ogni giocatore usa i propri risultati per creare somme pari o superiori a 10. Ciascun 10 (o più) ottenuto è un Incremento. Se non si riesce a ottenere almeno 10, quei dadi non producono alcun Incremento.

Un giocatore ottiene 10, 7, 5, 5, 2 e 2, creando queste somme:

10 (1 Incremento)

5+5=10 (1 Incremento)

7+2+2=11 (1 Incremento)

Un altro giocatore ottiene 8, 4, 3, 3, 2, 1, 1.

8+1+1=10 (1 Incremento)

4+3+3=10 (1 Incremento)

Rimane 2 che non fornisce alcun Incremento.

Un terzo ottiene 10, 9, 9, 7.

10 (1 Incremento)

9+7=16 (1 Incremento)

Rimane 9 che non fornisce alcun Incremento.

Passo 6: Spendere gli Incrementi

Gli Incrementi vengono usati per compiere Azioni, evitare le Conseguenze, avvantaggiarsi delle Opportunità, creare Opportunità per altri Eroi e infliggere Ferite.

Un singolo Incremento assicura il successo dell'Eroe in un'Azione compatibile con il suo Approccio, ossia gli permette di raggiungere il proprio scopo, di superare il Rischio.

Gli Incrementi spesi per evitare le Conseguenze riducono gli effetti secondari, i danni collaterali e personali causati dal Rischio.

Gli Incrementi spesi per avvantaggiarsi di un'Opportunità permettono all'Eroe di beneficiare di qualsiasi occasione fornita.

Gli Incrementi spesi per creare nuove Opportunità indicano che un Eroe prepara il palcoscenico affinché un altro possa beneficiarne.

Gli Incrementi spesi per Infliggere Ferite causano 1 Ferita ciascuno a un personaggio che l'Eroe possa colpire.

Improvvisare

I giocatori non sono obbligati a spendere i loro Incrementi seguendo l'Approccio iniziale. Un Eroe può sempre Improvvisare.

Per compiere un'Azione al di fuori del Tratto o Abilità scelti all'inizio della Sequenza, l'Eroe deve spendere un Incremento aggiuntivo. È il GM a decidere se un'Azione ricade o meno entro i parametri dell'Abilità o Tratto.

Inabile

Se un Eroe compie un'Azione legata a un'Abilità che non possiede viene considerato Inabile e deve spendere un Incremento aggiuntivo. Se l'Azione è sia legata a un'Abilità in cui l'Eroe ha zero Gradi che al di fuori dei parametri dell'Abilità o Tratto usati all'inizio della Sequenza, occorre pagare entrambi i costi extra.

Nessun Incremento

Se il giocatore non ottiene neppure un Incremento dal tiro accade qualcosa di interessante, che non implica necessariamente un fallimento. Potrebbe trattarsi dell'arrivo in scena di un nuovo Malvagio o una svolta drammatica nella vicenda. Il GM narra l'esito del Rischio e l'Eroe subisce tutte le Conseguenze e perde tutte le Opportunità.

Esempio di Rischio

Ecco un esempio di un Rischio e della sua risoluzione. L'Eroe attraversa di corsa una stanza in fiamme (come vedremo in seguito) e il GM dichiara: "È un Rischio. Le Conseguenze sono 2 Ferite, ma c'è l'Opportunità di afferrare una lettera segreta prima che prenda fuoco."

Il giocatore lancia i dadi e ottiene 2 Incrementi. Usa il primo per avere successo nell'Azione, attraversare la stanza, e può usare il secondo per negare 1 Ferita o afferrare la lettera. Non avendo un terzo Incremento deve fare una scelta e subisce comunque almeno 1 Ferita a causa delle Conseguenze.

Esempi di Conseguenze

Quando il GM pensa alle Conseguenze deve considerare le circostanze del Rischio e cosa lo rende pericoloso. Le Ferite sono un'ottima soluzione, ma non sempre la più adatta. Non bisogna mai creare Conseguenze arbitrarie, devono essere parte della Scena e del momento presente.

Ecco alcuni esempi di Conseguenze per Rischi comuni.

Azione: "Voglio scassinare la serratura"

L'Eroe tenta di scassinare una vecchia serratura arrugginita. La porta conduce al dormitorio delle guardie e ci sono delle guardie dall'altra parte, alcune addormentate e altre che giocano d'azzardo. Possibili Conseguenze…

- Una delle guardie dall'altro lato della porta sente l'Eroe.
- A difesa del dormitorio è stato installato un ago avvelenato, che l'Eroe deve evitare.
- La serratura è davvero molto vecchia e arrugginita, perciò gli strumenti si rompono.

Azione: "Voglio saltare su quel tetto"

Scappare dalle guardie attraverso i tetti è un classico del genere cappa e spada. In questo caso le possibili Conseguenze sono…

- Sfondare delle tegole sottili all'atterraggio.
- Dover schivare frecce e pallottole.
- Essere notati dalle guardie nella piazza sottostante.

Ferite come Conseguenze

Tra le Conseguenze più immediate di molti Rischi ci sono le Ferite. Spesso sono una Conseguenza condivisa che i giocatori affrontano come gruppo. Per esempio, tutti i giocatori possono contribuire a evitare una Conseguenza di 10 Ferite.

Se questa non viene evitata completamente (ossia se i giocatori non riescono a spendere abbastanza Incrementi da ridurre le Ferite a zero), tutti gli Eroi subiranno il danno residuo.

Un Eroe che voglia proteggere un amico può subire parte o tutte le Ferite dirette al suo alleato, purché si trovi in una posizione tale da poterlo fare e spenda uno o più Incrementi.

> Un Rischio ha una Conseguenza di 10 Ferite, che tutti gli Eroi possono ridurre spendendo Incrementi. Se gli Eroi spendono solo 8 Incrementi, rimane una Conseguenza di 2 Ferite. Ciascun Eroe subisce quindi 2 Ferite.

Il GM e le Conseguenze

Il GM ha un'enorme responsabilità: i giocatori si siedono al suo tavolo per divertirsi e lui deve far sì che questo accada. Le Conseguenze possono rendere la vita degli Eroi più interessante e drammatica, oppure trasformarla in un inferno. Non bisogna mai e poi mai scegliere la seconda opzione!

I giocatori vogliono che i loro Eroi si meritino tale titolo. Sono i protagonisti di questa storia, desiderano sentirsi come leggende del genere cappa e spada, e il compito del GM è aiutarli in tal senso. Certo, di tanto in tanto, anche i protagonisti falliscono, ma le regole del gioco sono pensate perché siano i giocatori a scegliere quando ciò avviene. Il GM non deve solo lasciarli liberi di sfruttare questa possibilità, ma anche ricordarla ai giocatori.

Le Conseguenze servono a rendere la storia più drammatica, non a trasformare un successo in un fallimento. Non è il ruolo del GM inventare scuse per trasformare un "Sì" in un "No".

Opportunità

Le Opportunità sono un po' più complesse (specie per GM esperti) perché si tratta di pensare a come *aiutare* gli Eroi, invece di ostacolarli. Quando si pensa alle Opportunità è necessario considerare quali elementi del Rischio potrebbero volgersi a favore degli Eroi. Di solito ogni Rischio presenta al massimo un'Opportunità, ma il GM potrebbe metterne due se le circostanze lo permettono.

Ecco alcuni esempi di Opportunità per Rischi comuni.

Azione: "Voglio scassinare la serratura"

L'Eroe tenta di scassinare una vecchia serratura arrugginita. La porta conduce al dormitorio delle guardie e ci sono delle guardie dall'altra parte, alcune addormentate e altre che giocano d'azzardo. Possibili Opportunità...

- Una delle guardie nella stanza è un vecchio amico fidato.
- Una coppia di pistole è appesa al muro vicino e può essere rubata facilmente.
- Essendo il dormitorio delle guardie è stato installato un ago avvelenato nella serratura, che l'Eroe può rimuovere e riutilizzare.

Azione: "Voglio saltare su quel tetto"

Scappare dalle guardie attraverso i tetti è un classico del genere cappa e spada. In questo caso le possibili Opportunità sono...

- Il vano di una finestra nasconde l'Eroe alla vista delle guardie.
- Un'uniforme da guardia appesa ad asciugare fornisce un buon travestimento.
- A una guardia cade una pistola carica che scivola lungo il tetto.

Come per le Conseguenze, tutte le Opportunità dovrebbero emergere naturalmente dalla Scena.

Creare Opportunità

Un giocatore può usare i suoi Incrementi per creare Opportunità per gli altri Eroi. Spendere 1 Incremento permette di creare un'Opportunità che un altro Eroe può sfruttare nel corso della Scena. Gli alleati devono comunque spendere 1 Incremento per avvantaggiarsi della situazione.

Le Opportunità sono delle "licenze creative", che permettono di compiere azioni altrimenti impossibili, spesso a causa delle circostanze. Spendendo quell'Incremento si creano nuove occasioni narrative.

Per esempio, l'Eroe si scontra con una guardia che sta sorvegliando alcuni suoi amici nella prigione locale. L'Eroe potrebbe spendere 1 Incremento per creare un'Opportunità a beneficio di uno dei suoi compagni, privando la guardia della pistola e facendola scivolare attraverso la stanza, oltre le sbarre della cella. Uno degli amici potrebbe ora spendere 1 Incremento per raccogliere la pistola, qualcosa che la situazione iniziale non avrebbe mai permesso.

Tutte le opportunità create dai giocatori dovrebbero emergere naturalmente dalla Scena. Non si possono spendere Incrementi per far comparire a caso un dinosauro che porti distruzione nelle strade, sarebbe sciocco. Lo stesso vale per quelle situazioni che non hanno senso o non sono divertenti. È bene attenersi alla narrazione e allo stile di gioco del tavolo, creando qualcosa di interessante, non di risibile

Stile

Quando gli Eroi corrono un Rischio, occorre incoraggiarli a variare le loro tattiche e a creare descrizioni interessanti delle loro Azioni.

Ogni volta che un Eroe usa una nuova Abilità (ossia una che non ha ancora usato durante la Scena), ottiene 1 Dado Bonus. Per esempio, la Scena è appena cominciata e l'Eroe attacca con la spada ottenendo 1 Dado Bonus; quindi salta dalla finestra usando Atletica, 1 Dado Bonus; poi prende a pugni qualcuno con Rissa, anche in questo caso 1 Dado Bonus; se poi, però, si difende nuovamente con Atletica non riceve alcun Dado Bonus.

Se un giocatore dà un'efficace descrizione dell'Azione, fa un bella battuta prima di tirare i dadi, interagisce bene con la scena o aggiunge colore alla Scena, ottiene 1 Dado Bonus. Una descrizione non deve essere qualcosa di incredibilmente approfondito, il semplice andare oltre "Uso la mia Abilità di Mischia" andrebbe ricompensato. "Sfodero la spada e carico con un potente urlo di guerra" è abbastanza per 1 Dado Bonus. "Guardo storto il capo della cricca e gli dico che se vuole i miei soldi dovrà venire a prenderli con le sue mani" vale 1 Dado Bonus. "Tiro Intimidire" proprio no.

Un Eroe può ottenere 1 Dado Bonus usando un'Abilità unica, e un altro facendo un'ottima descrizione. Questi due vantaggi non si escludono fra loro e vanno premiati entrambi.

Punti Eroe

Tutti gli Eroi iniziano una partita con 1 Punto Eroe, una risorsa che possono usare per fare grandi cose. Un giocatore può spenderli in diversi modi: attivare abilità speciali, ottenere Dadi Bonus o salvare un altro dalla morte.

Ottenere Punti Eroe

Un Eroe ottiene Punti Eroe quando:

- Lui o il GM attiva la sua Hubris.
- Dichiara "Fallisco" scegliendo di non tirare i dadi, non potendo quindi spendere Incrementi per evitare Conseguenze e altri effetti.
- Agisce in modo consono alle sue Peculiarità. Si può ottenere solo 1 Punto Eroe per sessione da ciascuna Peculiarità.
- Il GM compra i dadi che non sono parte di alcun Incremento dopo un tiro. Per ogni dado comprato l'Eroe ottiene un Punto Eroe… e il GM un Punto Pericolo.

Usare i Punti Eroe

I giocatori possono usare i Punti Eroe per ottenere i seguenti vantaggi:

- Aggiungere 1 Dado Bonus al proprio tiro prima di un Rischio. Un giocatore può spendere quanti Punti Eroe vuole in questo modo durante ciascun Rischio.
- Aggiungere 3 Dadi Bonus al tiro di un altro Eroe prima di un Rischio. Questo rappresenta il fornire aiuto o semplice supporto morale; un Eroe può ricevere aiuto da un solo personaggio alla volta.
- Attivare una capacità speciale presente sulla Scheda dell'Eroe. È possibile spendere più di un Punto Eroe per attivare diverse capacità nel corso di un singolo Rischio.
- Agire mentre si è Inerme. Per un'Azione, il giocatore può spendere Incrementi come se non fosse Inerme. Per maggiori dettagli vedere pagina 14.

La Riserva di Pericolo

Anche il GM ha una riserva di punti: la Riserva di Pericolo. All'inizio di ogni partita il GM ha 1 Punto Pericolo per ciascun Eroe e può usarli per:

- Aumentare il totale necessario a ottenere un Incremento di +5 per un singolo Rischio o Round. Questo influenza tutti gli Eroi presenti in Scena.
- Aggiungere 2 dadi alla riserva di un Malvagio.
- Attivare una capacità speciale di una Squadra di Sgherri.
- Attivare una capacità speciale di un Malvagio.
- Omicidio. Se un Eroe è Inerme, un Malvagio può spendere 1 Punto Pericolo per ucciderlo. Vedere ***Inerme*** (pagina 14).

Il GM può spendere molteplici Punti Pericolo solo per aggiungere dadi alla riserva di un Malvagio. Non può, invece, aumentare il valore per un Incremento di +10 o uccidere due Eroi in una volta.

Sequenze d'Azione

Se un solo Eroe sta correndo un Rischio in un determinato momento, il GM lo risolve e prosegue con quello successivo, ma quando diversi Eroi sono coinvolti, quando un Eroe affronta un Malvagio oppure quando tutte le Azioni sono importanti e ogni secondo è prezioso, allora è il momento di una Sequenza d'Azione.

Un duello con le spade, fuggire da un nave in fiamme e un inseguimento tra carrozze lungo una tortuosa scogliera sono tutte Sequenze d'Azione

Le Sequenze d'Azione sono veloci e, spesso, le cose diventano confuse. Per mantenere il ritmo, il GM deve mantenere tutto in costante movimento, se qualcuno non capisce qualcosa o è confuso però, deve fare domande. Tuttavia, è meglio evitare che ciò rallenti troppo la scena. Gli Eroi non hanno cinque minuti per discutere ogni singola mossa.

Come Funziona un Round

Le Sequenze d'Azione si dividono in Round, ciascuno lungo quanto serve al GM.

Nel corso di un Round ogni personaggio compie delle Azioni, ossia singole attività volte a ottenere uno specifico risultato.

Passo 1: Approccio

Ognuno dichiara il suo Approccio per il Round e il GM comunica a ciascun giocatore quale combinazione di Tratto+Abilità utilizzare per il Rischio. Come di norma, ogni giocatore crea la propria Riserva sommando Tratto, Abilità e altri bonus.

Passo 2: Conseguenze e Opportunità

Dopo gli Approcci, il GM delinea Conseguenze e Opportunità, se presenti, e quando queste si manifestano. Alcune Conseguenze e Opportunità hanno dei Limiti di Tempo, di cui parleremo in seguito.

Passo 3: Tiri e Incrementi

Tutti i giocatori lanciano i dadi nello stesso momento, contano i loro Incrementi e comunicano al GM il risultato.

Passo 4: Azioni

Il giocatore che ha ottenuto più Incrementi descrive l'Azione del suo Eroe e spende uno o più Incrementi per compierla. Più ne usa, maggiori saranno gli effetti.

Dopo che la prima Azione è stata risolta, tocca al personaggio con il maggior numero di Incrementi rimasti, che si tratti dello stesso individuo o meno. *Chi ha più Incrementi deve sempre agire*. Se due Eroi sono alla pari i giocatori decidono chi agisce per primo. I Malvagi, invece, vincono sempre i pareggi contro gli Eroi.

Passo 5: Fine del Round

Quando un giocatore termina i propri Incrementi, il suo Eroe non può più compiere Azioni per questo Round. Deve aspettare che tutti gli altri abbiano esaurito i loro Incrementi.

Quando tutti i giocatori sono privi di Incrementi, GM e giocatori determinano se è ancora necessario continuare con la Sequenza d'Azione. Se così fosse, la Sequenza continua e si ritorna al **Passo 1: Approccio**.

Se la Scena è risolta, la Sequenza si conclude.

Limiti di Tempo

Alcune Conseguenze e Opportunità hanno dei Limiti di Tempo: i giocatori dispongono di una finestra limitata per evitare le Conseguenze o avvantaggiarsi delle Opportunità.

Per esempio, il GM potrebbe dire: "Dovete lasciare la nave in fiamme prima che il fuoco raggiunga la santabarbara. Esploderà a 2 Incrementi e tutti subirete 5 Ferite." Ciò significa che, non appena tutti gli Eroi avranno meno di 2 Incrementi la santabarbara esploderà e tutti subiranno 5 Ferite.

Un altro esempio potrebbe essere una collana di enorme valore che stia scivolando lungo un tetto. Se uno degli Eroi non l'afferra entro l'Incremento 3 cadrà in strada, nel fuoco o nell'oceano.

Il GM può definire più di un Limite di Tempo per Opportunità e Conseguenze: "I cannoni esploderanno a 3 Incrementi, infliggendo 3 Ferite a tutti e, a 1 Incremento, la nave affonderà trascinandovi tutti negli abissi!"

