

# -VINCERE, PERDERE O PAREGGIARE- -REGOLE AMPLIATE SULLE ABILITÀ PER WFRP-

Le Abilità nella 2a edizione di WFRP sono state snellite per usare una meccanica universale. Ciò ha reso le regole sulle abilità più facili da memorizzare, a scapito di certi dettagli. In alcuni casi i livelli di competenza si sono sensibilmente abbassati dalla 1a edizione, causando percentuali di fallimento più alte. Fortunatamente, i risultati delle prove e i modificatori di difficoltà sono stati lasciati indefiniti, permettendo ai singoli Master di adattare i risultati alla propria visione del mondo di Warhammer. Questo articolo ripristina alcuni dei dettagli che sono stati rimossi dalle regole sulle abilità in WFRP1(MdG), mentre lascia inalterate le meccaniche universali della nuova edizione.

## -DIFFICOLTÀ DELLE PROVE-

Le seguenti tavole offrono alcune linee guida per determinare le Difficoltà delle Prove (WFRP pag. 89), elencando diversi esempi di Azioni Normali per ogni abilità. Nota: alle Azioni Normali non sono assegnati modificatori sul tiro base dell'abilità. Puoi modificare le Azioni Normali elencate per adattare ai tuoi gusti. Tieni presente tuttavia, che i risultati elencati nelle tabelle dei Gradi di Successo & Fallimento presuppongono tali Azioni come base di partenza. Nel caso siano pertinenti, sono anche inclusi esempi di azioni che hanno un successo automatico.

I talenti relativi sono elencati con un +10, +20 o con un \*(speciale), a seconda dei loro effetti. Tieni presente che i bonus dei talenti sono spesso condizionati, perciò in caso di dubbio dovrebbe essere consultato il libro ufficiale delle regole.



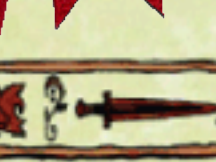
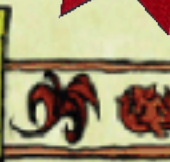
## -GRADI DI SUCCESSO E FALLIMENTO-

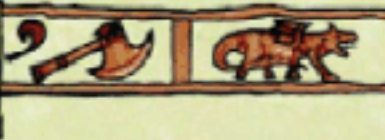
Perfetto	Superato con 30+	3+ GdS
Successo	Superato con 0-29	0-2 GdS
Fallimento	Mancato per 1-29	0-2 GdF
Confusione	Mancato per 30-59	3-5 GdF
Disastro	Mancato per 60+	6+ GdF

Dopo aver tirato per una prova di abilità, calcolate il Grado di successo o fallimento (WFRP pag. 89) e consultate la tabella apposta. Se pensate che questo possa portar via troppo tempo, riservate i GdS solo per tiri particolarmente importanti. Una volta che i giocatori hanno preso confidenza nel calcolo dei GdS – e che questo non porta via troppo tempo – probabilmente scoprirete che non è così pesante come può sembrare all'inizio. Potete perfino stampare una copia di queste tavole ai giocatori come riferimento.

Nota che in alcuni casi, i “piccoli fallimenti” sono stati interpretati come “quasi successi”, e la possibilità di un Successo Perfetto è un buon incentivo per i giocatori affinché usino il sistema GdS. D'altra parte, parecchi risultati Disastrosi, avranno conseguenze molto gravi per i giocatori, consentendo all'AdG di dare una penalizzazione al fallimento dando la colpa al dado e alla sfortuna dei giocatori. Sicuramente alcuni casi non giustificano tali conseguenze estreme, e l'AdG dovrebbe usare il buon senso quando decide di ignorare risultati bizzarri.

(tieni presente la fisica spietata e feroce di WFRP)

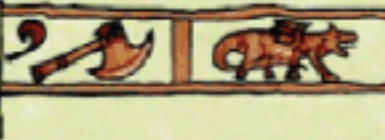




## -SOMMARIO-

Addestrare Animali.....	Pag.3	Nascondersi.....	Pag.17
Affascinare.....	Pag.3	Nuotare.....	Pag.17
Affascinare Animali.....	Pag.4	Orientarsi.....	Pag.18
Allevare Animali.....	Pag.5	Parlare Lingua.....	Pag.18
Arrampicarsi.....	Pag.5	Parlare Lingua Arcana.....	Pag.19
Bere Alcolici.....	Pag.6	Pedinare.....	Pag.20
Borseggiare.....	Pag.6	Percepire.....	Pag.20
Cavalcare.....	Pag.7	Percepire e Cercare.....	Pag.21
Cercare.....	Pag.8	Pettegolezzo.....	Pag.22
Ciarlare.....	Pag.8	Piazzare Trappole.....	Pag.22
Comandare.....	Pag.9	Preparare Veleni.....	Pag.23
Conoscenze Accademiche.....	Pag.9	Remare.....	Pag.23
Conoscenze Comuni.....	Pag.10	Scassinare.....	Pag.24
Esibirsi.....	Pag.11	Schivare.....	Pag.25
Giocare d'Azzardo.....	Pag.11	Segni Segreti.....	Pag.25
Guidare.....	Pag.12	Seguire Tracce.....	Pag.25
Guarire.....	Pag.12	Senso Magico.....	Pag.26
Incanalare.....	Pag.13	Sopravvivenza.....	Pag.26
Intimidire.....	Pag.13	Torturare.....	Pag.27
Ipnottizzare.....	Pag.14	Travestirsi.....	Pag.27
Leggere/Scrivere.....	Pag.14	Valutare.....	Pag.28
Linguaggio Segereto.....	Pag.15	Veleggiare.....	Pag.28
Mercanteggiare.....	Pag.15	Ventriloquo.....	Pag.29
Mestiere.....	Pag.16	Aggiunte e Suggerimenti.....	Pag.30
Muoversi Silenziosamente.....	Pag.16	Riconoscimenti.....	Pag.31





## -ADDESTRARE ANIMALI- (Simpatia- Avanzata)

**Talenti collegati:** Nessuno

### Azioni Normali:

Vedi Sotto

**Perfetto** Progresso veloce – riduci il tempo di addestramento di 2 settimane (esercizi semplici richiedono solo 1 giorno)

**Successo** Progresso costante – riduci il tempo di addestramento di una settimana

**Fallimento** Progresso lento – non ridurre il tempo di addestramento

**Confusione** Sviluppo di comportamenti cattivi – aggiungi una settimana al tempo di addestramento

**Disastro** L'animale scappa, attacca/ferisce l'addestratore, o diventa ferito seriamente esso stesso.

**Difficoltà e Durata della Prova:** Si tira una volta per settimana: 1 successo è richiesto per gli esercizi semplici, 3 per quelli impegnativi, 10 per quelli difficili (WFRP pag. 91). In aggiunta al tempo di addestramento, la difficoltà di ogni esercizio settimanale dipende dal tipo di addestramento e dall'animale addestrato:

**Esercizi Semplici (1 settimana):** Allenare il cane a sedersi, farlo venire o fargli andare a prendere qualcosa (Normale). Addestrare un cavallo da tiro o un mulo a tirare carichi o carri (Abituale). Domare un cavallo selvaggio (Impegnativa).

**Esercizi Impegnativi (3 settimane):** Addestrare i piccioni a portare messaggi tra due luoghi (Normale). Addestrare un cavallo domato ad essere cavalcato (Normale). Addestrare un cane alla guardia/combattimento o a fiutare/ricercare (Normale). Addestrare un animale selvaggio in esercizi base di esibizione, es. un orso danzante (Impegnativa).

**Esercizi Difficili (10 settimane):** Addestrare un cavallo idoneo ad essere un cavallo da guerra (Normale). Addestrare un animale selvaggio, come un lupo o un orso, a combattere o a fare la guardia (Impegnativa). Addestrare un Grifone o una Viverna a combattere o a fare la guardia (Difficile). Addestrare un Grifone o una Viverna a portare un cavaliere (Molto Difficile).

**Ritentare una Prova fallita:** Sì. Un numero di prove riuscite sono richieste per l'animale da addestrare.

**Nota:** L'AdG può richiedere almeno un grado di maestria per l'addestramento di animali disobbedienti (es. gatti) o mostri (es. grifoni). Solamente gli animali con INT di 6 o superiore possono essere addestrati.

## -AFFASCINARE- (Simpatia - Base)

**Talenti collegati:** Galateo +10, Cospiratore +10, Conoscenza della Strada +10; Abile Oratore\*, Parlare in pubblico\*

### Azioni Normali:

- x Convincere una guardia a soprassedere a un crimine minore
- x Sedurre la figlia di un contadino
- x Calmare un gruppo di bambini isterici

**Perfetto** Nessuna prova di Vol per resistere. Colui che parla può ottenere ulteriori benefici dal soggetto.

**Successo** Affascinare o Bluffare è riuscito, è possibile una prova di Vol per resistere se appropriata

**Fallimento** **Affascinare:** la richiesta è negata, ulteriori tentativi sono possibili a -10 di Sim se viene usato un approccio differente  
**Bluff:** il soggetto non ci casca, nessun ulteriore tentativo è possibile

**Confusione** **Affascinare:** la richiesta è nettamente respinta, nessun ulteriore tentativo è possibile  
**Bluff:** il soggetto non ci casca, e può segnalare il PG come un poco di buono o tentare un contro-bluff

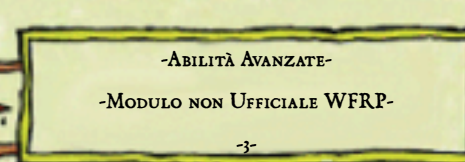
**Disastro** **Affascinare:** il soggetto è offeso dalla richiesta, -20 a tutte le prove sulla Sim  
**Bluff:** il soggetto reagisce violentemente o cerca di far arrestare il PG

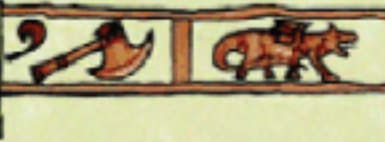
Nota che i risultati varieranno a seconda che il personaggio stia provando ad Affascinare o a Bluffare.

**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova dipende dall'atteggiamento che l'obiettivo ha nei confronti del personaggio, e può essere anche modificato dalla corruzione (vedi sotto). L'AdG potrà anche alterare la difficoltà della prova basandosi sulla forza degli argomenti del giocatore e sul suo gioco di ruolo.

**Durata della Prova:** Una prova standard di affascinare porta via almeno un minuto per essere eseguita. Una prova fulminea di Affascinare può essere fatta come un'azione intera, ma comporta una penalità alla prova di -20.

**Ritentare una Prova Fallita:** Generalmente sì, quando si affascina, sebbene con un Fallimento le successive prove di Affascinare subiscano una penalità cumulativa di -10. Le prove di Bluff non possono essere ritentate dopo un fallimento.





**-Prove di Affascinare e Pettegolezzo – Atteggiamento:**

La difficoltà della prova è basata sull'atteggiamento dell'obiettivo:

- *Ostile*: (es. il soggetto corre il rischio di: essere ferito dal PG, che il PG interferisca, di essere rimproverato o che il PG fugga) – Molto Difficile,
- *Non amichevole*: (es. il soggetto desidera danneggiare il PG con falsità o con il pettegolezzo, o vuole insultare il PG. E' sospettoso del personaggio) – Da Difficile a Impegnativa,
- *Indifferente*: (es. al soggetto non gliene importa in alcuna maniera del personaggio.) – Normale,
- *Amichevole*: (es. il soggetto desidera il bene del personaggio, o è una conoscenza del personaggio) – da Abituale a Facile,
- *Disponibile*: (es. il soggetto corre il rischio di aiutare il personaggio, è un compagno o un amico che avrebbe altrimenti protetto o aiutato il personaggio) – Molto Facile.

**Prove di Affascinare e Pettegolezzo – Razza:**

Un minimo di razzismo esiste ovunque nel Vecchio Mondo. Sebbene non sia raro, l'interazione tra le razze non è la norma in molte città e villaggi. La difficoltà della prova basata sulla razza del personaggio e dell'obiettivo può essere:

- *Interazioni tra razze differenti, ma non ostili*: (es. un Umano che parla con un Nano o un Elfo) -10.
- *Interazione tra razze differenti e non amichevoli*: (es. un Nano che parla con un Elfo, un Umano che parla con un Goblinoide) -20.
- *Interazione tra razze differenti ed ostili*: (es. un Nano che parla con un Goblinoide) -30.
- *Interazione che avviene nella lingua nativa dell'obiettivo*: (es. un Umano dell'Impero che parla in Khazalid con un Nano o Tileano con un Tileano) – si nega le penalità fino a -10, cioè si cancella la penalità tra razze non ostili

**Prove di Affascinare e Pettegolezzo – Corruzione:**

I Personaggi possono allettare la loro prove di Affascinare (esclusi i Bluff) o prove di Pettegolezzo con l'oro. Un dono appropriato aggiunge un +20 alle prove di Affascinare, e un piccolo dono aggiunge +10 (vedi sotto). I doni di ammontare minore della metà suggerita non hanno effetto, e potrebbero perfino offendere il ricevente. I Personaggi potrebbero ottenere un modificatore di + 30 raddoppiando il valore dei doni suggeriti. Ricordate che alcuni NPG non possono essere corrotti dai soldi.