Per avvantaggiarsi delle Opportunità ed evitare le Conseguenze è necessario spendere Incrementi prima del Limite. Quindi, se il soffitto crolla a 2 Incrementi, un Eroe che voglia saltare via dovrà spendere i suoi Incrementi prima che ciò avvenga.

Se un Eroe compie la sua Azione in contemporanea a una Conseguenza o un'Opportunità può ancora evitarla o avvantaggiarsi. Riuscirà ad afferrare la lettera in fiamme all'ultimo secondo o a saltare fuori dalla stanza proprio mentre il soffitto crolla. Drammatico!

Usare Incrementi Multipli per una Sola Azione

Quando annuncia un'Azione durante una Sequenza, un giocatore deve spendere 1 Incremento per realizzarla, che si tratti di superare un Rischio, evitare una Conseguenza, avvantaggiarsi di un'Opportunità o occuparsi di un'altra contingenza della Sequenza d'Azione.

È possibile spendere più di 1 Incremento per Azione. Per esempio, se il GM spiega che attraversare la stanza di fronte agli archibugieri del Malvagio provocherà 3 Ferite, un Eroe può spendere 3 Incrementi per negarle tutte ma, se non lo fa, non potrà spendere ulteriori Incrementi in seguito per negare quelle rimaste.

A volte due personaggi vorranno ottenere la stessa cosa, oppure le loro Azioni saranno in diretto contrasto. In tal caso chi spende più Incrementi ottiene il risultato a scapito di tutti gli altri. Questi dovranno però essere spesi tutti insieme, non si può spendere Incrementi per compiere un'Azione e "rinforzarla" in un secondo momento. O tutto o niente.

"Fallisco"

Se ne è parlato in precedenza, ma è importante ripeterlo.

Prima di un qualsiasi tiro, un giocatore può dichiarare "fallisco". Ciò significa che l'Eroe non riesce a superare il Rischio, subisce ogni possibile Conseguenza e perde tutte le Opportunità. Non occorre lanciare i dadi, perché non può ottenere alcun Incremento, ma guadagna 1 Punto Eroe e deve descrivere questo fallimento.

Per esempio, un Eroe viene aggredito da una Squadra di Sgherri e il giocatore dichiara: "Mi catturano." Il GM gli assegna 1 Punto Eroe e gli Sgherri catturano l'Eroe, portandolo probabilmente in un luogo buio e umido ad attendere l'arrivo del Malvagio.

Un altro esempio. Un Eroe salta da un tetto all'altro e il giocatore indica la Scheda dicendo: "Non riesco a raggiungere l'altro tetto." Il GM replica: "Okay, cosa succede?" Il giocatore descrive come l'Eroe manchi di poco il salto, tenti di afferrarsi alla grondaia, ma perde la presa e cade, rimbalzando contro il parapetto di un balcone e attraverso il bucato steso, prima di schiantarsi al suolo. Il GM gli dà 1 Punto Eroe.

Ottenere 1 Punto Eroe per un fallimento, narrando poi gli eventi, aggiunge drammaticità a una Sequenza d'Azione. Provare per credere.

Ferite e Ferite Drammatiche

Le Ferite rappresentano danni fisici minori, mentre quelle Drammatiche sono molto più gravi e pesanti. Man mano che un Eroe subisce Ferite e Ferite Drammatiche, otterrà dei bonus. *Sì, più un Eroe è ferito più diventerà capace.*

Ci piace chiamarlo "Effetto McClane".

Tuttavia, come si fa a ferire gli altri? E cosa succedere quando si viene feriti? Vediamolo insieme.

Causare Ferite

Ferire un altro personaggio è un Rischio, che segue i normali passi di Approccio, tiro di dadi e Incrementi.

Ogni Incremento speso allo scopo infligge 1 Ferita a un avversario e se ne possono spendere quanti si vuole.

Armi da Fuoco

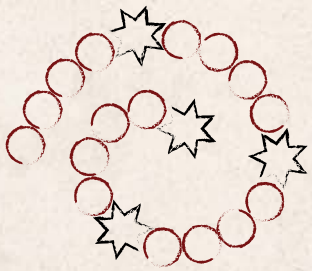
Nella mani di un Eroe o un Malvagio, pistole e moschetti rappresentano un grosso pericolo. Le armi da fuoco sono relativamente semplici da usare e devastanti (anche se le Squadre di Sgherri infliggono solo il loro normale danno a prescindere dall'arma usata).

Chi viene colpito da una pallottola sparata da un Eroe o da un Malvagio subisce 1 Ferita Drammatica oltre ai normali effetti dell'attacco. Colpire un altro personaggio con un'arma da fuoco usando 2 Incrementi infligge 2 Ferite e 1 Ferita Drammatica. Il bersaglio non può usare Incrementi per negare questa Ferita Drammatica: neppure gli Eroi possono schivare una pallottola!

La buona notizia è che ricaricare un'arma da fuoco richiede 5 Incrementi, perciò un Malvagio (o un Eroe) che abbia sparato deve spendere 5 Incrementi, in una singola Azione o nel corso di diverse Azioni o Round, per ricaricare. Purtroppo, le armi da fuoco di Théah diventano più sofisticate, letali e facili da ricaricare ogni giorno che passa.

Subire Ferite

Di solito, gli Eroi restano feriti se ignorano o non possono evitare le Conseguenze. Quando il GM dice loro che "subiscono Ferite", i giocatori devono riempire un certo numero di caselle sulla Spirale della Morte. Per il momento, però, non occorre preoccuparsi, sono solo danni superficiali! Sono le Ferite Drammatiche il problema… ma anche quelle aiutano a fare cose spettacolari. Tuttavia, se un Eroe non è attento, prima o poi le Ferite Drammatiche avranno ragione di lui.



L'immagine, che appare anche sulle Schede degli Eroi, è la "Spirale della Morte" (da annunciare sempre con tono drammatico e musica appropriata). Quando subisce danni, un Eroe riempie le caselle sulla Spirale della Morte, dall'esterno verso l'interno

Ogni Eroe ha la medesima Spirale della Morte: quattro caselle prima di una Ferita Drammatica e quattro Ferite Drammatiche. Man mano che subisce Ferite (e riempie il tracciato), l'Eroe ottiene i seguenti modificatori:

- Un Eroe con 1 o più Ferite Drammatiche ottiene 1 Dado Bonus su tutti i Rischi.
- Un Eroe con 2 o più Ferite Drammatiche conferisce 2 Dadi Bonus a tutti i Malvagi che compiano un Rischio contro di lui.
- Un Eroe con 3 o più Ferite Drammatiche può far esplodere i 10 su tutti i Rischi; ciò significa che per ogni dado che ottiene un 10 può lanciarne subito un altro.
- Un Eroe con 4 Ferite Drammatiche è Inerme.

Evitare Ferite

Quando si affronta un altro Eroe o un Malvagio in combattimento, questi può spendere Incrementi per ferire l'Eroe direttamente, oltre alle normali Conseguenze. È possibile evitare queste Ferite spendendo subito Incrementi, in rapporto di uno a uno, al di fuori del normale ordine d'azione e descrivendo come l'Eroe evita di restare danneggiato.

> Annette duBois affronta un Malvagio minore, uno scagnozzo di Marcera. Il Malvagio spende 3 Incrementi per infliggere Ferite ad Annette lanciandola contro un muro ma, sebbene la prossima azione sia quella di un altro Eroe, lei le evita spendendo 2 Incrementi e dicendo "Sfuggo alla sua presa all'ultimo secondo e subisco solo 1 Ferita a causa della forza del colpo."

Subire le Ferite di un Altro Eroe

Prima che un personaggio subisca delle Ferite, un Eroe può usare i propri Incrementi per incassarle al suo posto, gettandosi di fronte al pericolo. Un giocatore può farlo fuori dal proprio turno.

Inerme

Molti Eroi possono sopportare fino a 4 Ferite Drammatiche, ma alcuni Vantaggi e altre capacità permettono d'incassarne di più. Tuttavia, appena un Eroe subisce il massimo numero consentito di Ferite Drammatiche diventa Inerme.

Un personaggio Inerme cade a terra senza potersi rialzare. Può ancora tirare i dadi per i Rischi, ma deve spendere 1 Punto Eroe per compiere un'Azione. Se intende compierne più d'una deve pagare 1 Punto Eroe per ciascuna.

Inoltre, un Malvagio può uccidere un Eroe Inerme spendendo 1 Punto Pericolo e annunciando: "*Uccido questo personaggio.*" Il Malvagio spende tutti i suoi Incrementi residui e l'Azione viene risolta alla fine del Round.

Evitare un Omicidio

In risposta all'annuncio di un Malvagio, un altro Eroe può spendere immediatamente tutti i suoi Incrementi residui e un Punto Eroe per salvare il compagno Inerme. Quest'Azione può essere eseguita fuori dal proprio Turno. Il giocatore descrive come ferma la mano dell'omicida e l'Eroe Inerme è protetto da ulteriori tentativi di Omicidio per il resto delle Scena o finché il suo salvatore non sarà anch'egli Inerme.

Se un Malvagio tenta un Omicidio al di fuori di una Sequenza d'Azione, un Eroe può spendere 1 Punto Eroe per fermarlo, ma sarà la sola Azione possibile.

"Schivo"

Avrete notato che non esiste un'Abilità chiamata "Schivare". Questa è una decisione deliberata, non vogliamo che un giocatore si limiti a dichiarare "*Schivo*".

Perché?

Perché è noioso.

Invece di dire "*Non voglio essere colpito*" è meglio spiegare come un personaggio agisce per evitare di essere colpito. È più interessante tagliare la fune del lampadario e venire catapultati verso il soffitto, rotolare sotto la lama di un avversario per ritrovarsi alle sue spalle, oppure gettare la cera bollente di un candelabro negli occhi di un nemico mentre questi tira una stoccata, piuttosto che un semplice "*Schivo*".

Schivare mantiene lo status quo della scena. Un successo serve solo a non cambiare le cose. È molto meglio usare un'Azione per modificare le circostanze della Scena, lanciando un tavolo contro un nemico, deridendolo per il suo tentativo di attaccare. Confondendolo. Demoralizzandolo.

Siate creativi, non passivi. Non usate un Rischio per dire "no", sfruttatelo per agire.

Sequenze Drammatiche

Se una Sequenza d'Azione è un'esplosione di attività furibonda che dura pochi attimi, una Sequenza Drammatica è l'esatto contrario. Quando si decide che tipo di Scena giocare è necessario chiedersi se la sua importanza viene da un pericolo immediato e concreto (Sequenza d'Azione) o da un aumento della tensione (Sequenza Drammatica).

Una Sequenza d'Azione rappresenta una rissa con un gruppo di Sgherri, mentre una Sequenza Drammatica può coprire alcune ore durante la festa dell'Empereur. Una Sequenza d'Azione è correre lungo un tetto in fiamme, combattendo degli assassini, mentre strisciare negli oscuri corridoi del castello del Malvagio alla ricerca di un particolare scrigno è una Sequenza Drammatica.

Venire interrogati dalla Guardia Cittadina, raccogliere informazioni nell'alta società, infiltrarsi in un edificio presidiato sono tutte Sequenze Drammatiche.

Le Sequenze Drammatiche sono spesso più lente di quelle d'Azione. Gli Eroi hanno più tempo per soppesare ogni decisione, ma ciò non le rende meno importanti; al contrario, spesso sono più significative.

Azione o Dramma?

La più grande differenza tra Scene d'Azione e Drammatiche è il ritmo. Una Sequenza d'Azione è pericolosa perché si può essere colpiti da una pallottola, pugnalati o bruciati vivi. L'adrenalina è al massimo.

Una Scena Drammatica è pericolosa perché occorre valutare bene cosa dire, di chi fidarsi, come investire le proprie risorse e capire cosa sia davvero importante. L'Azione è rapida e istintiva; il Dramma è intenso e cerebrale. La differenza sta nel ritmo, più o meno frenetico, perché la posta in gioco è diversa. Passare da un duello contro un Malvagio al fare la corte a un possibile futuro consorte non rimuove la tensione o la probabilità di un fallimento, ma ne cambia la natura.

Un Rischio in una Scena Drammatica è un azzardo con conseguenze a lungo termine. Arrivare al ballo con una maschera per proteggere la propria identità; rifiutarsi di rivelare alla guardia cittadina dove si era quando il magazzino è andato a fuoco; entrare da una finestra nell'ambasciata Vodacce nel cuore della notte; ognuno di questi atti richiede alcuni minuti ed equivale a un obiettivo minore (come raggiungere le stanze del conte senza essere scoperto) oppure permette di scoprire una determinata informazione (come fare domande alla festa per sapere se il padrone di casa ha un'amante).

Cambiare Sequenze

È possibile passare da una Scena Drammatica a una d'Azione e viceversa. Il tentativo di intrufolarsi in un edificio è, probabilmente, una Sequenza Drammatica che, nel momento in cui si viene scoperti, diventa una Scena d'Azione. Duellare con un famoso capitano pirata è una Sequenza d'Azione, ma se i contendenti decidono di negoziare (anche con le spade puntate) diventa una Scena Drammatica.

Passo 1: Approccio

Il GM presenta ai giocatori le circostanze della Sequenza e, in generale, cosa potranno aspettarsi. Questo dovrebbe includere lo scopo, i pericoli di cui gli Eroi sono consapevoli e la durata, teorica, della Sequenza. Tutti questi dettagli non sono scolpiti nella pietra e possono variare durante lo svolgimento. Questo è un promemoria di base, affinché gli Eroi decidano come spendere le loro risorse in modo sensato.

Determinare il Vostro Approccio

Ogni giocatore dichiara il suo Approccio, una strategia generale per affrontare le implicazioni della Scena. Ogni Approccio equivale a una combinazione di Tratto+Abilità (ed eventuali Dadi Bonus).

"Sarò affascinante e tenterò di lasciare di stucco tutti alla festa."

Questo è un Approccio di Panache+Convincere.

"Voglio carpire i loro segreti con un'attenta osservazione."

Questo è un Approccio di Acume+Notare.

"Voglio farli tremare tutti di paura in mia presenza."

Questo è un Approccio di Risolutezza+Intimidire.

"Voglio impressionarli con le mie capacità fisiche."

Questo è un Approccio di Vigore+Atletica.

"Voglio nascondermi dietro un angolo e stendere le guardie nel cortile una a una."

Questo è un Approccio di Grazia+Nascondersi.

Passo 2: Riunire i Dadi

Come per un normale Rischio i giocatori sommano i dadi derivati dai loro Tratti, Abilità e bonus.

Passo 3: Tiri e Incrementi

Tutti i giocatori lanciano i dadi contemporaneamente e contano i loro Incrementi, che comunicano al GM.

Passo 4: Azioni

Il GM narra la Sequenza, descrivendo i dettagli, presentando le sfide e le circostanze. Gli Eroi spendono i loro Incrementi per superare questi ostacoli, raggiungere i propri scopi o compiere Azioni che cambino la situazione. Non c'è un ordine rigido degli eventi durante una Sequenza Drammatica, le cose sono molto più fluide e malleabili rispetto alle più organizzate Scene d'Azione. Anche qui, però, i giocatori spendono i loro Incrementi per compiere Azioni, avvantaggiarsi di Opportunità ed evitare Conseguenze.

Un potente nobile invita gli Eroi a una festa. È un'occasione per scoprire finalmente chi tra l'aristocrazia cittadina sta assoldando criminali per rubare carichi dai moli.

Quando arrivano alla festa il GM dice: *"Questa è una Scena Drammatica. Ditemi i vostri Approcci e io vi dirò cosa tirare."*

Tutti i giocatori prendono le loro decisioni, ma concentriamoci su Mary, che interpreta una cortigiana Montaigne, e decide di raccogliere informazioni flirtando durante la festa. Il GM le dice: *"Questo mi sembra Panache+Allettare, più tutti i bonus applicabili."* Mary lancia nove dadi e ottiene 5 Incrementi, che potrà usare nel corso della Sequenza Drammatica.

Più tardi, sempre alla festa, l'Eroe di Mary incontra un potente nobile, che ha il controllo delle guardie dei moli. Passa un po' di tempo a parlare con lui e, al termine della conversazione, dice: *"Questo tipo vuole impressionarmi e farsi bello con un segreto."* Il GM accetta l'idea di Mary e il relativo Incremento e risponde: *"Sì. Ti racconta che di recente ha fatto molti soldi ai moli."*

Il GM avrebbe anche potuto rispondere: *"Mi spiace, ma non ha alcun segreto riguardante i moli."* In tal caso Mary avrebbe conservato il suo Incremento.

.....

Esempio: L'Eroe di Jim, una spia Eiseniana, vaga per la festa, scivolando poi nei corridoi alla ricerca della chiave di una cassaforte al quinto piano. Jim dice al GM: *"Voglio raggiungere la stanza da letto di sopra senza essere visto."* Il GM annuisce e risponde: *"Spendi un Incremento."*

L'Eroe di Jim arriva nella stanza da letto, ma vi trova altre due persone... già seminude e decisamente distratte. Il giocatore spiega: *"Scivolo attraverso la stanza, usando la mobilia e il paravento come copertura, per afferrare la chiave che si trova sulla scrivania."* Il GM annuisce e risponde: *"Okay, spendi un Incremento."* Il giocatore lo spende e raggiunge la chiave.

Senza Incrementi

Se un giocatore esaurisce gli Incrementi, non può tirare di nuovo i dadi. Tuttavia, continua a partecipare alla Sequenza Drammatica, ma senza poter spendere Incrementi per raggiungere i suoi scopi o superare le sfide. Non ne ha più.



Squadre di Sgherri

Non tutti coloro che intendono far del male agli Eroi sono dei Malvagi. Questi individui hanno servitori, lacchè, mercenari senza volto e altri agenti che inviano contro gli Eroi e sono detti "Squadre di Sgherri".

Una Squadra di Sgherri ha un solo tratto, la Forza, determinata dal numero di persone che la compongono. Un Squadra di cinque soldati avrà Forza 5, otto guardie Forza 8, dieci assassini Forza 10.

Affrontare una Squadra di Sgherri

Quando i giocatori affrontano una Squadra di Sgherri, si procede nel seguente modo.

Passo 1: Approccio

Gli Eroi dichiarano come reagiscono all'incontro con la Squadra: fuggendo, nascondendosi, attaccando, o in qualunque altro modo.

Passo 2: Riunire i Dadi

Il GM comunica a ogni Eroe la combinazione Tratto+Abilità appropriata al suo Approccio e le relative Conseguenze. Le Conseguenze del battersi con una Squadra di Sgherri sono sempre: *"Subisci un numero di ferite pari alla Forza della Squadra"*, ma alcune possono avere capacità speciali (***Squadre di Sgherri Speciali***, pag. 18).

Passo 3: Tiri e Incrementi

I giocatori usano gli Incrementi ottenuti per compiere Azioni contro la Squadra, riducendo la sua Forza di 1 per Incremento speso.

Passo 4: Turno degli Sgherri

Se una Squadra non è stata completamente eliminata, i sopravvissuti attaccano gli Eroi. Una Squadra infligge un numero di Ferite pari alla sua Forza attuale. Quindi, se aveva Forza 8 ma è stata ridotta a 3, l'Eroe che l'affronta subisce 3 Ferite. Se sono presenti più Eroi e più Squadre il GM decide quale Squadra attacca chi. Una Squadra infligge tutto il suo danno a un solo bersaglio.

Passo 5: Continuare?

Se la Squadra ha ancora Forza residua può continuare il suo assalto o arrendersi… per quanto improbabile, uno è libero di sperare. Si torna al **Passo 1: Approccio** e si continua finché tutti gli Eroi sono fuori combattimento o gli Sgherri sconfitti.

Gli Sgherri possono usare questo momento per riorganizzarsi. Una Squadra con Forza 5 e una con Forza 3 possono riunirsi in una con Forza 8, oppure una Squadra con Forza 10 può dividersi in due con Forza 5.

Sgherri Durante la Sequenze d'Azione

Quando gli Sgherri attaccano gli Eroi in una Sequenza d'Azione, questi ultimi devono affrontare sia loro sia le Conseguenze ambientali.

Per esempio, un gruppo di pirati scala la murata durante una tempesta e prova a conquistare la nave. Il GM dice ai giocatori: "Dovrete affrontare le Conseguenze: o spendete un Incremento o il vento vi strapperà dal ponte."

Numeri delle Squadre

È possibile, anzi consigliabile nel caso di Eroi esperti, che appaiano più Squadre insieme. I Duellanti possono sconfiggerle rapidamente e i giocatori astuti trovano spesso altri modi per sistemarle. Il GM deve quindi calibrare il numero di Squadre in base alle capacità del gruppo e senza preoccuparsi troppo: gli Sgherri si comprano all'ingrosso!

Squadre di Sgherri Speciali

Le Squadre possono avere diversi stili: Assassini, Guardie, Pirati, ecc. Non tutte hanno un tipo, ma quelle fortunate ricevono una **Capacità**, che il GM può attivare spendendo 1 Punto Pericolo. Questa Capacità si applica in aggiunta alle normali Ferite inflitte dalla Squadra.

- **Guardie:** spendendo 1 Punto Pericolo possono subire un attacco rivolto a un Malvagio, riducendo le Ferite inflitte di 1.
- **Assassini:** spendendo 1 Punto Pericolo agiscono *prima* dell'Eroe più veloce, infliggendo immediatamente Ferite.
- **Ladri:** spendendo 1 Punto Pericolo rubano un oggetto in possesso dell'Eroe. Ciò riduce la loro Forza di 1, dato che uno dei Ladri fugge dalla Scena con il bottino.
- **Pirati:** spendendo 1 Punto Pericolo rapiscono un personaggio non-Eroe dalla Scena. Ciò riduce la loro Forza di 1, dato che uno dei Pirati lascerà la Scena con la vittima.
- **Duellanti:** spendendo 1 Punto Pericolo attaccano una seconda volta il medesimo Eroe o un altro.

Malvagi

I Malvagi rappresentano il vero pericolo per gli Eroi. Se molti Eroi possono occuparsi di una Squadra di Sgherri con facilità, un Malvagio può distruggere un Eroe allo stesso modo… a meno che quest'ultimo non sia pronto. I Malvagi sono letali!

Pensate al primo incontro tra il vostro personaggio preferito e un Malvagio. È tipico che l'Eroe venga sconfitto, costretto a ritirarsi o comunque battuto nel primo confronto. Solo dopo aver lavorato molto per minare la forza del Malvagio l'Eroe potrà affrontarlo di nuovo e sperare di vincere. Questo sistema riflette tale drammatica verità.

Malvagità

I Malvagi non hanno schede personaggio complete, solo due Tratti: **Forza** e **Influenza**. La somma di questi è il suo **Grado di Malvagità**.

La Forza è la somma delle capacità personali di un Malvagio: intelligenza, abilità con la spada o con la magia, ecc. È ciò che resta dopo avergli tolto denaro, influenza e Sgherri e averlo costretto all'angolo con la spada in pugno.

L'Influenza, invece, rappresenta denaro, risorse, agenti, potere politico, alleati, ecc. È la capacità di plasmare il mondo secondo i desideri del Malvagio.

Alcuni antagonisti hanno più Forza che Influenza, o viceversa. Per esempio, in *I Tre Moschettieri*, il Cardinale Richelieu ha alta Influenza e bassa Forza, non è un abile combattente, ma controlla la più potente nazione del mondo. Al contrario il suo braccio destro, Rochefort, ha alta Forza e bassa Influenza.

La Storia Fantastica ci fornisce un altro esempio: Il Principe Humperdink e il Conte Rugen. Humperdink ha molta Influenza (essendo un Principe), ma non ha alcuna capacità di combattimento, mentre il conte Rugen è un maestro schermidore e un avversario mortale. Ha molta Forza, ma la sua Influenza è di gran lunga inferiore.

Potremmo continuare all'infinito. Nei racconti su *Robin Hood*, il Principe Giovanni (il Re Fasullo d'Inghilterra) ha alta Influenza e bassa Forza, mentre la Forza dello Sceriffo di Nottingham è superiore alla sua Influenza.

I Malvagi possono avere anche valori eguali, nulla impone che siano focalizzati da una parte o dall'altra.

Gradi di Malvagità

Quando si valuta un Malvagio, il grado di Malvagità è un buon indicatore della sua potenza.

- Un **Malvagio Debole** (come un piccolo malavitoso o un capitano delle guardie simile a un rospo) ha circa Malvagità 5.
- Un **Malvagio Forte** (un temuto capitano mercenario o un celebre assassino) ha circa Malvagità 10.
- Un **Malvagio Epico** (un generale sanguinario dell'esercito nemico o il folle capo di un culto) ha circa Malvagità 15.
- Un **Malvagio Leggendario** (il più grande assassino che il mondo abbia mai visto o un semidio votato alla conquista) ha circa Malvagità 20.

Usare Forza e Influenza

Ogni volta che intraprende un Rischio, un Malvagio lancia un numero di dadi a discrezione del GM pari o inferiore al suo Grado di Malvagità. Abbiamo detto "pari o inferiore" perché un Malvagio non rivela mai il suo vero potere agli Eroi… finché non sarà troppo tardi. Inoltre, di solito un Malvagio corre dei Rischi solo quando affronta gli Eroi, in molti altri casi può semplicemente spendere Influenza.

Ciò significa che un Malvagio può lanciare anche 10 o 20 dadi per Rischio e spendere gli Incrementi ottenuti. Come possono gli Eroi affrontare un tale monumentale avversario?

Un passo alla volta.

Affrontare un Malvagio

Gli Eroi possono compiere Azioni per minare la Forza e l'Influenza di un Malvagio, riducendo così il suo grado di Malvagità.

Minare l'Influenza

Quando un Eroe ostacola *indirettamente* un Malvagio (derubando un esattore delle tasse al suo servizio, battendo in duello i suoi uomini, convincendo il duca della sua vera natura), ciò ne riduce l'Influenza. È importante che un Eroe abbia un'idea generale dell'effetto delle sue azioni prima di iniziare.

L'Influenza è malleabile e in continuo cambiamento. Cresce man mano che il Malvagio completa le sue macchinazioni, assolda banditi, ricatta, uccide rivali e porta avanti i suoi piani. Si riduce quando gli Eroi sventano tali piani, gli mettono contro i suoi alleati, mostrano pubblicamente le prove della sua corruzione e svuotano i suoi forzieri.

> Gli Eroi che affrontano il Malvagio Diego Macera, Conte di Aldana, hanno scoperto diversi modi per erodere la sua Influenza: si è recentemente alleato con un barone rivale, ha stretto un patto con un capo della malavita per organizzare un racket e il suo assassino personale sta dando la caccia a un sacerdote che ha parlato contro di lui.
>
> Il GM spiega che rompendo l'alleanza con il barone, Diego perderà 3 Influenza. Fermare il malavitoso dal ricattare i mercanti equivale a eliminare 2 Influenza, più 1 se il capo verrà arrestato o esiliato. Fermare l'omicidio del prete cancella 1 Influenza, più altri 2 se l'assassino viene catturato o esiliato e un altro punto per essere riusciti a convincere il sacerdote a continuare con i suoi sermoni contro Diego.

Con il calare dell'Influenza si riduce anche il numero di dadi che il Malvagio ha a disposizione per i Rischi, poiché è limitato dal suo attuale Grado di Malvagità, ossia Forza + Influenza.

Minare la Forza

La Forza di un Malvagio è la sua abilità personale con parole, armi, Stregoneria o altri mezzi. Mentre si può indebolirlo riducendo l'Influenza, l'unico modo per sconfiggerlo definitivamente è affrontarlo faccia a faccia.

La Forza è un valore permanente, che cambia di rado e misura la pericolosità del Malvagio come individuo.

Prima di subire una Ferita Drammatica, un Malvagio deve incassare un numero di Ferite pari alla sua Forza (quindi un Malvagio con Forza 10 può subire 10 Ferite e l'undicesima sarà Drammatica). Una volta subite 4 Ferite Drammatiche un Malvagio cade Inerme (come un Eroe) ed è sconfitto. Riassumendo: un Malvagio con Forza 10 dovrà subire 44 Ferite in una singola Scena per essere sconfitto.

Macchinazioni

Mentre gli Eroi corrono di qua e di là per tentare di sconfiggerlo, un Malvagio non resta con le mani in mano. Lavora continuamente per aumentare la propria Influenza grazie alle Macchinazioni.

Una Macchinazione è un singolo piano, crimine, inganno o altra attività pensata per aumentare il proprio potere personale. Per crearla, il Malvagio investe Influenza in essa, a tutti gli effetti scommettendola contro gli Eroi. Non si può usare l'Influenza investita in una Macchinazione per ostacolare gli Eroi.

Quando si progetta una Macchinazione è bene ricordare che dovrebbe culminare in un momento d'azione. Molte Macchinazioni volte a raccogliere informazioni sono pessime scelte, salvo che queste siano ottenute nel corso di una Sequenza d'Azione (derubare un museo, rapire un informatore, ecc.). I Malvagi sanno come essere discreti, ma raramente sono delicati. Non si limitano a fare domande e vedere cosa riescono a scoprire. Se credono che qualcuno sappia qualcosa lo rapiscono, lo chiudono in una segreta e lo torturano con ferri roventi finché non canterà.

- "Rapinare la banca cittadina."
- "Ottenere la mano della Duchessa."
- "Truccare le elezioni a mio favore."
- "Assassinare il Re."

Una Macchinazione è sempre un piano attivo, non reattivo. "Non essere catturato" non è una Macchinazione perché un Malvagio cerca sempre d'evitare la cattura. "Continuare a ottenere potere" non ha un obiettivo esplicito. "Scoprire chi mi ostacola" non porta a una Sequenza d'Azione. "Assassinare chi ha sventato la mia ultima truffa" è invece una buona scelta.

Se una Macchinazione Ha Successo...

Se gli Eroi falliscono nel fermare una Macchinazione, il Malvagio ottiene Influenza pari al doppio del suo investimento. In altre parole, un investimento di 4 Influenza produce un guadagno di 8 Influenza.

Se una Macchinazione Fallisce...

Se gli Eroi sventano la Macchinazione, l'Influenza investita è persa. L'azzardo del Malvagio non ha pagato. Inoltre, altri effetti secondari della Macchinazione possono aver causato la perdita di ulteriore Influenza (per esempio, se l'antagonista principale invia un altro Malvagio a portare avanti il piano e questi viene sconfitto, l'Influenza investita in tale lacchè viene persa).

Come Utilizzare l'Influenza

L'Influenza è la valuta di un Malvagio, come ottiene ciò che desidera, come attira al suo servizio le Squadre di Sgherri, come corrompe nobili e funzionari. In breve è come influenza il mondo per raggiungere i suoi scopi.

EFFETTO	COSTO IN INFLUENZA
Reclutare un altro Malvagio	2 per ogni 5 punti di Forza del Malvagio
Impiegare una Squadra di Sgherri	1 per ogni 10 Punti di Forza
Convincere un alleato a tradire un Eroe	Grado di Panache dell'Eroe
Corrompere un ufficiale	1
Scoprire l'identità di un PNG	1
Scoprire l'identità di un Eroe rivale	Grado di Acume dell'Eroe
Trovare un luogo nascosto	1
Fuggire da una Scena	Grado del Tratto più alto tra i presenti

Reclutare Sgherri e Malvagi

Il GM potrebbe domandarsi: *"Non li uso sempre? Devo davvero spendere Influenza ogni volta che mi servono?"*

No.

Non tutti gli Sgherri rispondono direttamente a un Malvagio. Per esempio, se gli Eroi fanno infuriare la Guardia Cittadina, questa potrebbe non essere sotto il controllo del Malvagio, ma tenterà comunque di ostacolare gli Eroi. Quando, invece, il Malvagio assolda la famigerata Gilda degli Assassini della Mano Nera o ricatta un magistrato perché metta una taglia sugli Eroi, questo privilegio dev'essere comprato con l'Influenza. Questo è il momento in cui un Malvagio invia direttamente una Squadra di Sgherri contro gli Eroi.

"Reclutare un altro Malvagio" crea un secondo antagonista che risponde all'avversario principale. Un "nuovo Malvagio" indipendente non costa nulla al GM, che può (anzi deve) introdurlo liberamente. Tuttavia, se un Malvagio principale ha bisogno di agenti più efficaci di una comune Squadra di Sgherri deve pagarli con l'Influenza.

Tutti questi aiuti permettono a un Malvagio di costruirsi un impero personale, un'organizzazione formata dai suoi "investimenti" in individui poco raccomandabili che operano per suo conto. Qualsiasi Influenza guadagnata da questi Sgherri e Malvagi minori va direttamente al capo, non a chi l'ha ottenuta direttamente.

Lunga Vita al Principe!

Lunga Vita al Principe! è il trailer del Quickstart di 7th Sea. Lo definiamo "trailer" perché non si tratta di un'avventura completa, ma di due scene tratte da una vicenda più grande. In teoria, dovrebbe essere possibile completarle in una serata (circa quattro ore), ma potrebbe volerci di più in base alle decisioni dei giocatori. Questi assumono il ruolo di Eroi gettati in una situazione pericolosa: proteggere il principe della Confederazione Sarmatiana durante un colpo di stato.

Struttura

Questa non è un'avventura completa, solo un assaggio del sistema di 7th Sea all'interno di due scene tratte da una storia più grande. Occorre muoversi velocemente, saltando di scena in scena e usando un sacco di dissolvenze… proprio come nei trailer per un grande film.

Come molte altre avventure di 7th Sea, la vicenda inizia *in media res* e si conclude con un cliffhanger. Gli Eroi devono scappare da un palazzo in fiamme, mentre alcune guardie cercano di ucciderli, *quindi* attraversare il mare e, *infine*, trovare alleati destreggiandosi nell'infido mondo della politica di corte Vodacce. In altre parole, un normale giorno di lavoro per un Eroe di 7th Sea.

L'avventura è divisa in Episodi, ciascuno formato da alcune Sequenze d'Azione che, come suggerisce il nome, si concentrano proprio sui momenti più frenetici! I giocatori tirano i dadi, così che i loro Eroi possano compiere ardite imprese che sfidano la morte.

Background

Gli Eroi si trovano nella Confederazione Sarmatiana, una terra a lungo vittima della corruzione politica. La notte scorsa, il re ha emanato un proclama che potrebbe cambiare tutto e, finalmente, portare giustizia nel paese.

Per quasi mezzo secolo, la Sarmatia è stata una monarchia costituzionale. Un consiglio di nobili, detto *sejm*, è il vero potere della Nazione e i suoi membri hanno diritto di voto proprio in virtù dei loro titoli… ma hanno spinto la Nazione verso l'autodistruzione. Dato che ogni nobile ha anche il diritto di porre il veto su qualsiasi legge, il *sejm* è bloccato in un'impasse. Nel frattempo, il grano marcisce nei magazzini dei moli, l'esercito non ha armi né strumenti, i fondi languono nelle casse e la Nazione sta lentamente morendo. Anche il re, simbolo vivente del paese, giace nel proprio letto, incapace di aiutare il popolo.

Suo figlio, Aleksy Gracjan Nowak, ha scoperto un modo per salvare la Confederazione. Durante le sue ricerche si accorse che il re aveva una prerogativa su cui il *sejm* non poteva porre veto: conferire nuovi titoli nobiliari. Aleksy condusse il padre moribondo, facendolo trasportare con tutto il letto, di fronte al *sejm* per emanare un ultimo editto. Di fronte al consiglio riunito, il re conferì a *tutti i cittadini* della Confederazione il titolo di cavaliere o dama e il principe aggiunse che l'editto sarebbe entrato in vigore entro trenta giorni. I nobili avevano un mese per abrogare l'articolo che consentiva a un singolo membro del sejm di porre il veto su qualsiasi legge, altrimenti avrebbero dovuto confrontarsi con un'intera nazione con tale diritto.