<b>Moltiplicatori di Classe:</b>	Classe Contadina / Mendicanti: 1/2 o 1/4;	Cittadini / Militari: 1;	Mercanti / Nobiltà: x2 o x4
- <i>Azione Passiva</i>	(es. Soprassedere su un'incongruità, guardando dall'altra parte, etc.)		1 GC
- <i>Azione Passiva Minore</i>	(es. Lasciare il Cancello aperto, Rivelare i vezzi, le abitudini o il luogo di qualcuno)		4 GC
- <i>Atto Criminale Minore</i>	(es. Furto a un datore di lavoro o a un conoscente, rilevare informazioni di minor valore, permettere di entrare in un'area ristretta)		20 GC
- <i>Atto Criminale</i>	(es. Furto di articoli o rivelare informazioni di ovvio valore)		40 GC
- <i>Atto Criminale Maggiore</i>	(es. rivelare informazioni di importanza nazionale, cospirare per un assassinio o peggio)		80 GC o più

**-AFFASCINARE ANIMALI- (Simpatia - Avanzata)**  
**Talenti collegati:** Nessuno

**x Azioni con successo automatico:**

- x Ottenere una reazione neutrale da un gatto domestico
- x Avere un animale domestico personale che si esibisce in piccolo numeri che conosce

**x Azioni Normali:**

- x Impedire che un cane da guardia possa abbaiare
- x Calmare un cervo impaurito

**Perfetto** L'animale è amichevole nei confronti del PG ed obbedirà a semplici comandi espressi attraverso il linguaggio del corpo (es. 'segui', 'ferma', 'vai via')

**Successo** L'animale obbedisce alla richiesta iniziale

**Fallimento** L'animale è inalterato rispetto al tentativo di affascinare, ma non attaccherà il PG

**Confusione**

L'animale è inalterato, e può attaccare il PG se è portato a farlo di natura

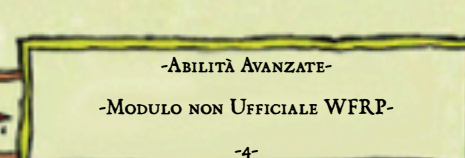
**Disastro**

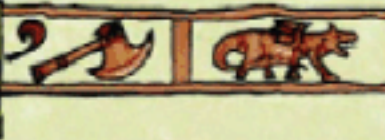
L'animale attacca il PG furiosamente, abbaia/ruggisce/urla più rumorosamente di prima, o fugge alla massima velocità

**Difficoltà della Prova:** Le prove sono richieste solamente per gli animali selvaggi o testardi. Gli animali domestici sono affascinati automaticamente come da risultato da massimo successo. Animali meglio addestrati contro qualcuno, o animali che sono diventati agitati richiedono azioni più difficili. Animali poco addestrati contro qualcuno o drogati/nutriti hanno azioni più facili.

**Durata della Prova:** Affascinare un animale è un *azione intera* o come una *mezza azione* in combinazione con una *azione di movimento* con una penalità di -10 se si appropria un animale o si sta tentando di oltrepassarlo in qualche maniera.

**Ritentare una prova fallita:** Sì. Le prove fallite possono essere ritentate fino a che l'animale non diventa ostile o fugge.





### -ALLEVARE ANIMALI- (Intelligenza – Base)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### Azioni con Successo Automatico:

- × Nutrire e curare un animale addomesticato.
- × Stimare la validità delle affermazioni di un venditore di cavalli (non la mancanza di allenamento)

#### Azioni Normali:

- × Diagnosticare una rara malattia
- × Tecniche avanzate di preparazione dell'animale

#### Perfetto

**Diagnosi:** si conosce un trattamento misterioso ma efficace  
**Preparazione:** l'animale è "il migliore della fiera"

#### Successo

**Diagnosi:** si conosce un trattamento comune  
**Preparazione:** +10 alle prove di Esibirsi

#### Fallimento

**Diagnosi:** nessun trattamento conosciuto  
**Preparazione:** -10 alle prove di Esibirsi

#### Confusione

Come sopra, in più l'animale sviluppa problemi digestivi, perdita di capelli, o subisce 1 Ferita

#### Disastro

L'Animale si è accidentalmente ferito e subisce 1d10 Ferite; non è possibile alcuna prova di Esibirsi.

### -ARRAMPICARSI- (Forza - Base)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### × Azioni con successo automatico:

- × Scalare una corda con nodi contrapponendosi a un muro per sostenersi.

#### × Azioni Normali:

- × Scalare un muro costruito a metà in legno senza una corda
- × Afferrarsi alla parte di sotto di una carrozza in movimento

#### Perfetto

Buon progresso; la prova di arrampicarsi del prossimo round ha un successo automatico, o lo scalatore guadagna +1 in M temporaneamente

#### Successo

La superficie è stata scalata con successo in questo round

#### Fallimento

Nessun progresso in questo round. Qualsiasi oggetto appeso o non assicurato può cadere

#### Confusione

Lo scalatore scivola. Fare una prova Difficile -20 o cade. Se è superata, scivola giù per 1 metro e fa cadere qualsiasi oggetto appeso o non assicurato.

#### Disastro

Lo scalatore cade – violentemente – e fa un sacco di rumore mentre precipita

**Difficoltà della Prova:** Dipende dall'inclinazione, dalla superficie, e dall'attività mentre si sta scalando. Esempi delle difficoltà delle azioni includono:

*Molto Facile:* Arrampicarsi su una corda pendente con nodi

*Facile:* Arrampicarsi su una corda senza nodi contrapponendosi a un muro per sostenersi

*Abituale:* Una superficie con appoggi per tenersi e starci sopra, come un muro molto irregolare o il sartiame di una nave.

*Normale:* Una superficie con adeguati appigli per mani e piedi (naturali o artificiali), come una superficie rocciosa molto irregolare o un albero, o una corda pendente senza nodi, o la parte di sotto di una carrozza in movimento.

*Impegnativa:* Una superficie con appigli mediocri per mani e piedi, come un muro di pietra irregolare o rocce di scogliera.

*Difficile:* Una superficie con appigli mediocri per mani e piedi, come un muro di roccia naturale o un muro di mattoni o il tronco di un albero.

*Molto Difficile:* Un tetto con appigli solo per le mani ma non per i piedi, o una superficie con pochi o non frequenti appigli, come un muro di intonaco irregolare o fatto di piccoli mattoni.

Altri modificatori cumulativi alla difficoltà dell'azione includono:

+20, scalare un camino (artificiale o naturale) o qualsiasi altro posto dove il personaggio può sostenersi contro due muri opposti.

+10, scalare un angolo dove un personaggio può sostenersi contro muri perpendicolari

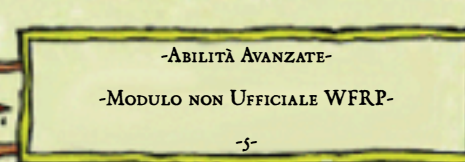
-10, la superficie è scivolosa, come un muro viscidamente umido.

**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova dipende principalmente dal tipo di creatura di cui ci si occupa, animali domestici comuni, come i cani, i cavalli e gli animali da fattoria, hanno difficoltà Normale, mentre animali più misteriosi, come le scimmie o i pappagalli, hanno difficoltà Impegnativa. Animali più grandi e fantastici, come le Viverne, potrebbero costituire prove Difficili o Molto Difficili. Può essere richiesta una prova Normale o Abituale perfino per determinare solamente il tipo di allevamento per creature più esotiche o fantastiche.

**Durata della Prova:** Di solito sono sufficienti 10 minuti al giorno per allevare un animale, inclusa la nutrizione e la preparazione. Azioni di diagnosi o di preparazione avanzata richiedono tipicamente un'ora e mezza o più.

**Ritentare una Prova fallita:** Sì, per la preparazione, nuovi tentativi sono possibili, sebbene fallimenti gravi possano ferire l'animale o impedirne l'esibizione. Prove di diagnosi non possono essere effettuate di nuovo. Le prove per determinare il tipo di allevamento richiesto per le creature più fantastiche o esotiche non possono essere effettuate di nuovo, sebbene possano essere anche usate prove di Conoscenze Comuni o Conoscenze Accademiche pertinenti.

**Note:** L'AdG può effettuare, se lo desidera, prove di diagnosi in segreto.





Un personaggio può creare appigli per mani e piedi martellando dei punteruoli in un muro (A&A pag. 67). Fare questo richiede un minuto a punteruolo, ed è necessario un punteruolo per ogni metro di distanza. Nello stesso modo, uno scalatore con un'ascia o strumento simile può intagliare appigli in un muro di ghiaccio, un muro di legno o un albero. Un muro con punteruoli riduce la difficoltà dell'azione a Normale.

Una volta che un personaggio è caduto si suppone che non possa pararsi da solo e il danno da caduta è determinato come al solito (WFRP pag. 138). Ci possono essere delle eccezioni se un personaggio cade vicino a un corda sospesa o un altro ripiano (azione Molto Difficile per fermare la caduta e calcolare il danno come al solito), o se il personaggio scivola giù per una scarpata (azione Difficile e nessun danno è inflitto).

Un personaggio può tentare di prendere un altro personaggio che sta cadendo nel suo spazio con una prova di Agilità. Se la supera, il personaggio preso deve immediatamente passare una prova di Arrampicarsi con una penalità di 20 alla difficoltà dell'azione. Un Successo (o un GdS Perfetto) indica che il personaggio è stato preso, un Fallimento indica che non si è riusciti a fermare la caduta del personaggio ma il soccorritore non perde la sua presa sul muro, mentre un risultato di Confusione o Disastro indica che il soccorritore non riesce a fermare la caduta dell'altro personaggio e comincia a cadere a sua volta. Nessuna prova di Agilità è richiesta per i personaggi che sono legati insieme da una corda, ma il soccorritore cadrà se la prova di Arrampicarsi di colui che sta cadendo è un risultato di Fallimento, di Confusione o Disastro.

**Durata della Prova:** scalare sotto stress o pressione di tempo richiede un nuovo tiro ogni round come *azione intera*. Conficcare un punteruolo in un muro dura un minuto. Prendere un personaggio che cade è una *azione gratuita* e accade fuori dal turno del personaggio.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, se il personaggio fallisce e non cade.

**Note:** Una superficie perfettamente liscia, piatta e verticale non può essere scalata.

Entrambe le mani devono essere libere per scalare, ma i personaggi possono aggrapparsi a un muro con una mano mentre lanciano incantesimi, sparano con la pistola o fanno altre azioni che richiedono solo una mano.

**-BERE ALCOLICI- (Resistenza - Base)**

**Talenti collegati:** Nessuno

Vedi WFRP pag. 115 o A&A pag. 61

**-BORSEGGIARE- (Agilità - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni Normali:**

- ✗ Fregare un documento da un tavolo con un osservatore nelle vicinanze
- ✗ Tagliare borselli in un mercato affollato per tutto il corso della giornata (Borseggiare – vedi sotto)
- ✗ Far sparire una moneta, o esibirsi in trucchi con le carte come intrattenitore (Esibirsi –vedi sotto)

**Perfetto** Un oggetto preso automaticamente o 1d5 oggetti presi con una prova contrapposta di Borseggiare contro Percepire  
**Borseggio:** 1D10 Co rubate nella giornata

**Successo** Un singolo oggetto è preso automaticamente, ma il soggetto lo nota con una prova contrapposta di Borseggiare contro Percepire  
**Borseggio:** 2d10 scellini rubati nella giornata

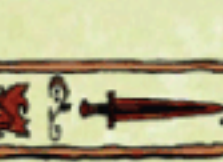
**Fallimento** L'oggetto non è recuperato, e il soggetto nota il tentativo con una prova contrapposta di Borseggiare contro Percepire  
**Borseggio:** nessun denaro nella giornata

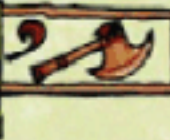
**Confusione** L'oggetto non è recuperato, e il soggetto nota il tentativo automaticamente  
**Borseggio:** nessun denaro rubato nella giornata, e in più il personaggio è inseguito/o assalito

**Disastro** L'oggetto non è recuperato, e il soggetto nota il tentativo facilmente, mentre guadagna anche la sorpresa (WFRP pag. 125)  
**Borseggio:** il personaggio è colto in flagrante dalle autorità e arrestato

**Difficoltà della Prova:** Rubare l'oggetto delle dimensioni di un borsello, di una chiave, o di un pezzo di carta è un'azione Normale. Le normali penalità di Percepire che deve affrontare la vittima (vedi tabella "Percepire & Cercare") sono ignorate nelle prove di Borseggiare, poiché l'individuazione è sentita fisicamente più che dall'osservazione. Oggetti più grandi di solito non possono essere rubati, sebbene rubare una daga da una cintura è una prova Impegnativa, mentre una spada corta o una pistola può essere rubata da *dietro* una vittima con una prova Molto Difficile.

**Durata della Prova:** Borseggiare è una *mezza azione*. Le prove di borseggio sono fatte una volta al giorno. Quando usata come esibizione (vedi sotto) una prova può essere fatta ogni giorno nelle città e nei villaggi per guadagnare soldi come *artista di strada*. Prove di esibizione per *intrattenimento* possono incorrere in penalità negative cumulate basate sui GdF (vedi Esibirsi).





**Ritentare una prova fallita:** Sì, sebbene se il personaggio è notato è alquanto inutile ritentare. I personaggi in un villaggio o in una città possono tentare di guadagnare dei soldi tra le avventure effettuando una prova di borseggio al giorno.

**Nota:** Borseggiare può essere usata per esibirsi con trucchi di carte o altre forme simili di intrattenimento. Se usate in questa maniera, trattala come l'abilità Esibirsi eccetto che deve essere usato il punteggio più basso tra Simpatia e Agilità per effettuare le prove.

**-CAVALCARE- (Agilità - Base)**

**Talenti collegati:** Acrobazia a cavallo +10

**x Azioni con successo automatico:**

- x Cavalcare un cavallo al massimo del movimento lungo una strada
- x Sellare un cavallo
- x Montare e smontare da cavallo
- x Attaccare con una cavalcatura da guerra invece che con i propri attacchi

**x Azioni Normali:**

- x Far saltare la cavalcatura sopra una staccionata
- x Tirare con un arco mentre si mantiene il controllo del destriero a passo di corsa
- x Eseguire un attacco da calpestamento (vedi sotto)
- x Attaccare con una cavalcatura da guerra in aggiunta ai propri attacchi

**Perfetto**

La manovra ha successo, e il cavaliere è libero di eseguire altre azioni simultanee, o guadagna temporaneamente +1 di M

**Successo**

La manovra ha successo

**Fallimento**

La manovra è fallita. Il destriero si rifiuta di saltare o galoppare. Nessuna ulteriore azione è possibile in questo round

**Confusione**

La manovra è fallita, e il destriero balza in una direzione casuale per un round. Si deve effettuare una prova facile (+20) di Cavalcare per rimanere in sella (vedi sotto per le cadute)

**Disastro**

La manovra è fallita, e il destriero balza in una direzione casuale per 1d10 round. Il cavaliere è buttato giù dalla sella (vedi sotto). Alternativamente, il destriero si azzoppa o si rompe una gamba

**Difficoltà della Prova:** In condizioni normali, nessun tiro è richiesto per cavalcare un cavallo al suo movimento standard. Coloro che usano questa abilità e non sono allenati possono cavalcare una piccola cavalcatura, come un pony o un mulo con M 6, al ritmo standard di camminata. Sulle cavalcature più grandi come i cavalli, coloro che non sono allenati possono muovere la cavalcatura a 3/4 della sua velocità senza aver bisogno di passare una prova di Cavalcare (cioè M 6 per i cavalli).

Cavalcare un cavallo a pelo senza una sella o briglie impone una

penalità di a -10 a qualsiasi prova (A&A pag. 82).

Di solito è richiesta una mano per guidare e cavalcare una cavalcatura (vedi sotto).

Le seguenti manovre speciali possono essere eseguite con una prova di Cavalcare:

**Attacco da calpestamento:** Quando si esegue un'azione intera di movimento, i personaggi possono usare l'abilità Cavalcare invece dell'AC per calpestare gli avversari sul loro percorso. Un colpo riuscito causa un danno per un valore uguale alla BF del destriero e finisce con il cavaliere in sella lontano dal combattimento se lo desidera. Gli attacchi da calpestamento possono essere evitati con una prova di Ag, ma non parati. Il movimento durante un attacco da calpestamento deve essere fatto in linea retta. Con un risultato di Confusione o Disastro, il cavaliere è bloccato nel combattimento e non può finire l'azione lontano dall'obiettivo.

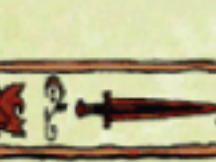
**Guidare con le ginocchia:** Di solito è richiesta una mano per cavalcare una cavalcatura. Una cavalcatura può essere guidata con le ginocchia per permettere al personaggio in sella di usare entrambe le mani, sia per un attacco a due mani, come una spada grande o un arco, sia per prendere un bambino che cade da una finestra del secondo piano.

Per usare entrambe le mani in combattimento per quel turno, si esegue una prova di Cavalcare come azione gratuita all'inizio del turno del personaggio, sebbene nessuna prova è richiesta se la cavalcatura è ferma, viene fatta una prova Facile se la cavalcatura si sta muovendo al passo o in combattimento, mentre si effettua una prova Normale se la cavalcatura si sta muovendo a passo di corsa. Si fa notare che una mano che impugna uno scudo può ancora essere usata per guidare un cavallo e nessuna prova è richiesta in questo caso. Con una prova fallita i personaggi possono solo usare una mano in questo round, poiché hanno bisogno dell'altra per controllare la cavalcatura (una Confusione o Disastro può produrre la caduta del cavaliere dalla sua cavalcatura come normale).

Si fa notare che, storicamente parlando, la possibilità di un'arma grande su un cavallo è probabilmente scarsa, e potrebbero essere usate delle armi a una mano al posto di quelle grandi con il movimento del cavallo che fornisce lo slancio richiesto. Tuttavia, per lo scopo di una meccanica di gioco, è consentito maneggiare le armi a due mani con la manovra Guidare con le ginocchia.

**Stare in Sella:** I cavalieri che subiscono *Ferite più grandi della loro BF*, o che sono su una cavalcatura che si impenna o scatta inaspettatamente per una prova fallita di *Paura* o *Terrore*, devono effettuare una prova Facile di cavalcare per rimanere in sella. I cavalieri che subiscono un *Colpo Critico* devono superare una prova Normale di Cavalcare. Stare in sella è un'azione gratuita.

**Lottare con un cavallo da guerra:** Una cavalcatura di solito non può attaccare di suo a meno che non sia allenata alla guerra. Una cavalcatura allenata alla guerra non attacca automaticamente, piuttosto un personaggio deve dirigere questa cavalcatura ad attaccare in battaglia con una prova Normale di Cavalcare come azione gratuita, e quindi essere capace di attaccare normalmente in aggiunta all'attacco(i) della cavalcatura. Il cavaliere può cadere dalla cavalcatura con un risultato di Confusione o Disastro, come scritto sopra. Un cavaliere può usufruire degli attacchi del cavallo da guerra al posto dei propri attacchi senza bisogno di effettuare delle prove, dirigendo la cavalcatura per mezza azione.





**Coprirsi:** Di solito, i personaggi non possono usare la propria cavalcatura come copertura, e l'attaccante decide se attacca il cavaliere o la cavalcatura. I cavalieri possono deviare ogni attacco ravvicinato verso le loro cavalcature con un'azione gratuita tramite una prova Difficile di Cavalcare. Il cavaliere può cadere dalla cavalcatura con un risultato di Confusione o Disastro come descritto sopra.

**Caduta leggera:** Di solito, un personaggio subisce dei danni quando cade da una cavalcatura in movimento, o quando la cavalcatura inciampa o è uccisa (vedi sotto). Con una prova Difficile di Cavalcare superata come azione gratuita un personaggio può non subire danni quando cade da una cavalcatura saltando/rotolando in maniera pulita.

**Spronare la cavalcatura:** I personaggi possono spronare la loro cavalcatura a una velocità maggiore con una mezza azione. Una prova Impegnativa riuscita di Cavalcare incrementa il M della cavalcatura di 1 per quel round ma comporta 1 Ferita per la creatura. Un GdS perfetto permette al cavaliere di incrementare il M della cavalcatura di 1 punto addizionale a spese di un'ulteriore Ferita, o di ridurre l'azione di Spronare a un'azione gratuita. Il cavaliere può cadere dalla cavalcatura con un risultato di Confusione o Disastro come descritto sopra.

**Controllare la cavalcatura in battaglia:** Di solito, un personaggio con una cavalcatura non allenata alla guerra non può fare altro in un combattimento che controllarla, evitando di farla scappare o farsi disarcionare, usando un'azione intera. Tuttavia, una prova Impegnativa di Cavalcare come mezza azione permetterà al personaggio di agire normalmente, nonostante stia controllando una cavalcatura non allenata alla guerra. Il cavaliere può cadere dalla cavalcatura con un risultato di Confusione o Disastro come descritto sopra.

**Montare e Smontare velocemente:** Di solito, montare e smontare richiede una mezza azione. Con una prova Molto Difficile di Cavalcare, un personaggio può montare o smontare con una azione gratuita, ma solo se è parte di un'azione di movimento di quel round.

**Durata della Prova:** Montare e smontare da cavallo è una mezza azione. Altre prove sono azioni gratuite, mezze azioni, o azioni intere, come si può notare dalle singole descrizioni.

**Ritentare una prova fallita:** Una prova fallita normalmente produrrà una caduta del cavaliere dalla cavalcatura, sebbene speciali manovre possono essere ripetute ogni round.

**Nota:** I cavalieri che subiscono Ferite più grandi del loro BF, o un colpo critico, devono effettuare una prova di Cavalcare per rimanere in sella. Cadere da un cavallo fermo non causa danni, ma cadere da un cavallo in movimento causa 1d10 Ferite, modificate solo dal BR.

I cavalieri in sella a un cavallo guadagnano un +10 in AC nel combattimento contro gli avversari a piedi.

I cavalieri che attaccano usando una azione di Carica possono aggiungere i BF del cavallo ai loro attacchi in quel round a causa dello slancio aggiuntivo.

Per le cavalcature, vedi A&A pag. 121-123

## -CERCARE- (Intelligenza - Base)

**Talenti collegati:** Nessuno

### x Azioni Normali:

- x Trovare una botola nascosta
- x Individuare un singolo libro su uno scaffale di centinaia

**Successo** Un oggetto trovato, più un altro per ogni GdS addizionale (se applicabile)

**Fallimento** Non è stato trovato niente

**Difficoltà della Prova:** Vedi sotto tabella "Percepire e Cercare".

Il talento Trovatrappole aggiunge +10 quando si stanno cercando delle trappole.

**Durata della Prova:** Cercare in una piccola (4x4) stanza dura 1 minuto. Questo tempo può essere dimezzato a patto di fare di un gran disordine e rumore.

**Ritentare una prova fallita:** Si.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare prove di Cercare in segreto.

## -CIARLARE- (Simpatia - Avanzata)

**Talenti collegati:** Nessuno

### Azioni Normali:

- x Distrarre una guardia con una domanda senza senso sulla direzione stradale
- x Far perdere tempo agli aggressori con commenti assurdi sul loro guardaroba
- x Confondere un avversario in combattimento (vedi sotto)

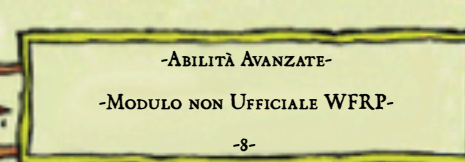
**Perfetto** Il soggetto è inattivo per un numero di round pari al GdS (prova di Vol. per evitarlo), o automaticamente per 1 round (non è permessa una prova di Vol.)

**Successo** Il soggetto è inattivo per 1 round se fallisce la prova di Vol.

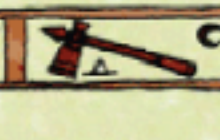
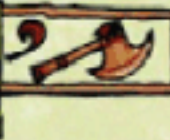
**Fallimento** Nessun effetto

**Confusione** Il soggetto pensa che il ciarlatore sia strano (-10 a tutte le future prove basate su Sim.)

**Disastro** Il soggetto è impaurito o offeso dal ciarlatore; attacca immediatamente, scappa via o denuncia all'autorità il comportamento bizzarro.







**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova dipende dal grado di sospetto che l'obiettivo ha nei confronti del ciarlare, sebbene nella maggior parte dei casi la difficoltà può essere considerata Normale. Provare a distrarre una guardia diligente e disciplinata al cancello del castello può essere un'azione Difficile. Gli obiettivi ostili normalmente non possono essere affetti dal Ciarlare, sebbene a discrezione dell'AdG Ciarlare può essere usato come un'azione di *Fintare* (vedi sotto).