Ovviamente, il *sejm* ratificò subito la modifica.

Purtroppo, un potente nobiluomo, Marcen Sabat, non vuole che questo cambiamento epocale abbia luogo e ha messo a punto un piano: rapire il principe per costringere la famiglia reale a ritirare l'editto. Per questo, ha inviato una gruppo di potenti guerrieri per catturare il Principe Aleksy… proprio mentre stava arrivando una delegazione da Vodacce per presentare al principe la sua fidanzata..

Gli Eroi

Ogni Eroe proviene da una Nazione diversa e ha capacità e un passato unici.

Aleksy Gracjan Nowak, Principe della Confederazione

(Alèksii Gràsian Nòvak)

Un principe giovane e idealista, pronto a tutto per liberare il suo popolo dalle catene imposte dall'aristocrazia. Aleksy è un'eccellente stratega con notevole carisma, ma le sua abilità come politico lasciano a desiderare.

Scegliete Aleksy se vi piace:

- Risolvere i problemi ragionando.
- Essere il faro di speranza di un'intera Nazione.
- Giocare un leader capace d'ispirare i compagni e il popolo.

Azucena Esquivel, Guardia del Corpo Castilliana

(Azuséna Eskìvel)

Membro della Società Segreta dei Los Vagabundos, ha lavorato per riuscire a divenire la guardia personale del principe. Il suo scopo è proteggerlo e far sì che sopravviva per divenire un simbolo di giustizia ed eguaglianza.

Scegliete Azucena se vi piace:

- Risolvere i problemi con inganno e azioni furtive.
- Essere stoici, silenziosi e mortalmente seri.
- Giocare un'idealista, pronta a tutto per rendere il mondo un posto migliore.

Domenica Vespucci, Strega della Sorte

(Doménica Vespùcci)

Promessa sposa del principe della Confederazione, ha organizzato il fidanzamento usando il nome e il sigillo del padre a sua insaputa. Non appena ha incontrato Aleksy ha insistito affinché fuggisse, perché "un filo insanguinato" si sta stringendo al suo collo.

Scegliete Domenica se vi piace:

- Risolvere i problemi con astute manovre politiche.
- Essere una donna molto più capace di quanto tutti credano.
- Giocare una Strega della Sorte, che impiega sottili e misteriose magie contro i nemici.

Ennio Vespucci, Bravo Vodacce

(Ènnio Vespùcci)

Fratello della Strega e celebre duellante, è stato inviato per garantire la sicurezza della sorella durante e dopo il matrimonio, oltre che per accertarsi che lo sposo sia degno di lei. È anche un vecchio amico del Capitano Roberto Gallo. Un tempo erano inseparabili, ma i loro doveri li hanno costretti a dividersi.

Scegliete Ennio se vi piace:

- Risolvere i problemi con il filo della spada.
- Lasciarvi guidare da emozioni e istinto.
- Giocare un Duellante spavaldo, fiducioso e senza rivali.

Roberto Gallo, Capitano Castilliano

(Robérto Gaglio)

Affascinante canaglia con il cuore d'oro, è stato assunto per portare Ennio e Domenica in Sarmatia. È un vecchio amico dello spadaccino e intende convincerlo a imbarcarsi con lui per vivere, ancora una volta, una vita di avventure.

Scegliete Roberto se vi piace:

- Risolvere i problemi con astuzia e inventiva.
- Raccontare di strane terre lontane, che avete visitato e in cui intendete tornare.
- Giocare una storia "dalle stalle alla stelle" su un criminale divenuto studioso e avventuriero.

Riassunto dell'Avventura

Questo breve riassunto mostra il percorso ideale per l'avventura.

Episodio 1: Il Filo Insanguinato

Una Sequenza d'Azione introdotta da un breve momento d'interpretazione, a cui segue uno scontro.

Il palazzo è in fiamme e l'avvertimento della Strega ha fatto guadagnare agli Eroi alcuni preziosi secondi per fuggire. Il principe è riluttante, ma accetta l'idea di raggiungere Vodacce per riunire le forze e contrattaccare. In inferiorità di numero e potenza di fuoco, il gruppo viene inseguito fino ai moli, dove attende la nave del capitano.

Episodio 2: Nella Gelida Notte Vodacce

Una Sequenza d'Azione introdotta da un lungo momento d'interpretazione, a cui segue un'interazione sociale.

Il gruppo si trova presso la corte di un nobile di Vodacce e deve lottare per ottenere alleati e favori. L'obiettivo è riunire un esercito con cui tornare nella Confederazione. Tutti sono riluttanti a dare inizio a una guerra, ma gli Eroi devono trovare un alleato che accetti di aiutare la loro causa.

NESSUNA TRAMA SOPRAVVIVE...

O, UNA RAPIDA GUIDA ALL'IMPROVVISARE RACCONTI

Avete letto il riassunto dell'avventura. Se siete GM esperti, sapete già cosa stiamo per spiegarvi, altrimenti state per imparare qualcosa di nuovo.

Nessuna trama sopravvive al contatto con i giocatori. Nessuna. *Nada. Nichts*. Zero.

Scrivere un'avventura per persone che non avete mai incontrato è difficile. Non sappiamo chi siete voi né i vostri giocatori, non sappiamo *nulla*. Tutto ciò che possiamo darvi è una traccia e speriamo che i vostri giocatori non escano troppo dal seminato. Dopo tutto, uno di loro potrebbe dire *"Ehi, vediamo che succede se ci lasciamo catturare! Sembra interessante!"* e in un attimo tutto questo lavoro diventa inutile.

Fidatevi, **le Cose Andranno nel Verso Sbagliato**, i giocatori gireranno a sinistra quando l'avventura dice di andare a destra o, peggio ancora, faranno un'inversione a 180° e torneranno indietro. I GM esperti lo sanno. Quelli nuovi devono impararlo *in fretta*. Per questo abbiamo incluso alcuni consigli su come riportare la trama nel seminato, improvvisare quando necessario o buttare tutto fuori dalla finestra.

Il ruolo del GM è aiutare i giocatori a divertirsi. Se non vogliono seguire il sentiero battuto, non c'è modo di costringerli. Troveranno la loro strada ed è questo che rende i Giochi di Ruolo diversi da romanzi, film, serie TV, videogiochi o qualsiasi altra cosa. Sono i giocatori a decidere il corso della storia, il GM non guida la narrazione, segue il resto del gruppo. Vi mostreremo come fare.

Episodio 1

Il Filo Insanguinato

Leggere o parafrasare quanto segue:

> Doveva essere un incontro privato con il principe della Confederazione, nella sala del trono di Castel Vasa. Il gruppo era stranamente assortito: il principe di Sarmatia, la sua promessa sposa Vodacce, l'arrogante fratello di lei, un marinaio Castilliano assolutamente onesto e una misteriosa e stoica guardia del corpo. Doveva essere un incontro privato, dove tutti avevano i propri piani... alcuni più pubblici di altri.
>
> A un certo punto la donna di Vodacce sbarra gli occhi e urla *"Pericolo!"*
>
> Il fratello si getta a farle da scudo. La guardia del corpo protegge il principe. Il marinaio... si butta a terra.
>
> Un'esplosione infrange i vetri, poi il rumore di soldati in marcia.
>
> La porta viene sfondata e un uomo entra scortato da soldati. Si presenta come il Duca Kazimierz, Marcen Sabat, e accusa il principe di tradimento. Volano frecce, le spade si scontrano, ma riuscite a fuggire... a malapena.
>
> Adesso siete nascosti in una delle molte stanze del castello, in mezzo a travi e arazzi in fiamme. Se solo ci fosse una finestra da cui rischiare un salto...
>
> Stringete le armi in pugno, sentite il fumo entrarvi nei polmoni e il calore delle fiamme sulla pelle.
>
> Il principe vi osserva uno a uno. Sembrate tutti uomini e donne d'onore o, almeno, più onorevoli del Malvagio che vi sta dando la caccia.
>
> È un colpo di stato e dovete trovare il modo di fuggire, ma dove potete rifugiarvi?

Ogni giocatore riceve la scheda del suo Eroe, con motivazioni e segreti. È il momento d'incoraggiarli a proporre idee. Come riusciranno a sfuggire ai soldati che hanno occupato il castello e li cercano?

Lasciare la Capitale

Il palazzo è in fiamme e l'avvertimento della Strega ha fatto guadagnare al gruppo i preziosi secondi necessari per la fuga.

Il ritmo è importante. Occorre prestare attenzione ai giocatori, lasciare loro il tempo di presentarsi e chiacchierare ma, al momento giusto, gettarli dritti nell'azione.

Sfuggire agli Inseguitori

Questo breve incontro serve a spiegare come tirare i dadi e interpretarne i risultati. Leggere o parafrasare quanto segue:

> Mentre fuggite attraverso il castello in fiamme, pezzi di travi precipitano intorno a voi. Sfondate una porta e vi ritrovate in una sala da ballo, con le fiamme che lambiscono i muri. Dietro di voi, guardie con l'uniforme dei Sabat vi ordinano di fermarvi e, sopra le balaustre della balconata, vedete balestre e moschetti puntati contro di voi. Sono troppi per battervi. Sapete che dall'altro lato della sala, superato uno studio, c'è una finestra che guarda verso i moli. Se riusciste a raggiungerla potreste lasciare la città prima che questo cappio si stringa al vostro collo. Cosa fate?

Gli Eroi possono tentare molte cose, ma l'obiettivo dovrebbe essere raggiungere lo studio dall'altro lato della sala. È possibile usare qualsiasi combinazione di Tratto e Abilità, ma alcune sono più indicate di altre.

Gli Eroi sono di fronte a un Rischio, un'azione o decisione pericolosa, e i giocatori possono usare i valori della Scheda dell'Eroe (Tratti, Abilità, Vantaggi e altri bonus) per superarlo. Ogni Rischio in 7TH SEA ha delle Conseguenze, ossia un prezzo, e i punteggi sulla Scheda servono anche a evitare le Conseguenze.

Per risolvere questo Rischio si seguono questi passi.

Passo 1: Preparare la Scena

Prima di tutto, il GM descrive la situazione, fornendo i dettagli importanti che potrebbero aiutare od ostacolare l'Eroe.

Passo 2: Approccio

Il GM chiede a ciascun Eroe come intende attraversare il salone. È meglio lasciare un po' di tempo per decidere, ma non molto. Chi impiega più di un minuto va pungolato.

Passo 3: Riunire i Dadi

Una volta che ciascuno ha stabilito il suo Approccio, il GM comunica quale combinazione di Tratto e Abilità usare. Data la situazione, Vigore e Grazia sono i più probabili, ma alcune soluzioni potrebbero richiedere Acume o Panache. Dopo di che, si aggiunge un numero di dadi pari all'Abilità più adatta ed eventuali bonus. Atletica è la più probabile, ma anche Intimidire o Nascondersi. Sta al GM stabilire la combinazione giusta.

Ogni giocatore può ottenere Dadi Bonus in diversi modi, come descritto in precedenza:

- Un Dado Bonus se questa è la prima volta in cui impiega un'Abilità durante la Scena (dovrebbe essere vero per tutti essendo questo il primo Rischio della vicenda).
- Un Dado Bonus per una descrizione molto spettacolare dell'Approccio.

Passo 4: Conseguenze e Opportunità

A questo punto, il GM informa i giocatori delle Conseguenze dei loro Approcci. Essendo questo il primo Rischio, meglio restare sul semplice: 8 Ferite. Ciò significa che per superare la sala da ballo occorre subire 8 Ferite.

In questo quickstart, tali informazioni sono indicate così:

Rischio: attraversare la sala da ballo fino allo studio.
Conseguenza: l'Eroe subisce 8 Ferite.

È il momento per i giocatori di tirare i dadi: il loro primo Rischio!

Passo 5: Tiro e Incrementi

Dopo avere tirato, ogni giocatore somma i risultati ottenuti per creare combinazioni con un valore pari a 10, che siano 2+8, 3+7, ecc. Una combinazione con un totale più alto, come 6+8, è comunque considerata 10.

Ciascun 10 o più è un Incremento che i giocatori possono spendere in diversi modi, soprattutto per superare Rischi e Conseguenze. Attraversare il salone richiede 1 Incremento e annullare del tutto le Conseguenze altri 8. I giocatori possono applicare un qualsiasi numero d'Incrementi per ridurre le Ferite, ma quelle che non vengono negate sono applicate a tutti gli Eroi. Per esempio, se i giocatori cancellano 6 Ferite, tutti gli Eroi subiscono le 2 rimaste.

Se un giocatore non ottiene neppure un Incremento, non può superare il Rischio, ossia attraversare il Salone. È il GM a decidere il perché e non deve preoccuparsi di metterlo in una brutta situazione, basta che sia divertente.

Un giocatore non può spendere Incrementi per far superare il Rischio a un altro Eroe. Può proteggerlo dalle Conseguenze, ma ognuno deve riuscire da solo.

Questa è l'unica limitazione all'uso degli Incrementi: non è possibile spenderli per far superare un Rischio a un altro Eroe. Ogni Eroe deve riuscire con le proprie forze.

Essendo una Sequenza d'Azione, il giocatore che ha ottenuto più Incrementi descrive per primo l'Azione del proprio Eroe, spendendo uno o più Incrementi. Una volta risolta, tocca al personaggio con il maggior numero di Incrementi rimasti, che si tratti dello stesso individuo o meno. Se due Eroi sono pari, decidono loro chi agirà per primo.

Ogni volta che un Personaggio spende un Incremento, per esempio per proteggere un compagno dalle Conseguenze di un Rischio, deve descrivere come. Esistono vari modi per negare le Conseguenze, ecco alcuni esempi legati a questa Scena:

- Schivare una trave in fiamme che cade dal soffitto.
- Rovesciare un tavolo e usarlo come riparo.
- Bloccare una porta con una libreria o armadio per rallentare gli inseguitori.

- Afferrare una spada da una panoplia in un angolo.
- Sparare qualche colpo contro le guardie sulla balconata per costringerle a tenere la testa bassa.

Concluso il primo Rischio, gli Eroi avranno attraversato la stanza, a meno che qualcuno non sia rimasto nei guai, non avendo ottenuto neppure un Incremento. Se uno resta separato dal gruppo, niente panico. È sufficiente che il GM descriva in breve come sia riuscito a riunirsi agli altri e gli assegni alcune Ferite in più per rappresentare i guai che ha passato. La cosa migliore è una piccola scena pericolosa (è rimasto circondato dai soldati di Sabat e ne è uscito pesto e malconcio) o divertente (si è imbattuto in una nobildonna in fuga, che ha iniziato a urlare e percuoterlo con la borsa) ambientata in una stanza laterale. Quando tutti arrivano di corsa nello studio, si passa alla prossima sezione.

Estera Sabat: "Czarny Kot" (La Gatta Nera)

Leggere o parafrasare quanto segue:

Entrate di corsa nello studio, sbattendo la porta dietro di voi. Ennio la tiene chiusa abbastanza a lungo da permettere ad Azucena di bloccarla con una piccola libreria. I soldati dei Sabat non passeranno da qui.

"Witam drodzy." dice una voce dietro di voi. *"Ciao, tesoro."*

Inginocchiata sul davanzale della finestra aperta, vedete una donna abbigliata con pantaloni attillati di pelle nera, stivali alti e un corsetto di cuoio. Ha lunghi capelli neri che ricadono oltre le spalle. Entra restando in punta di piedi, ma non si allontana dalla finestra. Sembra un po' nervosa, ma fa un grande sforzo per dominarsi.

È Estera Sabat, la donna che il principe si è rifiutato di sposare per ben cinque anni. Il suo obiettivo è guadagnare influenza politica e i suoi mezzi preferiti sono furto e spionaggio. La chiamano "Gatta Nera".

"Ho una proposta per te" dice con voce roca e seducente. *"Non conosco i piani di mio padre, ma lo conosco molto bene. Di solito, i nostri interessi coincidono... ma non oggi, credo. Lasciatemi venire con voi. Posso aiutarvi."*

L'obiettivo di Estera è semplice: restare vicina al principe e ai suoi compagni, così da tenerli d'occhio. Ha le proprie mire e ambizioni, non necessariamente in linea con quelle del padre. Per molti versi, è un'opportunista che sta fiutando un'occasione. Purtroppo, il caos l'ha costretta a fare una mossa azzardata per restare in gioco.

Una volta descritta la scena, il GM si rivolge direttamente ad Aleksy. Gli mostra la mano aperta, spiegando che ha cinque secondi per decidere se accettare l'offerta di Estera.

Se non ha deciso entro lo zero (o rifiuta) il GM spiega che ha esitato troppo ed Estera se n'è accorta. È ferita a arrabbiata:

"Ho mentito a molte persone, Aleksy, ma mai a te." Un attimo dopo si lancia dalla finestra, usando il suo rampino per fuggire.

Se l'offerta viene accettata, Estera è contenta:

"Ci vediamo alla nave pirata, mio principe. Vi accompagnerei, ma devo occuparmi di una cosa prima della partenza. In ogni caso, vi lascio in mani capaci." Fa un sorrisetto ad Azucena e raggiunge la porta senza neppure guardarsi indietro.

Il modo in cui Aleksy e gli altri trattano Estera cambierà il suo ruolo nell'Episodio 2.

Sta al GM decidere come interpretare questa PNG e la cosa migliore è tenersi aperte tutte le strade. Estera non ha ancora deciso come comportarsi e il GM dovrebbe fare lo stesso, almeno fino all'ultimo momento. Quando è il momento, deve scegliere uno dei seguenti segreti e appuntarselo senza rivelarlo… fino al momento giusto.

- Estera non ama suo padre, anzi lo odia e lo teme. Tuttavia, essendo una Sabat, è stata educata a non mostrare paura e fingere di avere sempre il controllo. Crede che questa sia l'occasione buona per sfuggire alle sue grinfie.
- In realtà, Estera è un'altruista e crede che l'idea di Aleksy, la Libertà Dorata, sia geniale. Vuole aiutarlo a portarla a compimento, anche se ciò vorrà dire che non sarà lei la regina di Sarmatia.
- Estera apprezza e rispetta Aleksy, ma vuole sposarlo solo per interesse politico. Quando dice "mio amato" non si riferisce a lui, parla di… Azucena.

Fuori dalla Finestra

Leggere o parafrasare quanto segue:

> Sotto di voi, oltre la finestra lasciata aperta da Estera, c'è un piccolo cortile che ferve d'attività. Oltre una dozzina di guardie dei Sabat stanno prendendo posizione. Nel mezzo del caos non sembrano essersi ancora accorti di voi. Alcuni guardano verso la finestra, forse hanno sentito un rumore, ma c'è troppo da fare per prestare attenzione. I soldati si schierano in posizioni riparate lungo mura. È chiaro che stanno prendendo il controllo del palazzo, ma sembrano preoccuparsi di attacchi dall'esterno. Cosa fate?

È tempo di correre un altro Rischio! I giocatori devono riunire le riserve di dadi come descritto in precedenza. È bene ricordare loro di usare nuovi Tratti e Abilità rispetto al salone, così da ottenere un Dado Bonus, e incoraggiarli a compiere azioni Eroiche, interagire con l'ambiente in maniera significativa o dire qualcosa di astuto, per guadagnarne un altro. È possibile ottenere entrambi questi vantaggi, ma solo una volta ciascuno, per un totale di due Dadi Bonus.

Rischio: scendere nel cortile.

Conseguenza: l'Eroe subisce 8 Ferite.

Opportunità: le guardie non si accorgono dell'Eroe, che ottiene un numero di Dadi Bonus pari al suo grado di Nascondersi (minimo 1) al suo prossimo Rischio. Solo un Eroe può beneficiare di questa Opportunità.

La procedura è identica a quella usata per il Rischio precedente. Il GM stabilisce la posta in gioco, indicando agli Eroi l'obiettivo e che subiranno 8 Ferite lungo il percorso. Dopo di che, domanda come intendono calarsi e ognuno compone una riserva di dadi con Tratto e Abilità appropriati. Dopo aver tirato, ogni Eroe spende gli Incrementi per avere la meglio su Rischio e Conseguenze, oppure per compiere altre Azioni (vedere oltre). Si applicano le medesime regole, ossia non è possibile spendere Incrementi per far superare il Rischio a un altro Eroe, solo per proteggerlo dalle Conseguenze.

I giocatori possono usare gli Incrementi come prima per ridurre le Ferite subite dal gruppo, ma devono descrivere come ci riescono. Ecco alcuni esempi:

- Gettarsi dalla finestra tenendosi a un arazzo.
- Stendere una guardia con un calcio volante.
- Atterrare senza danni su un covone di paglia o una tenda.
- Atterrare in testa a una delle guardie presenti nel cortile.
- Calarsi in silenzio senza che le guardie si accorgano della sua presenza.

Se un giocatore non ha Incrementi, la situazione si fa interessante. Potrebbe farsi del male atterrando o cadere su un cumulo di spazzatura circondato da soldati arrabbiati. Il GM non deve trattenersi nell'inventare le circostanze di un fallimento, ma neppure punire i giocatori. In questo caso, il suo ruolo è complicare la situazione e aggiungere colore all'azione. Comunque vada, è importante non far deragliare la storia e passare alla Scena successiva.

Capitano Filip Kumiega

I moli sono a poche decine di metri dal punto dove sono atterrati gli Eroi e, che fortuna, una delle più fedeli guardie del re, Filip Kumiega, è qui per aiutarli… oppure no?

Leggere o parafrasare quanto segue:

> *"Gettate le armi!"* Filip Kumiega, capitano della Guardia Reale Sarmatiana, avanza seguito dai suoi più fedeli soldati, uomini e donne che ha scelto personalmente. Non vi ci vuole molto per capire che non si sta rivolgendo agli assalitori, ma a *voi*.
>
> Dopo un momento, quando è chiaro che non intendete ubbidire, la sua espressione diventa rabbiosa: *"Mi dispiace, mio principe, ma avete commesso un grave errore. Le vostre idee sono pericolose, vanno contro la natura stessa della società civile."* Si volta e marcia verso il castello, facendo un cenno impaziente ai soldati dei Sabat e alle Guardie Reali: *"Prendeteli!"*

Questi uomini e donne formano ciò che si definisce "Squadre di Sgherri", ossia gruppi di tirapiedi. Finché sono pochi, gli Eroi non avranno problemi a sistemarli, ma se sono troppi c'è il pericolo d'essere sopraffatti.

Queste tre Squadre di Sgherri hanno Forza 8, ossia sono formate da otto tirapiedi l'una.

Una volta descritta la situazione e la posta in gioco, il GM si rivolge direttamente ad Azucena, che deve prendere una decisione importante. Le mostra la mano aperta, spiegando che ha cinque secondi per decidere se restare e proteggere il principe o inseguire Filip.

Se non ha deciso entro lo zero, il GM spiega che ha esitato e l'occasione per acchiappare Filip è sfumata. Se lo insegue, vedere la sezione **Nel Fuoco**.

Ecco una guida per gestire questa Scena.

Passo 1: Approccio

Il GM chiede agli Eroi cosa intendono fare e come, probabilmente "fuggire verso i moli" o qualcosa di simile, così da determinare il loro Approccio.

Passo 2: Tiri e Incrementi

Ogni giocatore tira un numero di dadi pari alla propria combinazione di Tratto + Abilità + bonus. È importante ricordarsi che non è necessario battersi, si può usare Atletica per aggirare gli Sgherri e seminarli, Intimidire per spaventali o qualsiasi altro Approccio che sembri adatto alla situazione e allo stile del tavolo.

Inoltre, il GM deve indicare le eventuali Conseguenze legate all'Approccio scelto da ciascun giocatore.

Tutti tirano i dadi e chi ha ottenuto più Incrementi può agire. In caso di pareggio tra più Eroi, i giocatori decidono l'ordine. Ogni Incremento speso in un'Azione contro una Squadra di Sgherri ne mette fuori combattimento uno. Il giocatore descrive come ci riesce, più vivida è la scena meglio è.

Passo 3: Turno degli Sgherri

Se gli Eroi non hanno eliminato tutti gli Sgherri prima di finire gli Incrementi, tocca ai sopravvissuti. Un Squadra di Sgherri infligge automaticamente un numero di Ferite pari alla sua Forza rimasta. Ogni Squadra attacca un Eroe differente.

Fine del Round

Se non ci sono più Sgherri lo scontro è terminato, altrimenti inizia un nuovo Round. Si torna al Passo 1 e si ripete la sequenza fino ad aver eliminato tutti gli avversari.

Spazio

Non occorre preoccuparsi di spazi, metri e centimetri. Il cortile è abbastanza grande da permette a tutti di muoversi liberamente. A parte ciò, ci piace immaginare gli Eroi che corrono da un angolo all'altro, mulinando le lame e abbattendo avversari. Non lasciate che i millimetri vi ostacolino. Questa non è una simulazione, ma un gioco d'*azione*!

Ferite

Questo è un buon momento per ricordare ai giocatori di tenere traccia delle loro Ferite. A seconda della situazione, potrebbero aver già ricevuto una Ferita Drammatica, che modifica la quantità di dadi che tirano.

Nel Fuoco

Se Azucena decide d'inseguire Filip, leggere o parafrasare quanto segue:

> Ti getti oltre la porta, rientrando nel palazzo in fiamme alle calcagna di Filip. Non ti è mai piaciuto, troppo conservatore e tradizionalista per i tuoi gusti. La sua fedeltà alla famiglia reale di Sarmatia era figlia delle aspettative sociali, dell'abitudine, non della vera lealtà.
>
> Resti sorpresa per un attimo quando si ferma e si volta per affrontarti con un sogghigno: *"Straniera, hai corrotto il mio principe e la mia terra fin troppo a lungo. Volevi ridurre la mia Nazione in cenere? È giusto che tu muoia tra le rovine della casa che hai metaforicamente provato ad abbattere. Uccidetela!"*
>
> Dalle ombre e dal fumo emergono alcuni uomini e donne. Ogni pretesa di associazione con la Guardia Reale è stata abbandonata, sono vestiti di nero, con maschere sul volto e pugnali in mano, non sono soldati ma assassini.

Questo incontro si gestisce come quello con i soldati nel cortile, ma gli assassini formano una singola Squadra di Sgherri con Forza 6. Durante la mischia, Filip spara un colpo di pistola e poi fugge fuori dalla stanza.

Essendo un Malvagio e non uno Sgherro, Filip tira sei dadi. Il giocatore di Azucena dichiara il suo Approccio e tira, come sempre. Chi dei due ha più Incrementi agisce per primo. In caso di pareggio, tocca a Filip. I Malvagi vincono sempre questi pareggi! Nel suo Turno, il capitano spende tutti gli Incrementi per sparare contro Azucena, infliggendole 1 Ferita per Incremento e, se almeno uno va a segno, una Ferita Drammatica aggiuntiva (dovuta alla pistola). Azucena può evitare le Ferite normali spendendo Incrementi, anche se non è il suo Turno, ma non quella Drammatica dovuta alla pistola.

Una volta fatto, Filip attiva la sua Virtù (Scaltro, il Matto) e lascia la Scena. Si tuffa oltre una porta o una finestra per sfuggire alle ire di Azucena, sperando che i suoi tagliagole la sistemino.

Dopo il primo sparo, lo scontro continua come descritto in precedenza. Il GM gestisce le due scene simultaneamente, invece che una alla volta, saltando dall'una all'altra. Azucena non può aiutare gli Eroi nel cortile e viceversa.

È bene inserire ogni tanto i rumori dello scontro all'esterno, punteggiati da occasionali urla di paura e dolore, così da ricordare ad Azucena le conseguenze dell'aver abbandonato il principe per inseguire Filip. Lo stesso va fatto con il principe, facendogli notare come le cose sarebbero diverse se Azucena fosse qui. Tuttavia, entrambi devono essere liberi di decidere autonomamente quali sono i loro sentimenti riguardo questa scelta. Il GM non deve dire ad Azucena che si è pentita di aver abbandonato il principe, solo spiegarle perché potrebbe sentirsi così. Allo stesso modo, non occorre dire al principe che è arrabbiato, solo perché potrebbe esserlo.

Conclusione

Una volta sistemate le guardie, gli Eroi possono raggiungere la nave di Roberto e levare l'ancora. Se qualcuno è rimasto isolato, il GM fa riunire il gruppo con una breve descrizione. Per esempio, se Azucena ha inseguito Filip, il GM potrebbe narrare che si tuffa da una finestra proprio mentre quel pezzo del castello crolla.

Se il principe ha accettato l'aiuto di Estera, lei è in attesa a bordo della nave.

Episodio 2
Nella Gelida Notte Vodacce

I nostri intrepidi Eroi si ritrovano a fare politica in una corte di Vodacce. L'obiettivo è semplice: riunire un esercito con cui tornare nella Confederazione. Se solo riuscissero a convincere i capricciosi Principi Mercanti ad aiutarli…

Il Primo Passo in un Mondo Più Vasto

Le cose stanno per complicarsi.

L'Episodio 1 era molto semplice e diretto. L'abbiamo progettato per aiutare GM e giocatori a prendere confidenza con il gioco.

L'Episodio 2 è… diverso. Questa parte della trama è pensata per lasciare una certa libertà ai giocatori, così che possano sgranchirsi le gambe, parlare con chi desiderano, andare dove preferiscono e perseguire i propri obiettivi. Di conseguenza, è uno scenario non una precisa sequenza di eventi. Abbiamo fatto del nostro meglio per allestire la Scena e fornire a GM e giocatori gli strumenti per iniziare a orientarsi nella politica di corte Vodacce.

Se il GM dovesse sentirsi sopraffatto, perso o ritenere che l'azione stia rallentando troppo, niente panico. Abbiamo incluso alcuni eventi con cui ridare abbrivio alla partita.

Crediamo in voi. Potete farcela.

Leggere o parafrasare quanto segue:

"Perché stiamo andando a Vodacce? Perché attraversare il mare quando abbiamo ancora alleati qui nella Confederazione?"

"Tutti sanno che non bisogna fidarsi dei Vodacce. Questa idea non ha senso."

"Ovvio che la Strega e suo fratello sono contenti. Non volevano affatto venire in Sarmatia."

"Non prova affatto amore per il principe. È chiaramente una trappola!"

Avete ascoltato l'equipaggio lamentarsi per tutto il viaggio. È come se tutti si fossero dimenticati che, nei mesi passati dall'attacco al palazzo, avete incontrato non meno di quattro alleati del principe e siete stati traditi da questi cosiddetti "amici", tutti comprati grazie ai vasti forzieri del Duca Kazimierz.

Ogni. Maledetta. Volta.

Solo dopo aver esaurito ogni altra possibilità, il principe ha finalmente accettato l'idea della sua fidanzata: dirigersi in Vodacce nella speranza d'ottenere l'aiuto del padre di lei.

La vedetta annuncia d'aver avvistato il porto. La decisione è presa. Il dado è tratto. Dovete arrischiarvi a cercare alleati in terra straniera, non importa quanto ciò possa rivelarsi pericoloso.

Gli Eroi hanno viaggiato dalla Confederazione a Vodacce, ciò non significa che gli ultimi mesi siano stati privi di eventi. Le Ferite subite nel primo Episodio hanno avuto il tempo di guarire.

Prima di procedere, il GM chiede a ciascun giocatore di descrivere una situazione pericolosa in cui si è ritrovato o una breve avventura vissuta durante il viaggio, che dimostri che non c'è alcun aiuto disponibile nella Confederazione. In questa circostanza, l'Eroe ha commesso un errore, si è ritrovato in pericolo o ha dovuto prestare aiuto a qualcuno.

Dopo di che, il giocatore alla destra di chi sta parlando narra come il suo Eroe abbia risolto la situazione, che si trattasse di salvare il compagno o superare un pericolo grazie all'aiuto reciproco. Al termine di ogni descrizione, il GM introduce un piccolo Rischio e chiede ai due giocatori come siano sfuggiti alla grinfie del Duca Kazimierz e dei suoi alleati. Tutte le Conseguenze dovrebbero essere decise in base alla descrizione del problema originale.

Attenzione, l'Eroe che descrive la Scena non è quello che risolve la situazione. L'obiettivo è far sì che gli Eroi arrivino a fidarsi gli uni degli altri e a condividere un obiettivo comune. Se chi sta descrivendo la Scena espone il proprio Eroe a un pericolo eccessivo, mette in mostra un grave difetto o dà a un *compagno* una grande occasione di mettersi in mostra, è giusto ricompensarlo con 1 Punto Eroe.

Ognuna di queste scene dovrebbe includere un solo Rischio, così da non focalizzarsi troppo a lungo su quelli che dovrebbero essere brevi sprazzi delle difficoltà incontrate. Ovviamente, se i giocatori si stanno divertendo, il GM non dovrebbe togliere loro la terra da sotto i piedi, solo tenere la vicenda in movimento.

Arrivo a Vodacce

Leggere o parafrasare quanto segue:

Al vostro arrivo a Vodacce ricevete pessime notizie: il Conte Vespucci, padre di Domenica ed Ennio, si è molto adirato per l'annuncio della Libertà Dorata. Non potendo annullare il fidanzamento, il conte ha deciso di non fornire alcun aiuto al deposto principe e ai suoi alleati. Il rifugio che speravate di trovare è chiuso, lasciandovi fuori al freddo.

È il momento di cercare nuovi alleati, un mecenate, e riunire un esercito con cui marciare verso la Confederazione e reclamare il trono del principe. C'è un problema: i nobili Vodacce non sono intenzionati a lasciarsi coinvolgere nelle beghe dei loro vicini e temono che inviare un esercito oltre il confine sia considerato un atto di guerra.

Per fortuna, uno degli aristocratici più disponibili, il Marchese De Rege, sta per tenere un ballo in maschera. Vi siete già procurati inviti e costumi, è tempo di farvi strada fino al cancello.

La tenuta di De Rege, soprannominata Casa Arcobaleno, è magnifica, con le alte torri che guardano sull'Approdo Numanari. L'architettura è ispirata a quella classica Numanari, con un tocco Vodacce contemporaneo e i colori le danno un'identità tutta sua. Il cortile è pavimentato con pietre di vari colori, che formano grandi mosaici attorno alla fontana centrale. Nell'acqua galleggiano innumerevoli lanterne di carta e altre sono appese in tutto il cortile, dando al luogo un'atmosfera fiabesca.

Gli ospiti non sono meno fantastici: l'élite politica e sociale della Nazione, in costumi della più alta qualità e maschere che vanno dal semplice ed elegante allo stravagante e incredibile, passeggia avanti e indietro, bevendo e conversando.

Una lunga fila di ospiti si snoda a partire dal cancello. Alcuni sono a piedi, altri a cavallo o in carrozza, un gruppo arriva persino con un palanchino sorretto da quattro robusti portatori. La tenuta ha anche un molo privato, dove sono già ormeggiate molte piccole imbarcazioni e yacht, mentre altre restano in attesa.

Entrare in Scena

I giocatori descrivono il loro ingresso nella grande sala da ballo. Appena l'araldo annuncia i loro nomi, tutti si voltano a osservarli. C'è un breve istante per fare una prima impressione a un potenziale mecenate… o evitare le attenzioni di possibili spie e avversari, per chi è più paranoico.

Ciascun giocatore descrive la presentazione del proprio Eroe: cerca di fare subito bella figura o di evitare le attenzioni altrui? È camuffato o sta usando un nome falso?