**Durata della Prova:** Una prova di Ciarlare al di fuori di un combattimento è un'azione piena, sebbene il ciarlare deve rimanere coinvolto nell'azione tanto a lungo quanto l'obiettivo è affetto dal ciarlare.

**Ritentare una Prova fallita:** Generalmente no. Una prova riuscita o fallita di Ciarlare rende l'obiettivo troppo sospettoso nei confronti del personaggio per provare a ritentare nelle medesime circostanze.

**Nota:** A discrezione dell'AdG, Ciarlare può essere usato in combattimento come un'azione di *fintare* (mezza azione) che usa una prova contrapposta di Ciarlare/Volontà invece che una normale prova contrapposta di Abilità di Combattimento. Ciarlare può essere usato per provocare o confondere *solamente un singolo bersaglio*, sebbene ogni tentativo (riuscito o meno) diventa di un livello di difficoltà maggiore poiché l'obiettivo diventa più impassibile, cioè le prove diventano Normali, Impegnative, Difficili, fino a Molto Difficili.

Le vittime del Ciarlare soffrono di una penalità di -20 alle Prove di Percepire. Al di fuori del combattimento, una vittima è influenzata per ogni 10 punti di Sim. (WFRP pag. 92)

**-COMANDARE- (Simpatia - Base)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni Normali:**

- x Ordinare a un seguace di spiare un PNG minore
- x Istruire mercenari a tenere un ponte in una battaglia

**Perfetto** I seguaci cercano di eseguire il compito nella miglior maniera e fanno oltre quello richiesto. +10 a tutte le ulteriori prove di Comandare

**Successo** I seguaci cercano di eseguire il compito come impartito

**Fallimento** I seguaci falliscono l'esecuzione del compito per pigrizia o fraintendimento, e mentono coprendo sé stessi

**Confusione** I seguaci falliscono come sopra, fuggono o tornano più tardi del previsto, e possono aver "perso" oggetti affidati loro. -10 alle successive prove

**Disastro** I seguaci si ribellano violentemente o tradiscono i personaggi con i loro rivali o con le autorità e non fanno ritorno

**Difficoltà della Prova:** Modificatori di lealtà (difficoltà dei compiti),

vedi A&A pag. 102.

**Durata della Prova:** Le prove di Comandare sono di solito *azioni gratuite*, come ordini impartiti durante un combattimento, o altri semplici comandi. Ordini lunghi e complicati o delle assegnazioni di missioni richiederanno spiegazioni più lunghe – di solito circa un minuto.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, ma il fallimento della prova non sarà evidente fino a che il compito assegnato non sarà andato male, e il seguace può cercare di coprire tale fallimento. Le prove fallite possono provocare modifiche addizionali di lealtà..

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Comandare in segreto.

**-CONOSCENZE ACCADEMICHE- (Intelligenza - Avanzata)**

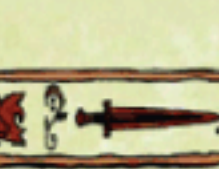
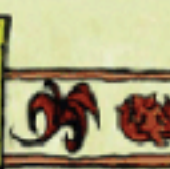
**Talenti Collegati:** Nessuno

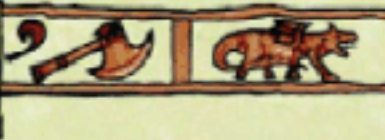
**Azioni con Successo Automatico:**

- x Conoscere esemplari di libri di riferimento che possono essere rilevanti per le prove di Conoscenza Accademiche
- x Ricordarsi il componente principale della polvere da sparo (Scienza)
- x Stimare una tipica sentenza per furto (Legge)
- x Supervisionare alla costruzione di un fossato difensivo (Ingegneria)
- x Identificare i comuni segni stellari in una notte serena (Astronomia)
- x Localizzare terreni vantaggiosi in una esplorazione prima della battaglia (Strategia/Tattica)
- x Identificare il Dio di una religione principale adorata in un tempio, basandosi sulla costruzione dell'edificio e della presenza di simboli religiosi (Teologia)
- x Alla vista, distinguere tra Scheletri e Zombi (Necromanzia)
- x Identificare il Dio di un Demone minore, come I Latori di Peste di Nurgle, (Demonologia)
- x Ricordarsi la cronologia degli eventi dell'Impero (Storia & Conoscenze Comuni (l'Impero))

**Azioni Normali:**

- x Guadagnare +10 a ogni prova rilevante di Mestiere (o altro) (vedi sotto).
- x Calcolare la capacità di sollevazione di un sistema a carrucola (Ingegneria)
- x Ricordarsi un oscuro espediente nelle norme del braccio della morte di Altdorf (Legge)
- x Identificare una famiglia nobile dalla cresta dipinta su un lato di una carrozza (Genealogia/Araldica)
- x Ricordarsi di una lunga e duratura faida tra famiglie nobili confinanti (Storia o Genealogia/Araldica)
- x Ricordarsi i punti di forza o di debolezza di un mostro (conoscenza pertinente al mostro)
- x Identificare le proprietà di un'arma runica (Rune)
- x Identificazione di un oggetto magico (Storia o Magia o Rune)
- x Coordinare una manovra di affiancamento in una battaglia di larga scala (Strategia/Tattica)
- x Distinguere tra le tipologie dei non morti eterei (Necromanzia)
- x Ricordarsi di un oscuro divieto o credenza di una religione diffusa (Teologia)





**Perfetto** Informazione conosciuta. Saranno ricordati ulteriori fatti oscuri ma rilevanti (es. La Voce dell'Erudito nel Bestiario del Vecchio Mondo)

**Successo** Informazione conosciuta

**Fallimento** Una grezza approssimazione, ma nessun dettaglio

**Confusione** Informazione non conosciuta.

**Disastro** L'informazione è sbagliata, con conseguenze pericolose o imbarazzanti.

**Difficoltà della Prova :** La difficoltà della prova dipende dalla misteriosità della conoscenza richiesta. La maggior parte delle azioni esigono alcuni tipi di prove. Persino azioni semplici, come la conoscenza di leggi locali, potrebbero richiedere una prova Molto Facile.

**Durata della Prova:** Di solito non c'è una durata. Nella maggior parte dei casi, effettuare una Prova di Conoscenze Accademiche non comporta alcuna azione, o in altro modo alcun periodo di tempo – il personaggio semplicemente conosce la risposta oppure no. Un'eccezione sono le prove che coinvolgono calcoli, come alcune prove di Ingegneria, in cui è richiesto un periodo definito. I calcoli possono durare minuti o decine di minuti, a seconda dell'esatta natura del problema.

A discrezione dell'AdG, prove molto lunghe di Conoscenze Accademiche possono essere azioni estese, e le prove che utilizzano un libro di riferimento possono portare tempo addizionale. (pochi minuti di lettura, guarda sotto).

**Ritentare una Prova fallita:** No, di solito non sono permessi nuovi tentativi. La prova rappresenta ciò che sa il personaggio, e riflettere su un argomento una seconda volta non consente al personaggio di sapere qualcosa che non aveva appreso in prima istanza. Un'eccezione a questa regola potrebbe essere che un nuovo tentativo di una prova sia possibile se il personaggio usa un libro pertinente per quella Conoscenza Accademica.

**Nota:** L'AdG può effettuare, se lo desidera, una prova di Conoscenze Accademiche in segreto.

A discrezione dell'AdG, le prove che usano libri di riferimento possono migliorare la difficoltà della prova, ma di solito a spese della durata. L'AdG può scegliere di aggiungere il tempo usato per la ricerca dell'argomento basandosi sul risultato di una prova di *Leggere/Scrivere*.

La Conoscenza Accademica di una materia rappresenta la comprensione teorica di un argomento, mentre le prove di Mestiere ne rappresentano un'applicazione più pratica. Un personaggio con una buona conoscenza accademica e pratica di molti argomenti entra nella categoria degli inventori.. E' spesso il caso in cui sembra che un libro di apprendimento possa aiutare l'applicazione pratica di una materia, sebbene imparare il libro in sé non sia di solito sufficiente per alcuna applicazione pratica. A discrezione dell'AdG, Conoscenze Accademiche può ridurre la difficoltà delle prove di mestiere pertinenti, o altre prove collegate. S., Conoscenze Accademiche(Armi da Fuoco) può fornire un bonus di +10 alle prove di Mestiere (Fabbrikante d'Armi da Fuoco) per creare o riparare un arma da

fuoco, mentre Conoscenze Accademiche (Scienza) potrebbe dare un bonus alla produzione di polvere da sparo o farmaci (Speciale). Per ottenere il bonus +10 è richiesta una prova Ordinaria di Conoscenze Accademiche riuscita. Si deve effettuare una nuova prova per ogni impiego di abilità di Mestiere (o altro) pertinente.

Alcuni esempi di relazioni complementari sono:

Conoscenze Accademiche	Mestiere
Geografia dell'Impero	Cartografia
Agricoltura/Irrigazione	Contadino
Architettura	Scalpellino
Scienza	Speciale
Arte	Artista
Botanica	Erborista
Armi da Fuoco	Fabbrikante d'armi da fuoco
Metallurgia	Minatore/Cercatore d'oro

I bonus non sono ristretti alle abilità di Mestiere. Es., Conoscenze Accademiche (Astronomia) aggiunge un bonus di +10 alle prove di Orientarsi di notte se il cielo è limpido (vedi sotto), mentre Conoscenze Accademiche (Botanica o Zoologia) potrebbe dare un bonus alle prove di Sopravvivenza quando ci sia bisogno di foraggiarsi o cacciare per il cibo, se l'AdG lo considera appropriato. Conoscenze Accademiche (Veleni) potrebbe dare un bonus alle prove di Preparare Veleni o alle prove per identificare veleni nei cibi o nelle bevande.

**-CONOSCENZE COMUNI- (Intelligenza - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Viaggiatore Esperto +10

**Azioni Normali:**

- ✕ Ricordarsi l'etichetta appropriata durante un tradizionale rituale Ogre di sepoltura (Ogre)
- ✕ Conoscere i nomi e i luoghi dei villaggi intorno ad Altdorf (Impero)

**Perfetto** Informazione conosciuta. Si ricordano ulteriori fatti misteriosi ma rilevanti

**Successo** Informazione conosciuta

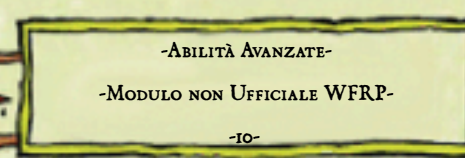
**Fallimento** Una grezza approssimazione, ma nessun dettaglio

**Confusione** Informazione non conosciuta

**Disastro** L'informazione è erronea o male interpretata, con conseguenze pericolose o imbarazzanti

**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova dipende dalla misteriosità della conoscenza richiesta, sebbene la maggior parte delle prove sia Normale. Invece, l'estensione della conoscenza ricordata dipende dai gradi di successo.

**Durata della Prova:** Di solito non c'è una durata. Nella maggior parte dei casi, effettuare una Prova di Conoscenze Accademiche non comporta alcuna azione, o in altro modo alcun periodo di tempo – il personaggio semplicemente conosce la risposta oppure no.





**Ritentare una prova fallita:** No, di solito non sono permessi nuovi tentativi. La prova rappresenta ciò che sa il personaggio, e riflettere su un argomento una seconda volta non consente al personaggio di sapere qualcosa che non aveva appreso in prima istanza.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Conoscenze Comuni in segreto.

**-ESIBIRSI- (Simpatia - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Contorsionista +10, Imitatore +10

**Azioni Normali:**

- × Impressionare la capricciosa Baronessa con un poema
- × Fare il giocoliere coi bastoni in un mercato affollato

**Perfetto**      **Artista di strada:** guadagna 1d10 scellini  
**Intrattenimento:** aggiungi +20 a tutte le prove successive di Sim con il pubblico

**Successo**      **Artista di strada:** guadagna 1d5 scellini  
**Intrattenimento:** aggiungi +10 a tutte le prove successive di Sim con il pubblico

**Fallimento**      **Artista di strada:** guadagna 1d10 penny  
**Intrattenimento:** nessun effetto

**Confusione**      **Artista di strada:** nessun guadagno, e le guardie disperderanno l'artista o la gente del posto gli lancerà cibo marcio  
**Intrattenimento:** il pubblico pensa che l'intrattenitore è un dilettante senza talento, -10 alle prove di Sim

**Disastro**      **Artista di strada:** le guardie arresteranno l'artista per disturbo della quiete o la gente del posto lo attaccherà/romperà gli strumenti o gli attrezzi dell'artista  
**Intrattenimento:** il pubblico pensa che l'intrattenitore è pretenzioso o sovversivo, e lo ignorerà, o lo riporterà alle autorità

**Difficoltà della Prova:** La difficoltà può dipendere da ogni precedente successo o fallimento di esibizione. Fare l'artista da strada più volte nello stesso luogo può sfociare in penalità negative se la folla diventa abituata, e quindi annoiata con l'attore. Anche la disponibilità della folla o dell'obiettivo rientrerà nel calcolo della difficoltà della prova; esibirsi in una tranquilla taverna può essere un'azione Abituale, mentre cercare di intrattenere una signora di corte può essere un'azione difficile.

**Durata della Prova:** Fare l'artista di strada è di solito una giornata piena di lavoro. Quando fa *intrattenimento*, l'artista sta cercando di impressionare un specifico individuo o gruppo per futuri favori. L'*Intrattenimento* richiede di solito dieci o più minuti.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, sebbene gli effetti delle prove fallite si applichino ancora. Solo una prova di esibirsi può essere fatta al giorno nelle città e villaggi per guadagnare soldi facendo l'artista di strada. Le prove fallite di Esibirsi per *intrattenere* possono provocare penalità negative cumulate in base ai GdF.

**Regola opzionale:** Le esibizioni che richiedono destrezza fisica saranno superate usando il valore più basso tra Simpatia e Agilità.

**-GIOCARRE D'AZZARDO- (Intelligenza - Base)**

**Talenti collegati:** Genio Matematico +10

**Azioni con successo automatico:**

- × Perdere automaticamente un gioco (se l'abilità Giocare d'Azzardo è posseduta)

Azioni Normali: ND

**Successo**      Prova contrapposta di Giocare d'Azzardo. Confronta i Gradi di Successo per risolvere le situazioni di parità, fai un round di spareggio se necessario.

**Fallimento**

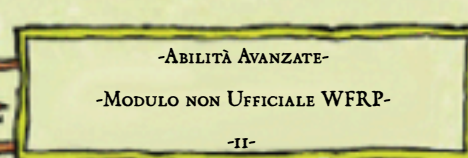
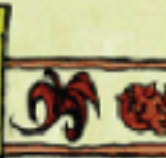
**Difficoltà della Prova:** Di solito nessun bonus o penalità è applicato, sebbene bonus per imbrogliare o giocare d'azzardo in una casa da gioco sono descritti sotto:

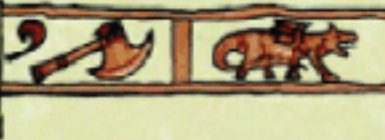
*La Casa:* in un casinò o sala da gioco, la casa aggiunge 1d5x10 alla sua abilità Giocare d'Azzardo (o 10-50, a scelta della proprietà).

*Barare:* I personaggi con l'abilità Giocare d'Azzardo possono tentare di barare. Quando si imbrogliano, aggiungi +20 all'abilità. Gli avversari possono scoprire un baro con una prova Contrapposta di Percepire contro il tiro di Giocare d'Azzardo del baro non modificato (cioè non includendo il bonus di +20). In caso di parità vince il baro. L'abilità Giocare d'Azzardo aggiunge +10 alla prova di Percepire per individuare un imbroglio.

**Durata della Prova:** Una singola prova di Giocare d'Azzardo dura da un round a 10 minuti, a seconda del gioco giocato. I round di spareggio aggiungono tempo extra.

**Ritentare una prova fallita:** No, Giocare d'Azzardo è una prova contrapposta, e i round di spareggio sono eseguiti quando necessario.





### -GUIDARE- (Forza - Base)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### Azioni con successo automatico:

- × Guidare un carretto lungo una strada o sentiero asciutto
- × Attaccare un animale da tiro a un carretto o a un carro

#### Azioni Normali:

- × Girare il carro per più 90° in un singolo round
- × Avere a che fare con una strada pesantemente solcata

**Perfetto** Il controllo è mantenuto, e il guidatore è libero di effettuare altre azioni simultanee, o ottenere +1 di M temporaneamente

**Successo** Il controllo è mantenuto con qualche fatica

**Fallimento** Il carro traballa, facendo scivolare via sciolti gli oggetti non assicurati. I passeggeri devono effettuare una prova di Ag o perdono 1 round. I PG che sono in piedi e falliscono la prova cadranno via dal carro.

**Confusione** Come sopra, in più una ruota a caso subisce 1d10 ferite senza il modificatore di BR (vedi WFRP pag. 120). Il valore di Movimento del carro è ridotto di 1 finché non è riparato.

**Disastro** Il carro è distrutto (vedi WFRP pag. 120)

**Difficoltà della Prova:** La qualità della superficie della strada influenzerà la difficoltà della prova; una strada ben lastricata può essere un'azione Abituale, mentre controllare un carro su una strada solcata in un fango profondo può essere un'azione impegnativa. Una scarsa visibilità o una pioggia pesante possono aumentare la difficoltà della prova di un grado (-10) o più.

Di solito le prove di Guidare richiedono due mani. Le prove effettuate con una mano soffrono di una penalità di -10. Per ingaggiare un combattimento mentre si guida è richiesta una prova di Guidare a parte, usando la penalità di -10.

Di seguito è riportato un attacco speciale che può essere effettuato con una prova riuscita di Guidare:

**Attacco da Scontro:** Effettuando un'azione intera di movimento (2 mezze azioni di Muovere), si usa l'abilità Guidare invece dell'AC per scontrarsi con l'avversario sulla strada. Un tiro riuscito causa un danno alla bestia con il valore più alto di BF, e se ci sono due coppie di bestie, tira per un secondo attacco. Se colpisci tutte le coppie di animali, l'avversario riceve un colpo addizionale automatico con qualità da Impatto, usando il BR del carro come modificatore al danno (vedi WFRP pag. 120). L'attacco da Scontro può essere evitato con una prova di Ag, ma non parato. Il movimento durante un attacco da Scontro deve essere in linea retta.

**Durata della Prova:** Per evitare un incidente di solito occorre una prova che dura l'intero round come un'azione intera. Durante un combattimento, o quando il veicolo si muove ad un'andatura più

veloce di un passo d'uomo, possono essere tentate altre azioni come ricaricare o attaccare, in questo caso si deve superare una prova Impegnativa di Guidare (a causa dell'uso di una mano per la guida). Questo conta come una mezza azione, sebbene un Perfetto GdS riduce il tempo della prova ad un'azione gratuita.

Un attacco da scontro è un'azione intera.

**Ritentare una prova fallita:** No. Normalmente una prova fallita si risolve in un incidente o in altri eventi non desiderabili.

**Nota:** Per i veicoli, e relativo combattimento, vedi A&A pag 86-87.

### -GUARIRE- (Intelligenza - Avanzata)

**Talenti collegati:** Chirurgia +10\*

#### Azioni Normali:

- × Cucire una ferita da spada e mantenere la ferita pulita
- × Assicurarsi che sia mantenuta una dieta appropriata e un programma di riposo per il recupero
- × Diagnosticare una malattia o un veleno

**Perfetto** **Ferito leggermente:** si recupera 1d10 Fe  
**Ferito gravemente:** si recupera 1 Fe

**Successo** **Ferito leggermente:** si recupera 1d5 Fe  
**Ferito gravemente:** si recupera 1 Fe

**Fallimento** **Ferito leggermente:** si recupera 1 Fe  
**Ferito gravemente:** nessun effetto

**Confusione** Nessun effetto

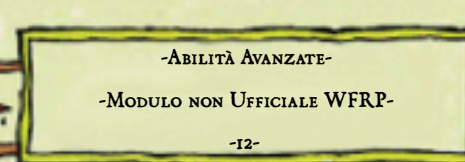
**Disastro** La ferita si aggrava o si infetta. Si perde immediatamente 1 Fe o si raddoppia il tempo di guarigione fino a che non si è raggiunto il completo recupero

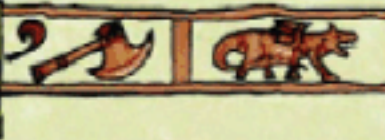
**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova per operazioni chirurgiche dipende dalla disponibilità di strumenti medici idonei, dalla pulizia dell'ambiente e, tra gli altri fattori, dalla gravità della ferita; vedi A&A pag. 99-100.

La difficoltà della prova per diagnosticare una malattia o un veleno dipende dall'unicità dei sintomi e dall'estensione di qualsiasi infezione o avvelenamento. La difficoltà della prova può essere più facile o più difficile del Normale.

Determinare se un personaggio non cosciente è vivo o morto rappresenta una prova Molto Facile di Guarire. (in altro modo, una prova Difficile di Percepire può essere fatta per i personaggi che non hanno l'abilità).

**Durata della Prova:** Tentare un pronto soccorso su un personaggio morente, cioè prevenire la perdita di sangue, è una azione intera. La cura delle ferite sul campo di battaglia dura 10 minuti. Le operazioni chirurgiche, superate o meno, durano 4 ore. Diagnosticare una malattia o un veleno dura 1 minuto.





### -INCANALARE- (Volontà - Avanzata)

**Talenti collegati:** Armonia Aethyrica +10

**Azioni Normali:** N/D

**Perfetto** Maestria dei Venti: guadagni un bonus di 2 x Mag al prossimo tiro per il lancio (vedi sotto)

**Successo** Controllo dei Venti: guadagni un bonus di 1 x Mag al prossimo tiro per il lancio

**Fallimento** Nessun effetto, il lancio procede normalmente

**Confusione** Distratto dai colori: incanalare richiede un'azione piena, dopodiché il lancio procede normalmente

**Disastro** Un Vento amaro: il tentativo di incanalare richiede un'azione piena, produce una Manifestazione Minore del Caos(WFRP pag. 143), dopodiché il lancio prosegue normalmente

**Durata della Prova:** Incanalare richiede normalmente una mezza azione, e la prossima azione deve essere un lancio di incantesimo.

**Nota:** Se sono usate regole alternative di Incanalare per variare gli effetti dell'incantesimo, la difficoltà della prova dipende dal numero di effetti desiderati. In questo caso un successo Perfetto permette un effetto aggiuntivo (che può includere il bonus di 2 x Mag).

### -INTIMIDIRE- (Forza o Simpatia\* - Base)

**Talenti collegati:** Minaccioso +10

**Azioni con successo automatico:**

x Convincere un contadino a rivelare un'informazione che non ha conseguenze su di lui mentre si indossa un'armatura completa, si brandisce una grande spada, e minacciato con un ringhio di un cane da guerra

**Azioni Normali:**

- x Intimidire qualcuno con lo stessa capacità di combattimento ad evitare la lotta(F)
- x Intimidire qualcuno con la stessa capacità di combattimento cogliendolo alla sprovvista(F)
- x Minacciare un danno fisico se non si rivela un segreto (F)
- x Minacciare di informare le autorità di una mutazione minore (Sim)

**Perfetto** L'avversario obbedisce ai comandi, e gli avversari più deboli offrono doni o favori per supplica

**Successo** L'avversario non attacca, e gli avversari più deboli obbediscono ai comandi

**Fallimento** Gli avversari più deboli si fermano per 1 round (o fino a 1 giorno in situazioni di non combattimento)

**Confusione** L'avversario non è influenzato

**Disastro** L'avversario è arrabbiato, e attacca immediatamente o tenta di illudere l'intimidatore

\* (Simpatia intesa come autorità)

**Difficoltà della Prova:** Le prove fatte contro un personaggio più debole, come un fragile scriba con un pugno di libri, possono avere difficoltà Facile, mentre le prove contro personaggi più forti, come un Ogre, possono essere Molto Difficili. Dovrebbero essere considerate le rispettive "forze" dei personaggi,

Es.(con ipotesi opposta tra parentesi):

*L'obiettivo è molto più piccolo e debole (es. Ogre contro Umano): Molto Facile (Molto Difficile)*

*L'obiettivo è più debole e vulnerabile, o l'obiettivo è stato testimone della violenza dell'intimidatore (es. fragile scriba con un pugno di libri): Facile (Difficile)*

*L'obiettivo è più debole e vulnerabile, o non vuole combattere comunque (es. un servo in un angolo di un vicolo): Abituale (Impegnativa)*

*L'obiettivo ha la stessa capacità di combattimento (ipotesi più comune): Normale*

Intimidire all'inizio di un combattimento può far ritardare il turno dell'avversario o evitare il combattimento a tutti.

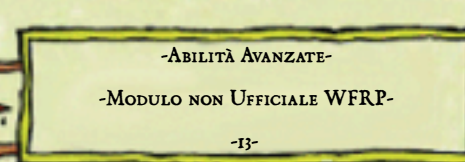
Intimidire durante un combattimento può far demoralizzare gli avversari, riducendo la loro efficienza di combattimento. L'obiettivo subisce un -10 di AC/AB con un GdS "Successo" e un -10 di AC/AB e la perdita di una mezza azione con un GdS "Perfetto". Le penalità durano fino a che non comincia il prossimo turno del personaggio intimidatore. Può essere intimidito un gruppo di soggetti in una volta, a condizione che tutti stiano attaccando il personaggio intimidatore, sebbene una penalità di -10 alla prova è subita per ogni obiettivo ulteriore ad una unità (non è necessario Intimidire tutti gli elementi di un gruppo, è una scelta dell'intimidatore).