Il GM sfrutta questi elementi per delineare il tono della Scena e delle successive interazioni. Non occorre tirare i dadi, a meno che il giocatore non intenda chiaramente correre un Rischio, o lo chieda esplicitamente. In tal caso, non c'è problema, ma ogni Rischio deve includere un reale pericolo o una posta in gioco. Non ha senso tirare per fare una buona impressione, ma potrebbe essere necessario per convincere un nobile a condividere alcuni pettegolezzi interessanti.

Dentro la Casa Arcobaleno

Leggere o parafrasare quanto segue:

Una volta entrati, la scena non è meno impressionante. La sala da ballo principale è un trionfo di luce e colore, con arazzi che pendono dalle balconate lungo i muri. Sul palco c'è un'orchestra completa e servitori con vassoi si insinuano tra gli ospiti, offrendo loro cibo e bevande. In vari punti della sala ci sono tavoli a buffet e alcune dozzine di tavolini circolari con sedie.

Il centro è dominato da uno spazio aperto, designato come pista da ballo, dove una dozzina di personaggi si stanno esibendo nei complicati passi di una danza formale.

Tutti, ma proprio *tutti*, indossano maschere e costumi con diversi livelli di complessità e prezzo. Notate alcuni ospiti che entrano ed escono da altre stanze e, dopo aver fatto qualche domanda, scoprite che sono stanze dove avere conversazioni più intime e riservate. Si tratta soprattutto di salottini, ma una sembra essere uno studio o biblioteca, un'altra un salotto con molti comodi divani in cuoio rosso, una terza una sala dei trofei, adorna con molti animali impagliati, teste appese ai muri e armi ornamentali in teche di vetro.

Ci sono anche altre porte, sorvegliate da guardie non particolarmente aggressive. Vedete alcuni ospiti provare ad avvicinarsi e venire gentilmente allontanati, senza troppi problemi.

Lavorarsi la Sala

Essendo una Scena sociale, i giocatori potrebbero essere tentati di evitare Approcci basati su Vigore o Grazia, ma ci sono molti modi in cui un Eroe poco incline a socializzare può contribuire. Ecco alcuni suggerimenti su come applicare i diversi Tratti:

- **Panache:** fare scalpore alla festa e mescolarsi con la crema della società.
- **Acume:** battere in astuzia i presenti e capire quando far arrivare la parola giusta all'orecchio di chi potrebbe (o vorrebbe) essere d'aiuto.
- **Risolutezza:** resistere a tentazioni od offerte che possano distrarre il gruppo dal suo obiettivo.
- **Grazia:** muoversi tra la folla e infiltrarsi nella magione in cerca d'indizi.
- **Vigore:** gonfiare il petto e mettersi in mostra per attirare l'attenzione, creare un diversivo o impressionare un nobile importante.

Abilità Utili

Per prepararsi alla scena è utile dare un'occhiata alle Schede degli Eroi. Qui sotto c'è un breve specchietto della Abilità più adatte che i diversi Eroi hanno a disposizione, o che il GM potrebbe suggerire loro di usare.

- **Principe Aleksy Gracjan Nowak:** Arte della Guerra e Convincere
- **Domenica Vespucci:** Allettare e Convincere
- **Ennio Vespucci:** Empatia e Intimidire
- **Roberto Gallo:** Allettare e Istruzione
- **Azucena Esquivel:** Empatia e Furto

Vantaggi Utili

Occorre anche tenere conto dei Vantaggi che il gruppo potrebbe sfruttare. Se, come GM, la prima reazione all'uso di un Vantaggio è dire "no", occorre fermarsi subito. Queste capacità servono proprio ad aiutare i giocatori a immergersi nella Scena. Ecco quelli che gli Eroi potrebbero impiegare, o che il GM potrebbe suggerire.

- **Principe Aleksy Gracjan Nowak:** Comando, Fama (Uomo di Principi), Volontà Indomabile
- **Domenica Vespucci:** Amicizie Altolocate, Un Semplice Malinteso, Vieni Qui
- **Ennio Vespucci:** Accademia Militare, Duellante, Volontà Indomabile
- **Roberto Gallo:** Comando, Consacrato, Lampo di Genio
- **Azucena Esquivel:** Cameratismo, Lavorare sui Tetti, Scafata

Suggeriamo di trattare la festa alla Casa Arcobaleno come una Sequenza Drammatica, lasciando che gli Eroi vadano dove vogliono e parlino con chi ritengono interessante. Spendere un Incremento permette di ottenere un'informazione sul piano del duca o su uno degli ospiti più celebri e influenti.

Se un Eroe rimane senza Incrementi, può comunque partecipare, fare domande e parlare, ma non ha più alcuna capacità d'influenzare la Scena. Potrebbe, invece, ricevere false informazioni (ma anche dettagli utili), venire sfruttato da alcuni PNG (o sfruttarli a sua volta), oppure restare relegato in un angolo. Un Eroe senza Incrementi non esce di Scena, ma non può più dettare le condizioni della narrazione.

Se tutti gli Eroi finiscono gli Incrementi e il GM ritiene che ci sia ancora molto da fare alla Casa Arcobaleno (oppure tutti si stanno divertendo alla grande), la Sequenza può essere estesa per un altro Round, ma meglio non esagerare. È perfettamente accettabile non marcare ogni possibile casella, purché gli Eroi abbiano materiale sufficiente per far progedire la vicenda.

Gli Ospiti

Quattro ospiti hanno mezzi e motivi per aiutare il gruppo. Quando gli Eroi corrono un Rischio o spendono un Incremento per trovare possibili alleati, il GM dovrebbe considerare cosa stanno facendo e come.

Per ogni PNG sono presentate tre verità, una bugia e il prezzo che chiederà agli Eroi in cambio del proprio aiuto. Non abbiamo voluto descriverne le personalità, ma è possibile dedurre alcuni dettagli. Il GM dovrebbe adattare questi PNG al modo in cui il gruppo si sta comportando.

Marchese Cesarino De Rege, l'Anfitrione

- **Vero:** il marchese controlla l'esercito più grande tra tutti i presenti. Potrebbe sicuramente fornire un distaccamento al principe in esilio.
- **Vero:** il marchese ha il controllo di molte importanti rotte commerciali con la Confederazione. Non desidera che questi commerci subiscano ulteriori ritardi.
- **Vero:** il marchese è un allievo della sala d'armi Ambrogia. Aiuterà di certo un compagno di studi, come Ennio Vespucci.
- **Falso:** il marchese ha ottenuto il proprio titolo con commerci illegali e l'unica cosa di cui ha rispetto è il denaro. Di certo, è pronto a vendere le sue spade per il "giusto prezzo" (in realtà, il marchese è uno dei pochi mercanti assolutamente onesti di Vodacce e ne va molto fiero. Offrirgli una tangente è un insulto).

Il Marchese De Rege non chiede nulla eccetto la completa onestà. Se gli Eroi gli spiegano nel dettaglio la situazione, offre subito le proprie forze. Meno dettagli vengono omessi più si convincerà in fretta. Ogni tentativo d'ingannarlo o manipolarlo, invece, lo fa arrabbiare e riduce le probabilità di ricevere aiuto. De Rege comanda un reggimento (1.000 soldati).

Conte Nicostrato Guttuso, il Romantico

- **Vero:** il conte non si è mai sposato e ha un debole per le storie d'amore. Sapere che il principe e la sua promessa sposa sono stati costretti alla fuga nel giorno del loro fidanzamento farà ottenere le sue simpatie.
- **Vero:** il conte ha ottenuto il proprio titolo in battaglia e, molti anni fa, ha sconfitto più volte i nemici di Vodacce. È sicuro che vorrà rivivere un'ultima volta quei giorni di gloria.
- **Vero:** il conte supporta in segreto El Vagabundo e ha ospitato l'infame vigilante a casa sua in molte occasioni. Darà certamente una mano a chi si batte per il popolo (anche Azucena fa parte dei Los Vagabundos).
- **Falso:** il conte desidera disperatamente sposarsi. Di certo aiuterà chi dovesse proporgli un fidanzamento (in realtà, il conte ha amato una sola donna, morta da tempo, e considera tali offerte un insulto alla sua memoria).

Il Conte Guttuso desidera partecipare al matrimonio del Principe Aleksy e Domenica Vespucci. È pronto a offrire le sue forze in cambio di un ruolo durante la cerimonia. Più sarà importante, più velocemente cederà. Ogni litigio tra Aleksy e Domenica, o altre coppie all'interno del gruppo, rovinerà il suo umore, rendendolo meno pronto a fornire assistenza. Guttuso comanda un battaglione (500 soldati).

Baronessa Rosa Santina Manco, l'Arrivista

- **Vero:** la baronessa è ambiziosa. Avendo ottenuto il titolo di recente sta cercando l'approvazione dei suoi pari. Sarà certamente felice di poter dare prova di sé in battaglia.
- **Vero:** la baronessa detesta i prevaricatori e ha un debole per chi appare sfavorito. Chiunque sostenga di poter vincere uno scontro grazie a tenacia e aggressività ottiene il suo favore e, di certo, le farebbe piacere dare una lezione a un duca usurpatore.
- **Vero:** di recente, la baronessa è stata umiliata durante una cena dal Conte Vespucci. È probabile che voglia mettere il naso nei suoi affari per vendicarsi e sarà interessata a parlare con chiunque l'abbia umiliato in passato (come Domenica, che ha battuto il padre in varie questioni politiche).
- **Falso:** la baronessa intende espandere l'influenza di Vodacce appropriandosi di terre della Confederazione. Fornirà certo aiuto in cambio di un feudo (in realtà, la baronessa sta faticando a controllare il suo attuale dominio e considera una simile offerta un insulto alle sue capacità d'amministratrice).

La Baronessa Manco vuole avere il merito della sconfitta dell'esercito dell'usurpatore. Fornisce le sue truppe in cambio della promessa di un posto d'onore nelle cronache della guerra e una menzione di come abbia aiutato la Confederazione nel momento del bisogno. Più gloriosa è la promessa, più in fretta accetterà. Manco guida una compagnia (250 soldati).

Ammiraglio Carmen Cruz, l'Ambasciatrice

- **Vero:** l'ammiraglio ha un forte senso di giustizia e moralità, anche se le sue definizioni di tali qualità sono un po' più grezze del normale. Aiuterebbe di certo una causa che ritiene meritevole.
- **Vero:** l'ammiraglio è in Vodacce per rafforzare l'influenza dei suoi mecenati Castilliani. Il fatto che il principe ereditario della Confederazione le debba un favore, uno *grosso*, farebbe assai felici questi personaggi.
- **Vero:** l'ammiraglio e una ex-pirata, divenuta corsara, che è riuscita a ingraziarsi la famiglia reale di Castille e ottenere un grado nell'Armada. Di certo, si commuoverà al racconto di un altro "capitano indipendente" deciso a passare dalla parte della legge (come Roberto Gallo).
- **Falso:** l'apparente moralità dell'ammiraglio è una finta, in realtà vuole accumulare oro con ogni mezzo. Basterà una grande ricompensa per mettere in moto la sua flottiglia (in realtà, l'ammiraglio ha scoperto qualcosa di più importante del denaro. Insinuare che sia solo un'avida pirata è un insulto al suo onore).

L'Ammiraglio Cruz adora le storie di redenzione. Fornisce il suo pieno supporto se crede che agli Eroi sia stato fatto un torto e intendano mettere le cose a posto, soprattutto se sembra una bella storia. Cruz guida una flottiglia (250 soldati e 10 navi).

E Se...?

Alcune delle decisioni dei nostri Eroi nell'Episodio 1 possono influenzare questa Scena o le risorse disponibili. Ecco alcune linee guida su cosa occorre tenere a mente e quali PNG far rientrare in scena, se necessario.

Estera Sabat

Gli Eroi come hanno trattato Estera? E come hanno interagito con lei durante l'interludio? Se il principe ha declinato la sua offerta d'aiuto, la donna potrebbe ricomparire insieme a Zyta nella parte finale di questo Episodio. In tal caso occorre sottolineare quanto si rammarichi per la situazione, pur restando convinta che la colpa sia di Aleksy. Se le avesse permesso di aiutarlo, nulla di tutto questo sarebbe accaduto.

Se Aleksy ha accettato il suo aiuto, invece, Estera fa il possibile per blandire gli ospiti e aiutare gli Eroi. Accostarsi a un ospite con lei accanto permette di tirare di nuovo un dado nel Rischio relativo. Se, invece, viene lasciata libera di agire, scopre e comunica agli Eroi uno o due fatti sugli altri ospiti. Inoltre, potrebbe avvertirli che il padre ha un agente qui, ma non sa chi sia.

"State attento, mio principe. Mio padre ha molte lame, tutte assai affilate."

Filip Kumiega

Azucena ha inseguito Filip nel palazzo? Se non l'ha fatto, lui non c'è, essendo troppo impegnato ad assicurare la presa di Sabat sulla Confederazione.

In caso contrario, il GM potrebbe farlo comparire di nuovo: ha abbandonato il suo posto per cercare vendetta. Filip ha inseguito gli Eroi fin qui ed è riuscito a procurarsi un invito, oltre a una maschera con cui coprire le ustioni sul volto. Incolpa Azucena dell'essere rimasto sfigurato, oltre a essere ancora convinto che abbia corrotto Aleksy, spingendolo a rompere con la tradizione. Per quanto sia furioso verso il principe, riserva il proprio odio ad Azucena e il suo obiettivo è allontanarla dalla festa e ucciderla. Cerca di attirare la sua attenzione senza che nessun altro lo noti, oppure si comporta in modo sospetto così che lei lo segua fuori dal salone, dove le tende un'imboscata.

Filip è un Malvagio con Forza 6. Di conseguenza, tira 6 dadi in ogni Rischio, può incassare 6 Ferite prima di subirne una Drammatica (la settima) e viene sconfitto dopo aver accumulato 4 Ferite Drammatiche. Tuttavia, Filip è un codardo e se subisce più 2 Ferite Drammatiche tenta la fuga, deciso a tornare per vendicarsi un altro giorno.

Non è un Duellante (così come Azucena), per cui non vuole un duello faccia a faccia, preferendo sparare o pugnalare alle spalle. Non è qui per dare spettacolo, ma per vedere il sangue.

Questo incontro richiede molta creatività. Filip fa tutto il possibile per restare fuori dal salone (non volendo interferenze) e non ha motivo di far del male ad altri che Azucena (pur colpendo chiunque si metta in mezzo). Inoltre, mantiene segreta la sua identità fino all'ultimo momento.

"Hai corrotto il mio principe e rovinato il mio volto. Farò in modo che tu *soffra* prima di morire!"

Siglare l'Accordo

In base alle interazioni con i diversi PNG, uno o più potenziali mecenati si offrono di aiutare il gruppo a tornare nella Confederazione. Dato che tutti desiderano cose diverse, è possibile ottenere l'aiuto di tutti… o nessuno!

L'Inizio della Fine

Gli Eroi credevano davvero che il Duca Kazimierz sarebbe rimasto fermo, lasciando che trovassero alleati contro di lui? È il momento di spazzare via questa idea.

Quando gli Eroi hanno ottenuto l'appoggio di uno o due alleati (o hanno fallito in maniera spettacolare), gli agenti del duca fanno la loro mossa.

Freddo Acciaio

Zyta Kurowski è la guardia del corpo e l'agente personale di Marcen Sabat, una famigerata spadaccina, brutale e crudele, che adora infliggere dolore e umiliazioni alle sue vittime. È ben nota tra l'aristocrazia Sarmatiana ed è stata inviata come avvertimento per il principe e qualsiasi alleato abbia trovato durante questa serata.

Zyta è una Malvagia con Forza 8. Di conseguenza, tira 8 dadi in ogni Rischio, può incassare 8 Ferite prima di subirne una Drammatica (la nona) e viene sconfitta dopo aver subito 4 Ferite Drammatiche. Inoltre, può ottenere Dadi Bonus, probabilmente dovuti alle Ferite Drammatiche subite da Ennio nel corso dell'imminente duello o se il GM spende i Punti Pericolo accumulati sinora (2 Dadi Bonus per Punto Pericolo speso durante un Rischio).

Zyta se la prende con uno degli alleati che gli Eroi hanno portato dalla loro parte, iniziando dal marchese o, se hanno fallito, li aggredisce direttamente.

Modificare le sue battute come si ritiene necessario in base alle circostanze, mentre si legge o parafrasa quanto segue:

"Toccante. Il povero principe in esilio trova aiuto tra la gente di quella meretrice della sua fidanzata." L'accento Sarmatiano della donna è tanto forte da sembrare una caricatura. Emerge dalle ombre, con le labbra rosse contorte in un sorriso crudele. Aleksy la riconosce subito: Zyta Kurowski, maestra di spada e assassina personale di Sabat.

"Sono qui per il traditore" dice rivolgendo lo sguardo glaciale e un sorriso al marchese. *"Consegnatemelo. Così potremo tornare nella Confederazione, dove affronterà un processo, sarà condannato e messo a morte per tradimento. Non servirebbe altro, eccolo che pianifica un colpo di stato con alcuni stranieri... così da spodestare il suo stesso padre."*

Tutti gli ospiti sussultano, ma il marchese resta impassibile. Zyta fa una pausa, poi avanza verso di lui... e lo colpisce al volto con un manrovescio. *"Devo dunque prenderlo con la forza? Vi sfido a duello, vecchio. Quando vi avrò sconfitto, me ne andrò con questo traditore."*

Il marchese si ripulisce un rivolo di sangue dall'angolo della bocca, poi alza la mano per indicare alle guardie di fermarsi: *"Mi avete insultato nella mia dimora... ancora peggio, avete insultato l'onore dei miei ospiti. Sarei lieto di difenderli..."*

Rivolge lo sguardo verso Ennio. *"... ma ritengo che uno di loro sia più adatto alla situazione."*

Se i giocatori volessero attaccare in massa o affrontare la situazione in maniera meno che Eroica, è bene ricordare ad Aleksy che Zyta è orgogliosa e temeraria, ma non stupida. Probabilmente non è sola e, se la sua richiesta di un duello non venisse accolta, userà di certo mezzi più sanguinosi. È pur sempre membro della Gilda dei Duellanti e se dovesse lanciare una sfida e non rispettarne i termini subirebbe gravi conseguenze. Inoltre, non è interessata a battersi fino alla morte, sua o altrui. Qui è in gioco l'onore.