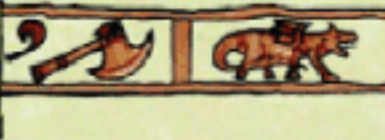
Quando si intimidisce con un ricatto in un incontro non combattivo, usa la Simpatia al posto della Forza, e compara la posizione sociale e la credibilità per determinare modificatori rilevanti

Una prova riuscita di Volontà nega l'effetto dell'intimidazione. Tira individualmente per ogni avversario.

**Durata della Prova:** Le intimidazioni non in combattimento durano un minuto per ricatti/minacce. Intimidire appena prima o durante un combattimento dura è una *mezza azione*.

**Ritentare una prova fallita:** No, gli avversari che resistono all'intimidazione possono essere influenzati solamente dalla Tortura (vedi sotto). L'eccezione è usare l'abilità Intimidire in combattimento, che può essere ritentata; sebbene ogni tentativo non riuscito fa diventare le prove successive di un livello più difficile poiché l'obiettivo(i) acquisisce fermezza.





### -IPNOTIZZARE- (Volontà - Avanzata)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### Azioni Normali:

- × Ipnotizzare un soggetto senza far mettere un oggetto a fuoco (cioè solamente con la voce e lo sguardo)
- × Ipnotizzare un soggetto durante una conversazione a due in un ristorante rumoroso

#### Perfetto

Il soggetto può essere influenzato per svolgere un ordine, anche dopo che l'ipnosi finisce. In più può essere fatta una domanda per ogni 10 punti di Vol dell'ipnotizzatore

#### Successo

Una domanda può essere fatta per ogni 10 punti di Vol dell'ipnotizzatore

#### Fallimento

Può essere fatta una domanda

#### Confusione

L'ipnosi fallisce

#### Disastro

L'ipnosi fallisce, ma il soggetto è consapevole del tentativo e può usare questa opportunità per ingannare. Invece i soggetti con un basso punteggio di Int probabilmente diventeranno apertamente ostili

**Difficoltà della Prova:** I soggetti non consenzienti possono resistere all'ipnosi con una prova superata di Volontà. Per un'ipnosi singola, l'uso di un ciondolo o altri oggetti focali rendono la prova Abituale. Ipnotizzare un gruppo di partecipanti consenzienti è una prova Impegnativa se il gruppo è più piccolo del numero massimo con cui l'ipnotizzatore può effettivamente parlare (Sim/10 o superiore per Parlare in Pubblico e Abile Oratore), altrimenti è Molto Difficile. Una singola prova è richiesta per ogni membro del gruppo.

**Durata della Prova:** Un numero continuo di *azioni intente* uguale alla Vol/10 dell'obiettivo arrotondato per eccesso. La durata della prova per i gruppi può essere all'incirca 3 minuti.

**Ritentare una prova fallita:** Normalmente no per i partecipanti non consenzienti. Di solito, il fallimento di carpire un'informazione con l'ipnosi non permette di riuscirci con i tentativi successivi. Le prove possono essere ritentate con soggetti consenzienti a meno che non capiti un GdF "Disastro", o fino a che l'obiettivo non si sia stufato di star seduto lì vicino.

**Nota:** L'AdG può voler effettuare le prove di Ipnotizzare in segreto.

### -LEGGERE/SCRIVERE- (Intelligenza - Avanzata)

**Talenti collegati:** Attitudine alle lingue +10

#### Azioni con successo automatico:

- × Scrivere una lettera o leggere un libro in un linguaggio che il personaggio parla

#### Azioni Normali

- × Scrivere una lettera sotto pressione per mancanza di tempo con

strumenti scadenti

- × Interpretare la grafia scarabocchiata di un pazzo

#### Perfetto

**Leggere:** ogni singola parola è compresa chiaramente

**Scrivere:** caratteri eleganti, grammaticalmente corretto, senza refusi

#### Successo

Il succo complessivo del messaggio è compreso, ma poche parole sono incomprensibili

#### Fallimento

Sono comprese poche parole, ma il succo del messaggio è incomprensibile

#### Confusione

**Leggere:** nessuna delle parole è compresa

**Scrivere:** errori ortografici e grammaticali abbondano; caratteri illeggibili

#### Disastro

**Leggere:** alcune parole possono essere comprese ma sono completamente fuori contesto, distorcendo il loro significato

**Scrivere:** i pochi passaggi che sono leggibili hanno un diverso significato rispetto all'intento dell'autore

**Difficoltà della Prova:** In condizioni normali non è richiesto alcun tiro per leggere o scrivere in un linguaggio familiare al PG.

**Durata della Prova:** Una singola pagina dura approssimativamente un minuto per leggerla o scriverla.

**Ritentare una prova fallita:** No.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare prova di Leggere e Scrivere in segreto.

### -LETTURA LABIALE- (Intelligenza - Avanzata)

**Talenti collegati:** Vista Eccellente +10

#### Azioni Normali:

- × Seguire una conversazione sussurrata da una distanza di dieci metri o meno
- × Comprendere i farfugliamenti in punto di morte di una vittima afflitta dalla peste

#### Perfetto

Ogni singola parola è compresa chiaramente, e possono essere individuati accenti o pronunce

#### Successo

Sono comprese circa il 75% delle parole

#### Fallimento

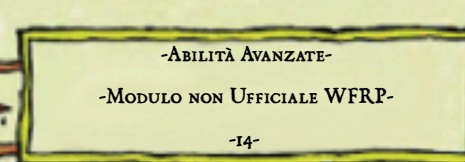
Solo poche voci sparse sono comprese.

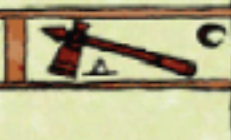
#### Confusione

Non è compresa nessuna delle parole

#### Disastro

Poche parole sono completamente interpretate male, portando a un tragico fraintendimento





**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova può essere modificata dalla visibilità e dalla distanza (massimo 30 metri), come l'AdG considera appropriato. Per i modificatori può essere usata la seguente tabella :

Distanza	Mod.	Note
30 metri	-30	
20 metri	-20	
10 metri	+0	
Visibilità	Mod.	Note
Notte stellata o con luna	-30	
Nebbia o tramonto	-20	
Pioggia o nevicata	-10	
Telescopio	+10/+30	a seconda della qualità

**Durata della Prova:** Di solito una prova è effettuata dopo ogni round di conversazione. Le prove di Lettura Labiale che hanno successo solo in alcuni round renderanno conversazioni incomplete. Per semplicità, o per particolari conversazioni lunghe, può essere più facile dividere il discorso in minuti, o fare solamente una singola prova di lettura Labiale per ogni personaggio visibile che sta parlando nella conversazione.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, in round consecutivi, sebbene la conversazione in quel round è perduta per il giocatore.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Lettura Labiale in segreto.

### **-LINGUAGGIO SEGRETO- (Intelligenza - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

#### **Azioni con successo automatico:**

- × Comunicare in normali circostanze con segni di mano o parole in codice

#### **Azioni Normali:**

- × Comunicare nel fragore della battaglia
- × Trasmettere un messaggio con discrezione

<b>Perfetto</b>	Il messaggio è trasmesso velocemente e chiaramente, e nessuna prova di Percepire lo può intercettare
<b>Successo</b>	Complessivamente il succo del messaggio è capito, ma poche parole sono incomprensibili
<b>Fallimento</b>	Poche parole sono capite, ma complessivamente il succo del messaggio è incomprensibile

**Confusione** Il messaggio è perso completamente

**Disastro** Il messaggio è frainteso con conseguenze disastrose o imbarazzanti

**Difficoltà della Prova:** In condizioni normali, nessun tiro è necessario se l'ascoltatore capisce il Linguaggio Segreto. Un osservatore casuale intuirà che stanno comunicando, ma non capirà cosa stiano dicendo. Quelli che desiderano parlare in modo discreto devono fare un tiro di Linguaggio segreto per comunicare, e l'osservatore casuale deve fare una prova di Percepire per notare il dialogo.

**Durata della Prova:** Dipende dalla durata del dialogo.

**Ritentare una prova fallita:** Sì.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare prove di Linguaggio Segreto di nascosto.

### **-MERCANTEGGIARE- (Simpatia - Base)**

**Talenti collegati:** Affarista +10

#### **Azioni Normali:**

- × Mercanteggiare sul prezzo di beni comuni, legali e non magici
- × Mercanteggiare sui compensi di servizi dei dipendenti

**Perfetto** 5% meno del prezzo normale, +5% in meno per ogni GdS in più. Il venditore offrirà un oggetto in più o un incentivo per completare la vendita

**Successo** 5% in meno del prezzo normale, +5% in meno per ogni GdS in più.

**Fallimento** E' offerto il prezzo normale

**Confusione** Il venditore prende il vantaggio sul personaggio aumentando leggermente il prezzo dell'oggetto, o vendendo un pezzo difettoso/danneggiato.

**Disastro** Il venditore è offeso – nessuna trattativa.

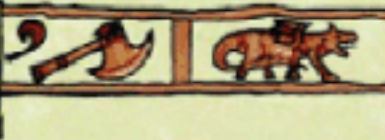
**Difficoltà della Prova:** Di solito Mercanteggiare è una prova Normale. Mercanteggiare può essere una prova contrapposta nei seguenti casi.

**Acquisti importanti:** Un carico enorme o degli oggetti di eccezionale valore possono richiedere una prova opposta di Mercanteggiare, si confronta il GdS di entrambi aggiungendo o sottraendo il numero x 10 dal prezzo, a seconda del risultato.

**Baratto:** Prova contrapposta di Mercanteggiare. Il vincitore può cambiare la disponibilità di una colonna (vedi A&A pag. 10)

**Vendita:** Si guadagna il 100% del valore normale di listino o il 50% per una vendita rapida. Se si desidera qualcosa in più, si vece fare una prova contrapposta di Mercanteggiare (vedi A&A pag. 5)





**Durata della Prova:** Mercanteggiare normalmente dura almeno 1 minuto, spesso di più, specialmente per le prove contrapposte; in questo caso molte ore potrebbero essere perse. Vendere può portar via parecchi giorni o settimane per trovare un compratore adatto se è richiesto il prezzo pieno, e una prova addizionale di pettegolezzo può aiutare a trovare il cliente interessato.

**Ritentare una prova fallita:** No.

**-MESTIERE- (Varie - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Inclinazione Artistica +20; Perizia Nanica +20

**Azioni Normali:**

- × Cucire un gilè di pelle usando attrezzi mediocri sotto pressione di tempo
- × Mantenere un nuovo pesante lavoro agricolo durante la stagione di mietitura

**Perfetto**

**Produzione:** puoi aggiungere +1 livello alla fattura dell'oggetto.

**Impiego:** alta produttività (2-3 volte la durata normale), ne prenderà nota il datore di lavoro

**Successo**

**Produzione:** vedi sotto per la fattura dell'oggetto

**Impiego:** buona produttività, hai svolto il lavoro

**Fallimento**

**Produzione:** -1 alla fattura dell'oggetto

**Impiego:** produttività mediocre; non male abbastanza da garantire il licenziamento, ma ci si aspetta che la prestazione migliori.

**Confusione**

**Produzione:** -2 livelli alla fattura dell'oggetto e un attrezzo può rompersi.

**Impiego:** produttività scarsa e numerosi errori e condurranno al licenziamento, se non sono corretti immediatamente.

**Disastro**

**Produzione:** non si produce nulla, un attrezzo può rompersi, e i materiali sono rovinati.

**Impiego:** una prestazione terribile e gravi errori portano immediatamente al licenziamento, e sono possibili delle ferite se il lavoro è pericoloso.

**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della Prova (e la remunerazione) e le prove settimanali di guadagno per i lavori in proprio si trovano in A&A pag. 92-95. Altrimenti, se il personaggio è invece assunto, una prova di Impiego può essere fatta una volta al giorno o una volta a settimana a discrezione dell'AdG. In normali condizioni i lavoratori dovrebbero ricevere un bonus di +20 o +30 quando lavorano al loro mestiere in un ambiente familiare. La prova non è necessaria se il lavoratore ha molta conoscenza nel suo lavoro (es. la stessa fattoria per 2 o più anni, fare vestiti da un disegno familiare, etc.).