Lo scontro con Zyta è un duello. Essendo una Malvagia con Forza 8 tira 8 dadi in ogni Rischio, può incassare 8 Ferite prima di subirne una Drammatica (la nona) e viene sconfitta dopo aver subito 4 Ferite Drammatiche.

Questo è uno scontro deliberatamente *arduo*. Finora, gli Eroi hanno affrontato Sgherri e Malvagi di passaggio (come Filip) o che operavano in maniera indiretta (come Marcen Sabat). Questa è la prima volta in cui arrivano, per così dire, ai ferri corti. È il momento di dimostrare quanto i Malvagi siano pericolosi.

Se si batte in maniera intelligente, Ennio ha modo di sconfiggere Zyta, ma è altrettanto probabile che sia la Sarmatiana ad avere la meglio.

Conclusione

Se Ennio sconfigge Zyta, leggere o parafrasare quanto segue:

Zyta lascia cadere la spada e crolla su un ginocchio, stringendo una mano contro un brutto taglio al fianco. Fissa Ennio da dietro la frangia in disordine: *"Così sia. Per ora, il traditore resterà libero, ma non potrà sfuggire per sempre alla giustizia. Dovrai rispondere di questo tradimento, Aleksy, la tua gente lo chiede."*

I giocatori possono rispondere a questo commento ma, alla fine della Scena, Zyta viene portata via con le mani legate.

Se Zyta sconfigge Ennio, leggere o parafrasare quanto segue:

> Zyta sorride avvicinandosi a Ennio in ginocchio: *"La vostra fama è immeritata, Vespucci. Mi aspettavo di meglio."* Lo spinge con la punta dello stivale e, non avendo la forza di resistere, Ennio cade al suolo. La sua spada rimbalza sul pavimento, mentre Zyta rivolge la propria attenzione ad Aleksy: *"Sei mio, traditore, per la tua stessa promessa e sull'onore del tuo protettore Vodacce. Non fare resistenza. Sei in arresto."*

Anche qui, i giocatori possono rispondere ma, al termine della Scena, Zyta si allontana con Aleksy legato.

Chiudere Bottega

Se il GM ha intenzione di proseguire la storia di questi Eroi, qui occorre inserire un cliffhanger: *"Riusciranno i nostri Eroi a salvare il principe prima che finisca nelle mani del duca? Domenica rivedrà mai il suo amato? Riuscirà Ennio a vendicarsi della maligna Zyta, la prima persona ad averlo sconfitto da quando ha lasciato l'accademia? Scopritelo la prossima volta su* 7TH SEA*!"*

A prescindere dai piani per il futuro, ci sono alcune domande che il GM dovrebbe porre al termine di qualsiasi sessione di gioco, anche quando non si tratta di 7TH SEA.

- **Vi siete divertiti tutti?** Lo scopo del gioco di ruolo è divertirsi. Se così non è stato per qualcuno è utile chiedere perché e tenere bene a mente la risposta in futuro, così da fare meglio. Anche il GM deve rispondere, perché il suo divertimento è importante quanto quello dei giocatori.
- **C'è stato qualcosa che vi ha confusi o non avete capito?** Se un elemento è volutamente confuso (come un mistero ancora da risolvere) è un conto ma, a volte, i giocatori non riescono a fare i passaggi logici che il GM si aspetta e la situazione può divenire complicata. È bene usare questo momento per chiarire le cose e accertarsi che tutti abbiano capito cos'è accaduto.
- **La storia è (o era) interessante?** Se i giocatori non sono interessati alla vicenda in corso è, probabilmente, meglio ricominciare con una diversa o trovare un modo di cogliere la loro attenzione. Questa è una domanda molto importante.
- **C'è qualcosa che vi farebbe sentire maggiormente parte della storia?** In ogni Gioco di Ruolo è importante che tutti al tavolo accettino la necessità di "condividere il palcoscenico". A volte, però, è difficile valutare quanta attenzione sta ricevendo ogni giocatore. È quasi impossibile essere perfettamente equanimi, ma se un giocatore sente che il suo Eroe è stato dimenticato, occorre prestare attenzione.

Speriamo che vi sia piaciuta questa prima occhiata a 7TH SEA. Che siate vecchi fan o nuovi arrivati, ci auguriamo che vi siate divertiti a passare un po' di tempo a Théah.

Finché non ci rivedremo: venti favorevoli e mari calmi… e ricordate, prendete tutto quello che potete trasportare e non restituite mai nulla!



Duello

Quando due spadaccini si affrontano faccia a faccia, uno contro uno, si ha un duello.

Questo scontro è una Sequenza d'Azione che coinvolge una coppia di Duellanti. Rispetto alle normali Sequenze d'Azione, un duello presenta alcune regole in più. Entrambi i contendenti sommano i dadi della loro Abilità Mischia e del Tratto più adatto, ma impiegano Manovre speciali. Solo chi ha il Vantaggio Sala d'Armi ed è membro della Gilda dei Duellanti può sfidare altri a duello.

Frequentare una Sala d'Armi fornisce accesso a tutte le Manovre, tecniche comuni a tutti gli Stili e un Bonus di Stile, un vantaggio unico basato sulla scuola.

Per eseguire una Manovra, come Azione, il Duellante spende 1 Incremento. Si può impiegare solo una Manovra alla volta, quindi un Eroe non può spendere 2 Incrementi per eseguire Fendente e Parata in una singola Azione. È invece possibile spendere più Incrementi per eseguire diverse Manovre nel corso di Azioni consecutive, durante una Sequenza d'Azione.

Tuttavia, un Duellante non può scegliere la stessa Manovra due volte di seguito (per esempio, se usa un Fendente non può replicare con l'azione successiva). È possibile impiegare una Manovra più volte per Round, ma occorre inserirne un'altra (o un'Azione non di duello) tra due ripetizioni.

Duelli e Stili di Duello

Ogni Stile di Duello conferisce benefici differenti, dal modificare il funzionamento di alcune Manovre al conferirne di nuove. All'inizio di ogni Round, prima di tirare i dadi, un Duellante deve scegliere quale Stile impiegare e ne ottiene i relativi benefici.

Manovre

Fendente

È una semplice Manovra di attacco, ma persino i più dotati malviventi la vorrebbero apprendere. Eseguendo un Fendente, il Duellante infligge un numero di Ferite pari al suo Grado di Mischia.

Parata

Questa è l'arte di porre la propria arma tra sé e il pericolo. Eseguire una Parata previene un numero di Ferite pari al Grado di Mischia del Duellante. È possibile usare questa Manovra solo nel momento in cui si subiscono Ferite.

Finta

Porsi e agire in modo che l'avversario apra la guardia o tenti di parare un attacco che non arriverà mai. Quando un Duellante esegue una Finta infligge 1 Ferita; inoltre, se colpisce il suo avversario nuovamente nel corso del Round, questi subirà una Ferita aggiuntiva dal nuovo attacco.

Affondo

L'Affondo è una Manovra sconsiderata e spesso disperata, ma capace di chiudere all'istante uno scontro. Quando la esegue, il Duellante spende tutti gli Incrementi rimastigli e infligge un numero di Ferite pari al suo Grado di Mischia più il numero di Incrementi spesi. Queste Ferite non possono essere evitate o prevenute.

Botta

Usando il pomo della spada o un pugno, il Duellante sbilancia l'avversario per rendere meno efficace la sua prossima mossa. La Botta infligge 1 Ferita e la prossima volta in cui l'avversario colpisce infliggerà una Ferita in meno per ogni Grado di Mischia del Duellante.

Risposta

Più di ogni altra Manovra, l'incapacità di apprendere la Risposta ha fatto sì che numerosi studenti non si siano mai diplomati. Quando esegue una Risposta, un Duellante previene un numero di Ferite pari al suo Grado di Mischia e ne infligge altrettante. È possibile usare questa Manovra solo nel momento in cui si subiscono Ferite e unicamente una volta per Round.

Sala d'Armi Ambrogia

L'Ambrogia si è diffuso a macchia d'olio negli ultimi anni. È uno Stile interessante per due ragioni: primo, insegna ai suoi allievi a combattere tenendo nella sinistra la spada e nella destra la daga; secondo, la sua fondatrice, Veronica Ambrogia, è una delle più celebri cortigiane di Vodacce.

Lo Stile si concentra sull'uso della mano sinistra (un elemento che molti trovano difficile da compensare) ed enfatizza la praticità: gli studenti imparano a usare qualunque mezzo per vincere. *"Dopo tutto"*, insegna Madama Ambrogia, *"è il vincitore a raccontare la storia."*

Inganno di Veronica

Quando impugna nella sinistra una spada da scherma (come uno stocco o una sciabola marinaresca) e nella destra un pugnale, il Duellante ottiene la capacità Inganno di Veronica. Quando crea una Riserva di Rischio con Mischia può scegliere se usare il suo Grado di Grazia o Acume. Spendendo 1 Punto Eroe può usarli entrambi.

Sorte

La Sorte, detta anche "magia del Fato", è una delle più rare Stregonerie di Théah. Si trova solo a Vodacce e per linea femminile. Le donne abili nella Sorte vedono la grande tela del Fato e come i suoi fili colleghino ogni cosa. Una Strega della Sorte (o "del Fato") di sufficiente abilità può manipolarli, cambiando il destino di coloro che la circondano.

Come Funziona

La Sorte comprende diversi poteri detti Trame, ciascuno con effetti Maggiori o Minori. Ogni volta che acquista il Vantaggio Stregoneria, un Eroe ne ottiene di nuove. Domenica Vespucci, la Strega della Sorte, conosce Lettura, Arcani (solo Minore), Benedizione e Trascinare.

Punti Eroe e Staffilate

Per usare una Trama, una Strega spende 1 Punto Eroe e subisce 1 Staffilata (alcune Trame permettono di subire Staffilate aggiuntive, ma il minimo è sempre 1). Il numero di Staffilate aumenta le potenza della Trama, ma anche il suo costo. Il Fato non è gentile con le Streghe troppo impiccione e riesce sempre a riscuotere i suoi debiti.

Rimuovere le Staffilate

Una Strega può rimuovere una Staffilata in due modi:

- Pagandone il costo in sangue. Rimuovere una Staffilata infligge un numero di Ferite pari al numero di Staffilate presenti. Per esempio, una Strega con 4 Staffilate può rimuoverne una subendo 4 Ferite.
- Pagandone il costo in sfortuna. Rimuovere una Staffilata conferisce al GM 1 Punto Pericolo per ogni Staffilata presente. Per esempio, una Strega con 4 Staffilate può dare al GM 4 Punti Pericolo per rimuoverne una.

Un Strega disattenta che accumuli troppe Staffilate potrebbe ritrovarsi esausta e tradita dal Fato nel momento del bisogno. Quando una Strega lancia i dadi per un Rischio, il GM può spendere 1 Punto Pericolo per impedirle di usare qualsiasi risultato inferiore al suo numero attuale di Staffilate.

Pagando un ulteriore Punto Pericolo, il GM può infliggere questo effetto a un Eroe diverso dalla Strega: il Fato riscuoterà il suo debito in un modo o nell'altro. Per esempio, una Strega che abbia 4 Staffilate non potrà usare i risultati 1, 2 e 3 per creare Incrementi.

Trame

Per usare una Trama durante una Sequenza d'Azione la Strega deve spendere 1 Incremento in aggiunta ai normali costi (in Punti Eroe e Staffilate) e può farlo solo nel proprio turno. Una Strega non può mai usare una Trama su se stessa.

Lettura

La Lettura è una Trama speciale conosciuta da tutte le Streghe. Usarla non richiede né Punti Eroe né Staffilate e ha un unico Effetto (invece di uno Maggiore e uno Minore).

Per usare qualunque altra Trama, una Strega deve prima attivare Lettura, così da percepire gli Arcani presenti. Se una Strega non può vedere perché è bendata, ha del sale negli occhi o è cieca, non potrà usare Lettura.

Durante una Sequenza d'Azione usare Lettura costa 1 Incremento. Una volta fatto, la Strega continua a vedere gli Arcani per il resto della Scena.

Arcani

Una Strega può percepire gli Arcani, scoprendo così le più grandi qualità e debolezze altrui. Per usare questa Trama è necessario prima Leggere il bersaglio.

Minore

Spendendo 1 Punto Eroe e subendo 1 Staffilata la Strega attiva la Virtù o la Hubris del bersaglio. Se sceglie la Virtù, il bersaglio ne ottiene immediatamente i benefici. Se sceglie la Hubris il bersaglio riceve il doppio dei normali benefici se lo attiva come sua prossima Azione. Usare questa Trama non conta per il normale limite di una attivazione di Virtù e Hubris nel corso di una sessione ed è possibile usarla su qualcuno che li abbia già attivati. Nessun personaggio può essere influenzato da questo effetto più di una volta a sessione.

Maggiore

Spendendo 1 Punto Eroe e subendo 1 Staffilata la Strega sceglie una carta dal mazzo della Sorte e, per il resto della Scena, questa rimpiazza la Virtù o la Hubris di un altro personaggio, portando alla luce un aspetto nascosto della sua anima. Tutte le normali regole per l'uso di Virtù e Hubris sono ancora valide: un personaggio può attivare l'uno e l'altra solo una volta per sessione.

Una Strega può usare questo potere solo una volta a sessione.

Benedizione

Una Strega può Benedire un altro personaggio con un bacio (casto o meno). Baciare durante una Sequenza d'Azione richiede 1 Incremento.

Minore

Subendo 1 o più Staffilate la Strega concede a un altro Eroe o Malvagio una Benedizione Minore, ossia un numero di Dadi Bonus pari al numero di Staffilate appena subite. Il bersaglio può conservare questi Dadi Bonus fino al termine della Scena, ma deve usarli tutti per un singolo Rischio.

Maggiore

Spendendo 1 Punto Eroe e subendo 1 o più Staffilate la Strega concede a un altro Eroe o Malvagio una Benedizione Maggiore, ossia un numero di Dadi Bonus pari al numero di Staffilate appena subite. A differenza dell'effetto Minore, il personaggio può suddividere questi Dadi Bonus tra diversi Rischi nel corso della Scena, fino alla sua conclusione o finché non ne avrà più a disposizione.

Trascinare

Una Strega può Trascinare un altro personaggio afferrando i fili del suo Fato e tirandoli. Per farlo deve essere in grado di vedere direttamente il bersaglio, quindi non attraverso un riflesso o simili, né oltre ostacoli che blocchino completamente la visuale come muri. Ostacoli mobili, come tavoli o sedie, invece, si spostano da soli fuori dalla visuale della Strega.

Minore

Subendo 1 Staffilata la Strega Trascina il bersaglio verso di sé. Questi perde 1 Incremento mentre inciampa e cerca di recuperare l'equilibrio. Ovviamente personaggi su balconi o pulpiti potrebbero precipitare se Trascinati.

Se un personaggio si trova dall'altra parte di un ostacolo mobile o fragile (come un tavolo o una finestra), subirà 1 Ferita nella collisione.

Maggiore

Spendendo 1 Punto Eroe e subendo 1 o più Staffilate la Strega può Trascinare diversi bersagli verso di sé. Tutti subiscono automaticamente 1 Ferita per la forza esercitata, a prescindere dal fatto che incontrino un ostacolo mobile o fragile sul loro percorso. Eventuali ostacoli non causano ulteriori Ferite.

Quando si usa questa Trama è possibile colpire un numero di Sgherri pari al numero di Staffilate attuali e se ciò equivale ad almeno metà di una Squadra (per esempio, avendo 5 Staffilate e usandole contro una Squadra con Forza 10) questa perderà la capacità di agire alla fine del Round, mentre gli Sgherri cadono gli uni addosso agli altri.

Sotto ogni altro aspetto, questa Trama funziona come la sua versione Minore, ma consente di colpire due Eroi o Malvagi alla volta, uno per mano. La Strega subisce una Staffilata per ciascuno. Se i bersagli si trovano oltre un ostacolo immobile e difficile da distruggere (come una porta di legno o le sbarre di una cella) vi sbatteranno contro subendo 2 Ferite. Con un'Azione, la Strega può spendere 1 Incremento e subire 1 ulteriore Staffilata per tenere immobilizzato il personaggio contro un ostacolo, purché nel farlo lo muova direttamente verso di sé.

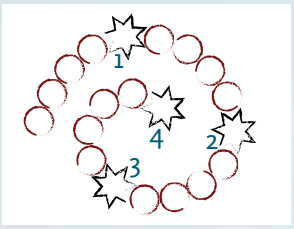


Aleksy Gracjan Nowak

CONFEDERAZIONE SARMATIANA • VATICINO

Tratti

Vigore	●●●●❍
Grazia	●●❍❍❍
Risolutezza	●●❍❍❍
Acume	●●●❍❍
Panache	●●❍❍❍



1: +1d10 a tutti i Rischi

2: I Malvagi ottengono +2 Dadi Bonus contro di te

3: Tutti i 10 esplodono

4: Inerme

Abilità

Allettare	❍❍❍❍❍	Esibirsi	❍❍❍❍❍	Mischia	●●❍❍❍
A. d. Guerra	●●●❍❍	Furto	❍❍❍❍❍	Nascondersi	❍❍❍❍❍
Atletica	●❍❍❍❍	Intimidire	●●❍❍❍	Navigazione	❍❍❍❍❍
Cavalcare	●●❍❍❍	Istruzione	●●❍❍❍	Notare	❍❍❍❍❍
Convincere	●●●❍❍	Mira	●●❍❍❍	Rissa	●❍❍❍❍
Empatia	●●❍❍❍				

Vantaggi

Accademia Militare. L'Eroe ha studiato come andare a cavallo, essere un soldato e la strategia presso una delle molte accademie militari di Théah. Quando intraprende un Rischio usando Atletica, Cavalcare e Arte della Guerra aumenta di +1 il risultato di tutti i dadi

Colosso. L'Eroe ottiene un Dado Bonus in ogni Rischio in cui la sua stazza sia un vantaggio, come usare Atletica per correre a tutta velocità portando un compagno sulle spalle o squadrare qualcuno dall'alto in basso per intimidirlo.