*Produzione:* Per le spiegazioni sulla fattura di un oggetto, vedi WFRP

pag. 105. La capacità di lavoro di una persona dipende dal numero di livelli di maestria dell'abilità:

Con Abilità semplice: oggetti di fattura Normale

Con Maestria +10: oggetti di fattura Buona

Con Maestria +20: oggetti di fattura Eccezionale

La fattura degli Strumenti di Lavoro influiscono sulla difficoltà: strumenti di fattura scadente impongono una penalità di -10, mentre strumenti di fattura buona e eccezionale conferiscono un bonus di +5 e +10. Questo bonus è cumulativo con quello relativo alla fattura di qualsiasi forgia usata (A&A pag. 66), se appropriata.

**Durata della Prova:** Dipende dall'oggetto da produrre. Una volta al giorno o una volta a settimana per le prove di Impiego. Una volta a settimana per le prove di Guadagnare (A&A pag. 92-95).

**Ritentare una prova fallita:** No, l'oggetto o non è usabile o ha un'usabilità limitata con una prova fallita, e i componenti sono consumati.

**Nota:** Per le regole dettagliate sulla produzione, visiona l'articolo di Daniel White sui Mestieri dal sito web del Liber Fanatica.

**-MUOVERSI SILENZIOSAMENTE- (Agilità - Base)**

**Talenti collegati:** Gatto Randagio +10, Selvaggio +10, Topo di Fogna +10

**Azioni Normali:**

- × Arrivare di soppiatto alle spalle di una guardia
- × Smorzare una caduta

**Successo**

Prova contrapposta (Muoversi Silenziosamente contro Percepire). Si confrontano i Gradi di Successo per risolvere le situazioni di stallo. In caso di parità ha la meglio colui che si muove silenziosamente.

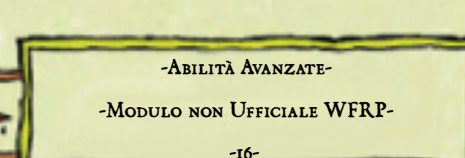
**Fallimento**

**Difficoltà della Prova:** Muoversi silenziosamente è una prova contrapposta contro l'abilità Percepire degli ascoltatori. La difficoltà dell'azione è influenzata dalla distanza e dal tipo di suono. Vedi i modificatori proposti nella tabella "Percepire & Cercare".

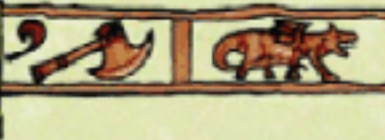
**Durata della Prova:** Muoversi silenziosamente si combina con una *mezza azione di movimento standard*, ed è l'unica possibile in un round (cioè non possono esserci due *azioni di movimento*).

**Ritentare una prova fallita:** Sì, sebbene colui che si muove silenziosamente è molto probabile che sia individuato se l'ascoltatore decide di investigare sui rumori.

**Nota:** Per i gruppi che si muovono silenziosamente, effettuare la prova usando *il più basso* punteggio di abilità di Muoversi Silenziosamente, contro il *più alto* punteggio di abilità Percepire per il gruppo degli ascoltatori.







### -NASCONDERSI- (Agilità - Base)

**Talenti collegati:** Gatto Randagio +10, Selvaggio +10, Topo di Fogna +10

#### Azioni Normali:

- × Nascondersi dietro una siepe rada
- × Rimuovere tracce del passaggio (impronte, odori)

<b>Successo</b>	Prova opposta (Nascondersi contro Percepire). Confronta i Gradi di Successo per risolvere le situazioni di stallo. In caso di parità si favorisce il personaggio nascosto.
<b>Fallimento</b>	

**Difficoltà della Prova:** Muoversi o usare un'arma a distanza conferisce una penalità di -20 alle prove di Nascondersi. Nascondersi è una prova contrapposta contro l'abilità Percepire dell'osservatore; per determinare la difficoltà della prova esaminate la seguente tabella e confrontatela con le tabelle di modifica di Percepire dell'osservatore (vedi più avanti) :

#### Superfici e Ostacoli

Superfici	Mod.	Note
Acqua (profonda fino alla vita)	+10	Nascondersi richiede un'immersione evitando di affogare (WFRP pag. 136)

Acqua (profonda)	+30	Nascondersi richiede un'immersione evitando di affogare (WFRP pag. 136)
------------------	-----	---

Ostacoli	Mod.	Note
Siepe	+10	Altezza 1,5 metri

Boschi e Alberi	+20	
Muro (basso)	+30	Altezza 1,5 metri

Arredamento grande (bancone, organo)	+10	
--------------------------------------	-----	--

**Durata della Prova:** Di solito Nascondersi è considerata una *mezza azione* ma generalmente si presuppone che il personaggio non faccia altro che nascondersi durante il round, sebbene azioni che non richiedono movimento, come ricaricare etc, possono essere ancora effettuate. Il personaggio può combinare Nascondersi con un' *azione di movimento* o un *attacco standard* a distanza, in tal caso Nascondersi è ancora una *mezza azione* con la penalità data sopra.

**Ritentare una prova fallita:** No, una volta scoperto, il personaggio deve lasciare il luogo in cui si è nascosto prima di tentare di nascondersi di nuovo. Perfino se ci riesce nuovamente, l'osservatore conoscerà abbastanza bene il luogo principale usato come nascondiglio dal personaggio.

**Nota:** Per nascondersi in gruppo e per rilevarlo, eseguite la prova

sul personaggio che ha il punteggio di abilità Nascondersi *più basso* nel gruppo nascosto, e usate il personaggio con il *più alto* punteggio di abilità Percepire nel gruppo di ricerca.

### -NUOTARE- (Forza - Base)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### Azioni con successo automatico:

- ×Nuotare con vestiti leggeri in acque calme per meno di 100 metri

#### Azioni Normali:

- ×Nuotare attraverso un canale freddo e agitato
- ×Nuotare per più di 100 metri in acque calme
- ×Nuotare verso la riva con le mani legate, a metà del ritmo normale di nuoto

<b>Perfetto</b>	Il nuotatore riesce nella prova, ed è libero di eseguire altre azioni simultanee, o guadagna +1 in M temporaneamente
-----------------	--

<b>Successo</b>	Il nuotatore riesce nella prova
-----------------	---------------------------------

<b>Fallimento</b>	Nessun progresso. Eseguire un'altra prova di Nuotare o il personaggio inizia ad annegare (WFRP pag. 136)
-------------------	--

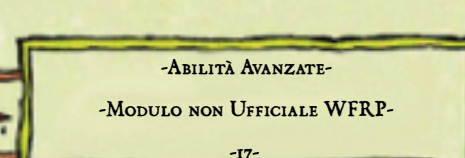
<b>Confusione</b>	Nessun progresso. Il nuotatore inizia ad affogare immediatamente (WFRP pag. 136)
-------------------	--

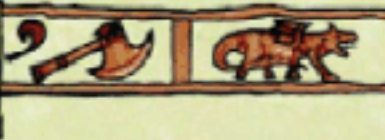
<b>Disastro</b>	Il nuotatore inala acqua nei polmoni, perde conoscenza, e morirà in 2 minuti se non soccorso.
-----------------	---

**Difficoltà della Prova:** In acque abbastanza tranquille, le prove sono Normali. Sono invece Impegnative in acque turbolente, in fiumi con correnti veloci, o in rapide. Le prove sono da Difficili a Molto Difficili in acque tempestose. Oggetti galleggianti, come un otre riempito d'aria, migliorano la difficoltà della prova ad Abituale, mentre supporti più grandi, come un'asse di legno da uno scafo di una barca, potrebbe rendere le prove Facili o Molto Facili o automatiche.

Una volta che il nuotatore ha iniziato ad annegare, può solo agitarsi nell'acqua. Ogni minuto, in aggiunta alla prova di Soffocamento (WFRP pag. 136), può tentare una Prova Difficile (-20) di Nuotare, con ogni modificatore rilevante, per recuperare.

Un personaggio che è sott'acqua, sia perché ha fallito una prova di Nuotare o perché sta nuotando sott'acqua intenzionalmente, deve trattenere il suo respiro e superare una prova di Soffocamento come al solito ogni minuto (WFRP pag. 136). Quando è sott'acqua, se in ogni minuto si effettua un'azione che vada oltre una *mezza azione di movimento* (es. un'azione intera di correre), la prova di Soffocamento diventa Difficile (-20).





Per ogni Punto Armatura indossato la difficoltà della prova è aumentata di 5. Cioè un'armatura completa di maglia senza cuoio da una penalità di -60 (= 3 p.a. x 4 parti del corpo x 5). Non ci sono azioni con successo automatico se il personaggio sta indossando un'armatura.

**Durata della Prova:** Nuotare è un'azione di movimento o un'azione di correre. Se usa una mezza azione, il personaggio è libero di eseguire un'altra mezza azione nel suo turno. E' necessario minimo una mezza azione per stare a galla, anche se non ci si sta muovendo. Una prova di Nuotare dovrebbe essere fatta ogni round oppure ogni minuto a seconda delle esigenze della narrazione. Una volta che si sta annegando, le prove di Nuotare sono effettuate ogni minuto insieme con la prova di Soffocamento.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, sebbene con una penalità una volta che il personaggio sta annegando.

**Nota:** Il movimento è dimezzato quando si nuota.

**-ORIENTARSI- (Intelligenza - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Genio Matematico+10, Senso dell'Orientamento+10

**Azioni con successo automatico:**

- x Viaggiare da città a città usando una mappa, o usando una strada o un fiume come riferimento

**Azioni Normali:**

- x Mantenere la rotta in mare aperto usando l'astrolabio o strumenti simili
- x Stimare il tempo di viaggio a Praag con gli sci in inverno tardo
- x Viaggiare tra le terre attraverso le foreste e le colline senza perdersi

**Perfetto** Percorso chiaro. Salta la prossima prova del giorno di Orientarsi, o arrivi in anticipo rispetto al programma

**Successo** Progresso Normale

**Fallimento** Leggera deviazione. Tira sulla tabella delle deviazioni usando 1d5, o aggiungi 1d10 ore al tempo di viaggio

**Confusione** Maggiore deviazione. Tira sulla tabella delle deviazioni usando 1d10, o aggiungi 1 giorno al tempo di viaggio

**Disastro** Perso totalmente. Tira sulla tabella delle deviazioni usando 1d5+5, o aggiungi 1d5 giorni al tempo di viaggio

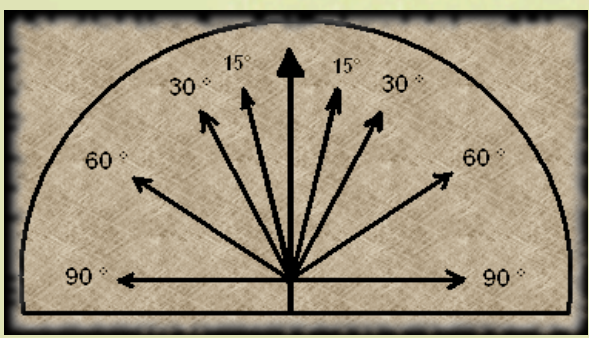
**Difficoltà della Prova:** Di solito è un'azione Normale. Boschi particolarmente fitti o orientarsi attraverso labirinti sotterranei potrebbe essere una prova Impegnativa o Difficile. Cattivo tempo, come giorni chiusi o nuvolosi, che oscurano il sole, potrebbero aumentare la difficoltà se il personaggio conta sul sole per orientarsi. A

discrezione dell'AdG, una prova superata di Conoscenze Accademiche (Astronomia) aggiungerà un bonus di +10 alle prove notturne di Orientarsi, se il cielo è pulito, altrimenti Conoscenze Accademiche (Astronomia) può consentire una prova notturna di abilità non allenata di Orientarsi (vedi sotto).

**Durata della Prova:** Una singola prova di Orientarsi rappresenta l'attività per l'intera giornata.

**Ritentare una prova fallita:** No, a meno che sia posta una segnaletica, etc. che indichi chiaramente che il personaggio è fuori tragitto. Inoltre, i PG possono scoprire che sono fuori tragitto una volta che sia stata superata una prova di Orientarsi, e possono iniziare a correggere i loro errori.

**Note:** Una prova di Orientarsi è effettuata ogni giorno del viaggio. Un fallimento può causare una deviazione rispetto al tragitto organizzato: **1-5** = sinistra, **6-10** = destra, poi tira per la deviazione: **1-4**: 15° fuori percorso, **5-7**: 30° fuori percorso, **8-9**: 60° fuori percorso, **10**: 90° fuori percorso.



Inoltre, poiché Orientarsi è un'abilità molto importante in un gruppo di avventurieri, Orientarsi può essere usata come abilità non allenata usando un quarto dell'Intelligenza del personaggio durante il giorno; questo permette al gruppo di orientarsi e viaggiare fuori strada durante le ore di luce del giorno usando una mappa come riferimento. Di notte, e con un cielo pulito, i personaggi con Conoscenze Accademiche (Astronomia) possono continuare ad orientarsi con le stelle usando un quarto dell'Intelligenza del personaggio.