Comando. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può spingere un gruppo ad agire. Il gruppo dev'essere in grado di udirlo e, se neutrale o ben disposto nei suoi confronti, seguirà qualsiasi ordine ricevuto, purché ragionevole (per esempio: non si getterà da un ponte verso morte certa).

Fama. Quando sfrutta questa reputazione in un Rischio sociale, l'Eroe ottiene 1 Dado Bonus.

Ricco. L'Eroe inizia ogni sessione con Ricchezza 3.

Sorriso Disarmante. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può fermare un altro personaggio che stia per sfoderare un'arma, iniziare uno scontro o, in generale, fare uso di violenza. Quest'ultimo si difende comunque, ma non attaccherà per primo.

Volontà Indomabile. Dopo che un altro personaggio ha cercato di intimidire, sedurre o manipolare l'Eroe, questi può spendere 1 Punto Eroe per resistergli automaticamente.

Peculiarità

Aristocratico. Ottiene 1 Punto Eroe quando dimostra che essere nobile è ben più che indossare abiti costosi e partecipare a balli di corte.

Ufficiale dell'Esercito. Ottiene 1 Punto Eroe quando prende il comando in una situazione di pericolo o estrema violenza.

Virtù: Determinato (Il Mago)

L'Eroe indica un Malvagio presente quando attiva questa Virtù. Fino alla fine della Scena, l'Eroe non può spendere Punti Eroe, ma il Malvagio non può spendere Punti Pericolo.

Hubris: Fiducioso (Il Diavolo)

L'Eroe riceve 1 Punto Eroe quando accetta incondizionatamente una menzogna o un accordo palesemente truccato.

Fama: Uomo di Principio

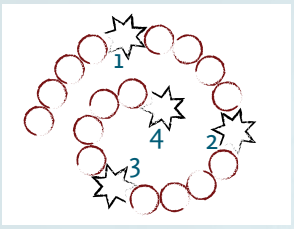


Domenica Vespucci

VODACCE • VATICINA

Tratti

Vigore	●●○○○
Grazia	●●○○○
Risolutezza	●●●○○
Acume	●●●●○
Panache	●●○○○



1: +1d10 a tutti i Rischi

2: I Malvagi ottengono +2 Dadi Bonus contro di te

3: Tutti i 10 esplodono

4: Inerme

Abilità

Allettare	●●●○○	Esibirsi	●●●○○	Mischia	●●●○○
A. d. Guerra	○○○○○	Furto	○○○○○	Nascondersi	●●○○○
Atletica	○○○○○	Intimidire	○○○○○	Navigazione	○○○○○
Cavalcare	●●○○○	Istruzione	○○○○○	Notare	○○○○○
Convincere	●●●○○	Mira	●●○○○	Rissa	○○○○○
Empatia	●●○○○				

Vantaggi

Amicizie Altolocate. Quando l'Eroe è a un ballo, una festa o un altro evento dell'alta società, spendendo 1 Punto Eroe può rivelare che anche un suo amico intimo è presente.

Linguista. L'Eroe parla, legge e scrive tutte le lingue di Théah, anche quelle morte.

Stregoneria (×2). L'Eroe è una Strega della Sorte. Per maggiori dettagli, vedere la sezione "Sorte" a pag. 41.

Non Siamo Poi Tanto Diversi... L'Eroe può spendere 1 Punto Eroe per convincere un Malvagio che è dalla sua parte. Il Malvagio lo considererà un alleato fidato, finché l'Eroe non si rifiuterà di eseguire un Atto Malvagio o compirà un Gesto Eroico. Questo Vantaggio può essere usato solo una volta per Malvagio.

Un Semplice Malinteso. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può ritrattare o edulcorare qualcosa che lui o un altro ha appena detto, facendolo apparire come un sincero complimento.

Vieni Qui. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può attirare un altro personaggio in una stanza privata e poi lasciare la stanza da solo, rimuovendo l'altro dalla scena. Quest'ultimo potrà essere salvato in seguito, quando l'Eroe è ormai lontano.

Peculiarità

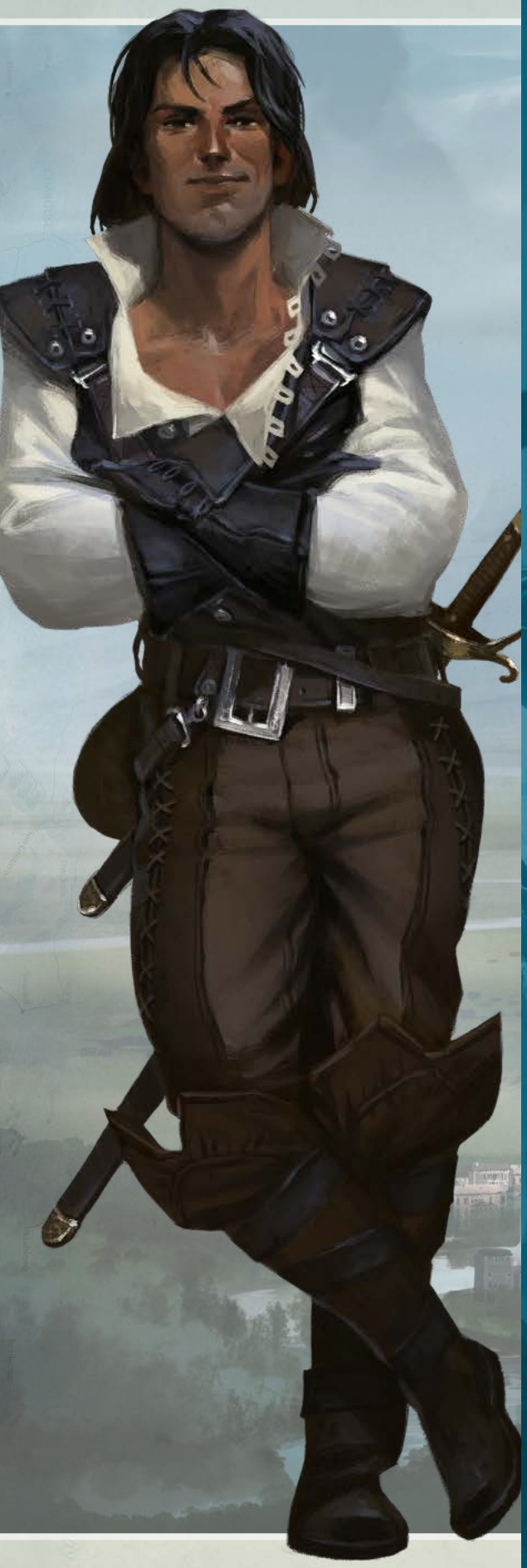
Cortigiana. Ottiene 1 Punto Eroe quando, con il suo fascino e il suo stile, impedisce un'esplosione di violenza.

Strega della Sorte. Ottiene 1 Punto Eroe quando si sottomette a un corso d'azione pericoloso convinta che sia il volere del destino.

Virtù: Illuminata (Il Profeta)
Attivando questa Virtù, per tutta la durata della scena l'Eroe si accorge automaticamente quando qualsiasi altro personaggio mente.

Hubris: Arrogante (La Torre)
L'Eroe riceve 1 Punto Eroe quando mostra disprezzo o considera indegno di attenzione un Malvagio o chi potrebbe causare danno ai suoi amici.

Fama: Piena di Risorse

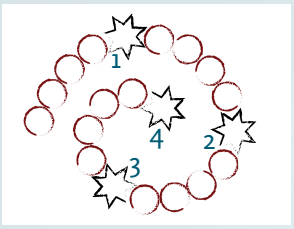


Ennio Vespucci

VODACCE • VATICINO

Tratti

Vigore	●●○○○
Grazia	●●●○○
Risolutezza	●●○○○
Acume	●●○○○
Panache	●●●●○



1: +1d10 a tutti i Rischi

2: I Malvagi ottengono +2 Dadi Bonus contro di te

3: Tutti i 10 esplodono

4: Inerme

Abilità

Allettare	●●○○○	Esibirsi	●●○○○	Mischia	●●●○○
A. d. Guerra	○○○○○	Furto	○○○○○	Nascondersi	○○○○○
Atletica	●●●○○	Intimidire	●●●○○	Navigazione	●○○○○
Cavalcare	●○○○○	Istruzione	○○○○○	Notare	●○○○○
Convincere	○○○○○	Mira	○○○○○	Rissa	●○○○○
Empatia	●●●○○				

Vantaggi

Duro da Uccidere. L'Eroe non crolla Inerme quando subisce 4 Ferite Drammatiche, ma ogni Malvagio che tenti un Rischio contro di lui ottiene 3 Dadi Bonus (invece di 2). L'Eroe ha un intero livello di Ferite aggiuntivo e diventa Inerme quando subisce la quinta Ferita Drammatica.

Immunità ai Veleni. Il veleno provoca all'Eroe solo un leggero fastidio. Una sostanza normalmente letale potrebbe causargli il vomito, ma niente di più.

Sala d'Armi. L'Eroe è addestrato nelle stile Ambrogia. Per maggiori dettagli vedere la sezione "Duello" a pag. 39.

Riflessi Rapidi. Il giocatore sceglie un'Abilità. Quando la usa, l'Eroe determina la propria iniziativa come se avesse ottenuto un Incremento in più. Per esempio, se un Eroe ha Riflessi Rapidi (Mischia) e ottiene 3 Incrementi con tale abilità, eseguirà la sua prima azione come se ne avesse ottenuti 4. Se poi spende un Incremento (rimanendo con 2) la sua Azione seguente avrà luogo a 3, ecc.

Volontà Indomabile. Dopo che un altro personaggio ha cercato di intimidire, sedurre o manipolare l'Eroe, questi può spendere 1 Punto Eroe per resistergli automaticamente.

Peculiarità

Bravo. Ottiene 1 Punto Eroe quando corre un rischio per proteggere la vita della persona che ha giurato di difendere.

Duellante. Ottiene 1 Punto Eroe quando la sua spada difende un nobile ideale.

Virtù: Glorioso (Il Sole)

L'Eroe può attivare questa Virtù quando si trova al centro dell'attenzione. Per il prossimo Rischio ogni suo dado conterà come un Incremento senza bisogno di tirare.

Hubris: Testa Calda (L'Imperatore)

L'Eroe riceve 1 Punto Eroe quando perde le staffe o provoca guai.

Fama: Ardito

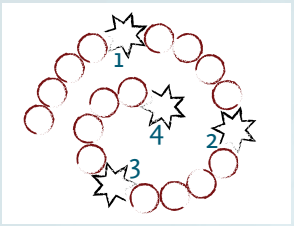


Roberto Gallo

CASTILLE • VATICINO

Tratti

Vigore	●●○○○
Grazia	●●●○○
Risolutezza	●●○○○
Acume	●●●○○
Panache	●●●○○



1: +1d10 a tutti i Rischi

2: I Malvagi ottengono +2 Dadi Bonus contro di te

3: Tutti i 10 esplodono

4: Inerme

Abilità

Allettare	●●○○○	Esibirsi	●○○○○	Mischia	●●○○○
A. d. Guerra	●○○○○	Furto	○○○○○	Nascondersi	○○○○○
Atletica	●●○○○	Intimidire	○○○○○	Navigazione	●●●○○
Cavalcare	●○○○○	Istruzione	●●●○○	Notare	●○○○○
Convincere	●●○○○	Mira	●○○○○	Rissa	○○○○○
Empatia	●○○○○				

Vantaggi

Comando. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può spingere un gruppo ad agire. Il gruppo dev'essere in grado di udirlo e, se neutrale o ben disposto nei suoi confronti, seguirà qualsiasi ordine ricevuto, purché ragionevole (per esempio: non si getterà da un ponte verso morte certa).

Consacrato. L'Eroe può ottenere rifugio, alloggio e un pasto caldo in ogni chiesa. Inoltre avrà accesso a molte biblioteche ecclesiastiche. Infine ottiene 2 Dadi Bonus in tutti i Rischi sociali nei confronti degli aderenti alla sua stessa fede.

Gambe da Marinaio. L'Eroe non ha difficoltà a gestire l'incerto appoggio dovuto al ponte di una nave. Ottiene 1 Dado Bonus in tutti i Rischi fisici eseguiti a bordo.

Lampo di Genio. Il giocatore sceglie un campo di studi specifico. Quando l'Eroe compie un Rischio che coinvolge tale campo può spendere 1 Punto Eroe per ottenere un numero di Incrementi aggiuntivi pari al suo Grado di Acume.

Manualità. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può riparare un oggetto rotto, un'arma danneggiata, una barca che fa acqua o compiere qualche altro piccolo miracolo, permettendo a un oggetto di funzionare normalmente per il resto della Scena. Se l'oggetto viene danneggiato ulteriormente, alla fine della scena diventerà inutilizzabile finché non saranno effettuate complesse riparazioni con gli attrezzi adeguati.

Senso dell'Orientamento. Finché ha qualche punto di riferimento, l'Eroe non si perde mai. Ciò non significa che sappia sempre esattamente dove si trova.

Sposato al Mare. L'Eroe possiede una nave.

Vista d'Aquila. Finché non ci sono ostacoli alla vista, l'Eroe può vedere chiaramente fino a due chilometri di distanza. Usando un cannocchiale sarà persino in grado di distinguere dettagli microscopici, come le incisioni su una fede nuziale. Quando l'Eroe corre un Rischio nel quale una vista acutissima è un vantaggio, ottiene 1 Dado Bonus.

Peculiarità

Capitano di Nave. Ottiene 1 Punto Eroe quando è l'ultimo del suo equipaggio a mettersi in salvo.

Mirabilis (Sacerdote). Ottiene 1 Punto Eroe quando dà prova dell'amore e della compassione della Chiesa.

Virtù: Esemplare (Il Ritrovo)

Quando attiva questa Virtù, l'Eroe indica un altro Eroe presente nella Scena. I due sommano i propri Incrementi per il Round e tutte le spese sono effettuate attingendo da questa riserva condivisa.

Hubris: Curioso (Il Matto)

L'Eroe riceve 1 Punto Eroe quando investiga su qualcosa di inusuale, specialmente se pericoloso.

Fama: Inventivo

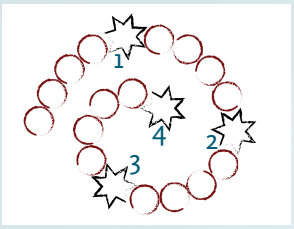


Azucena Esquivel

CASTILLE • AGNOSTICA • LOS VAGABUNDOS

Tratti

Vigore	●●○○○
Grazia	●●●●○
Risolutezza	●●○○○
Acume	●●●○○
Panache	●●○○○



1: +1d10 a tutti i Rischi

2: I Malvagi ottengono +2 Dadi Bonus contro di te

3: Tutti i 10 esplodono

4: Inerme

Abilità

Allettare	○○○○○	Esibirsi	○○○○○	Mischia	●●●○○
A. d. Guerra	○○○○○	Furto	●●●○○	Nascondersi	●●●○○
Atletica	●●●○○	Intimidire	●●○○○	Navigazione	○○○○○
Cavalcare	●○○○○	Istruzione	○○○○○	Notare	○○○○○
Convincere	●●○○○	Mira	○○○○○	Rissa	●○○○○
Empatia	●●○○○				

Vantaggi

Cameratismo. Ogni volta che l'Eroe spende 1 Punto Eroe per aiutare un alleato, questo ottiene 4 dadi anziché 3.

Fatto! Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può scassinare una serratura, aprire una cassaforte o disarmare una trappola all'istante.

Lavorare sui Tetti. Spendendo 1 Punto Eroe, l'Eroe può individuare un modo per entrare in un edificio o in un'area sorvegliata. Potrà portare con sé solo un altro personaggio; tutti gli altri dovranno trovare un altro accesso, oppure sarà necessario che i compagni aprano loro la strada.

Minuta. L'Eroe è molto più piccolo della media. Ottiene 1 Dado Bonus in tutti i Rischi resi più semplici dalla sua taglia (sfuggire a una guardia infilandosi in un piccolo spazio o scivolare tra le sbarre di una cella).

Psst, da Questa Parte. Finché resta nascosto, l'Eroe può attirare un altro personaggio lontano dal suo posto e fargli perdere i sensi, spendendo 1 Punto Eroe. Qualsiasi altro personaggio nell'area resterà inconsapevole della presenza dell'Eroe.

Scafata. L'Eroe può localizzare un ricettatore, un informatore, un operatore del mercato nero o un'altra figura del sottobosco criminale, spendendo 1 Punto Eroe.

Schermidore. L'Eroe ottiene 1 Dado Bonus quando compie un Rischio di Mischia usando uno stocco, una daga, una sciabola marinaresca o altre armi simili.

Peculiarità

Assassino. Ottiene 1 Punto Eroe quando si espone per evitare la morte di un nemico o rifiuta un piano d'azione perché potrebbe causare morti inutili.

Fuorilegge. Ottiene 1 Punto Eroe quando viola la legge per uno scopo nobile.

Virtù: Vittoriosa (La Guerra)
Quando l'Eroe ferisce per la prima volta un Malvagio in combattimento può attivare questa Virtù per infliggere una Ferita Drammatica aggiuntiva oltre al normale danno.

Hubris: Leale (La Guerra)
L'Eroe riceve 1 Punto Eroe quando torna indietro per aiutare un compagno caduto o si rifiuta di abbandonare un ferito.

Fama: Stoica