**-PARLARE LINGUA- (Intelligenza - Avanzata)**

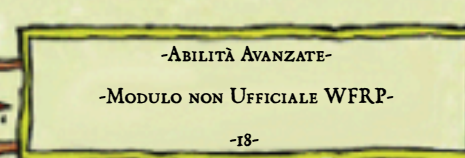
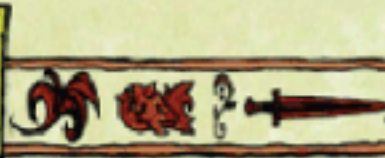
**Talenti collegati:** Attitudine alle Lingue +10, Imitatore +10, Viaggiatore Esperto +10

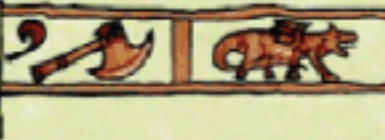
**Azioni con successo automatico:**

- x Avere una conversazione civile con un altro personaggio che parla in modo fluente

**Azioni Normali:**

- x Imitare un oscuro sub-dialetto regionale
- x Trasmettere un messaggio complesso sotto stress in una lingua non nativa
- x Capire una persona che parla un linguaggio diverso dalla propria lingua madre quando quest'ultimo sta deliberatamente cercando di non essere capito da te (es. in un interrogatorio, se l'interrogatore sa che tu parli il suo linguaggio)





**Perfetto** Comunicazione perfetta. Tutte le prove sociali possono essere effettuate normalmente

**Successo** L'accento è solo appena notevole. Le prove di Travestirsi, Affascinare, Pettegolezzo e Comandare possono essere tentate

**Fallimento** L'accento è evidente e la grammatica è impacciata. Le prove di Travestirsi, Affascinare, Pettegolezzo e Comandare possono essere tentate, ma a -20.

**Confusione** Il discorso è interrotto e appena coerente. Informazioni di base possono essere trasmesse, ma le prove di Travestirsi, Affascinare, Pettegolezzo o Comandare non sono possibili.

**Disastro** Il personaggio borbotta e farfuglia con le parole. Nessuna informazione è trasmessa/nessuna prova sociale è possibile

**Azioni Normali:**

- ✗ Leggere un documento danneggiato o conservato male
- ✗ Lanciare un incantesimo con una formulazione sussurrata (vedi sotto)
- ✗ Identificare il lancio di un incantesimo da una Sfera magica che non si conosce
- ✗ Lanciare un incantesimo con difficoltà di lancio di 10, usando il testo originale come riferimento (vedi sotto)

**Perfetto**  
**Lettura:** ogni singola parola è compresa chiaramente  
**Lanciare incantesimi dal Libro:** ignorare tutte le Manifestazioni del Caos ed Ira degli Dei per questo incantesimo

**Successo**  
**Lettura:** circa il 75% delle parole sono comprese  
**Lanciare incantesimi dal Libro:** Ignora il primo "1" per le Manifestazioni del Caos ed Ira degli Dei (es. se esce "15" diventa "5", se esce "91" diventa "9")

**Fallimento**  
**Lettura:** solo circa il 25% delle parole sono comprese  
**Lanciare incantesimi dal Libro:** l'incantesimo è lanciato con le restrizioni elencate sotto, senza alcun beneficio

**Confusione**  
**Lettura:** nessuna delle parole è compresa  
**Lanciare incantesimi dal Libro:** l'incantesimo fallisce automaticamente a causa di una pagina incollata o di una scrittura sbavata.

**Disastro**  
**Lettura:** alcune parole possono essere comprese ma sono prese completamente fuori dal contesto, distorcendo il loro significato  
**Lanciare incantesimi dal libro:** la pagina sbatte appena i Venti sono imbrigliati, distruggendo l'incantesimo. Tirare per le Manifestazioni del Caos e l'insanità come al solito, ma l'incantesimo non produce effetti.

**Difficoltà della Prova:** Un personaggio si presuppone che parli fluentemente nella sua magre lingua (di solito il linguaggio razziale o regionale), e nessun tiro è richiesto per comunicare. Ogni linguaggio ulteriore è considerato non nativo, e occasionalmente il personaggio può aver bisogno di effettuare delle prove di Parlare Lingua.

Il tempo passato per imparare un linguaggio aggiuntivo è uguale a 12 mesi meno 1 mese per ogni *decina* nel punteggio di Intelligenza e meno un mese per il talento *Attitudine alle Lingue*. Alla fine di questo periodo, e con il pagamento di 100 o 200 PE dove appropriato, il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Parlare Lingua. Un successo significa che il personaggio può essere considerato ragionevolmente fluente e può aver bisogno di effettuare una prova di Parlare Lingua occasionalmente, specialmente nei prossimi 12 mesi. Un fallimento significa che il personaggio deve superare una prova di Parlare Lingua ogni volta che ha bisogno di usare il linguaggio finché una prova superata, effettuata ogni mese seguente (per 12 mesi), è superata (dopo di che il personaggio è considerato ragionevolmente fluente e avrà bisogno di effettuare prove di Parlare Lingua occasionalmente per i prossimi 12 mesi).

**Durata della prova:** E' inclusa come *azione gratuita* durante qualsiasi conversazione per uno o più round. Il tempo speso per imparare un linguaggio è spiegato in dettaglio sopra.

**Ritentare una prova fallita:** No, eccetto una volta al mese quando si sta imparando un linguaggio (vedi sopra).

**-PARLARE LINGUA ARCANA- (Intelligenza - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni con successo automatico:**

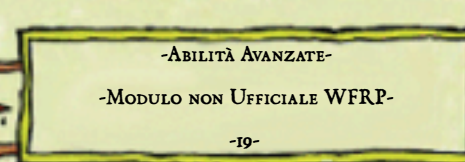
- ✗ Leggere il contenuto di un grimorio scritto in una Lingua Arcana conosciuta
- ✗ Identificare il lancio di un incantesimo da una Sfera magica che si conosce

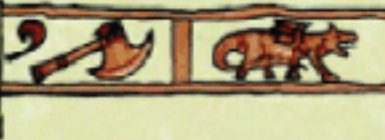
**Difficoltà della Prova:** Le prove sono di solito Normali.

**Durata della Prova:** Le prove di Linguaggio Arcano mentre si lancia un incantesimo sono *azioni gratuite* usate in combinazione. Si impiega approssimativamente un minuto per leggere o scrivere una singola pagina. Lanciare incantesimi dal libro aggiunge una *mezza azione*.

**Ritentare una prova fallita:** No.

**Note:** I linguaggi arcani includono Magico, Vecchio Slaan, Nanico Arcano, Elfo Arcano, Druidico e Demonico e non sono usati in testi standard o di prosa.





E' normale supporre che il lanciatore di un incantesimo dica le parole delle formule ad alta voce. Un mago che desideri lanciare un incantesimo mentre sussurra le parole delle formule deve superare una prova Normale di Linguaggio Arcano quando lancia l'incantesimo o quest'ultimo fallirà automaticamente dopo il tiro di Incanalare.

**Lanciare incantesimi dal Libro:** I Maghi e I Preti, con pergamene di incantesimi o libri di preghiere, possono usarle come riferimento mentre lanciano gli incantesimi. Questa azione è più lenta e meno efficace che lanciare incantesimi "senza libro", ma è più sicuro, e perciò riduce il rischio delle Manifestazioni del Caos o dell'Ira degli Dei. La decisione di lanciare incantesimi dal Libro deve essere presa prima di tentare il tiro di Incanalare.

Una mano è necessaria per tenere il libro o la pergamena. Bisogna ricordarsi che gli incantesimi complessi possono richiedere l'uso di due mani libere per il lancio, e alcuni libri sono troppo pesanti per essere tenuti su una mano. In questi casi, il volume deve essere messo a terra o su un leggio (alcuni volumi sacri non possono toccare la terra). Gli ingredienti per gli incantesimi (WFRP pag. 141-142) sono difficili da manipolare mentre si tiene in mano un libro o una pergamena, ma possono essere usati in combinazione con un leggio.

Effetti del lanciare incantesimi dal Libro:

- ✗ Si aggiunge una *mezza azione* al tempo totale del lancio.
- ✗ I personaggi soffrono di una penalità di -20 sulle prove di Percepire e Schivare mentre lanciano incantesimi dal Libro.
- ✗ La difficoltà di lancio del personaggio è ridotta di 4, per compensare la scomodità del lancio e grazie alla monotonia dei versi recitati.
- ✗ Lanciare incantesimi dal Libro non previene le Manifestazioni del Caos causate dai fallimenti di "Disastro" di Incanalare (vedi "Incanalare" sopra).

### -PEDINARE- (Agilità - Avanzata)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### Azioni Normali:

- ✗ Seguire l'obiettivo in una strada buia
- ✗ Tener traccia della vittima discretamente in un mercato trafficato

<b>Successo</b>	Prova contrapposta (Pedinare contro Percepire). Si confrontano i Gradi di Successo per risolvere le situazioni di stallo. In caso di parità ha la meglio il personaggio che pedina.
<b>Fallimento</b>	

**Difficoltà della Prova:** Per le prove contrapposte di Pedinare sono pertinenti tutti i fattori che influenzano l'abilità Percepire (vedi tabella "Percepire & Cercare").

Gli obiettivi possono essere pedinati apertamente in una strada trafficata se l'inseguitore non è riconoscibile. In questi casi, il pedinatore usa la Sim invece dell'Ag, per mischiarsi in modo poco appariscente tra la folla.

**Durata della Prova:** Il pedinamento si svolge durante un round intero ed è normalmente combinato con un'azione di movimento o un'azione intera di movimento. Per pedinamenti prolungati, è sufficiente effettuare una nuova prova ogni volta che le circostanze cambiano,

come il passaggio da una strada affollata a una taverna.

**Ritentare una prova fallita:** No, una volta individuato il personaggio deve andarsene dalla vista di colui che l'ha individuato, prima di tentare di pedinare di nuovo, ed è poco probabile che il personaggio possa evitare di essere individuato una seconda volta.

**Nota:** Per i gruppi di pedinamento e di osservazione, effettuate la prova usando colui che ha il punteggio *più basso* di abilità Pedinare nel gruppo di inseguitori, e usate il personaggio col *più alto* punteggio di abilità Percepire nel gruppo di osservazione.

### -PERCEPIRE- (Intelligenza - Base)

**Talenti collegati:** Genio Matematico+20, Vista Eccellente +10, Udito Acuto +10, Trovatrappole +10

#### Azioni Normali:

- ✗ Notare una piccola macchia di sangue sulla giacca
- ✗ Notare una piccola spada nascosta nel soprabito di una guardia
- ✗ Sentire qualcuno che sblocca una porta
- ✗ Prova contrapposta contro un obiettivo nascosto
- ✗ Stimare l'altezza di un muro (bonus da Genio Matematico)
- ✗ Stimare il numero di frecce in una faretra (bonus da Genio Matematico)
- ✗ Scoprire una trappola nascosta malamente (vedi Piazzare Trappole, sotto)
- ✗ Notare una traccia evidente (vedi sotto e Seguire Tracce)

#### Successo

Un oggetto distinto è scoperto. Un dettaglio extra è notato per ogni GdS addizionale (se applicabile)

#### Fallimento

Il personaggio è totalmente ignaro

**Difficoltà della Prova:** Dipende dalle condizioni descritte dalle tabelle di Percepire e Cercare (vedi sotto).

Percepire può essere una prova contrapposta contro Nascondersi se un personaggio si sta attivamente nascondendo.

In assenza dell'abilità Seguire Tracce, le tracce fatte sulla neve, sul fango o su sabbia bagnata possono essere scoperte e seguite con una prova riuscita di Percepire.

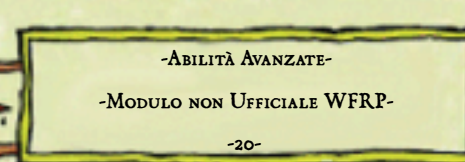
Un personaggio distratto dal combattimento o dall'abilità Ciarlare soffre di una penalità di -20 alle prove di Percepire.

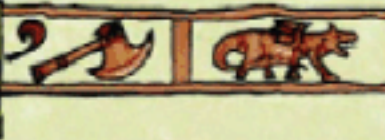
A parte le normali prove basate sulla vista e sull'udito, Percepire è usato per individuare cibo o bevande avvelenate tramite l'odore o l'assaggio (vedi Preparare Veleni, sotto).

**Durata della Prova:** Percepire è di solito un'azione gratuita che si verifica ogni volta che il personaggio assiste a una scena per la prima volta. Investigazioni più dettagliate usano l'abilità Cercare (vedi sopra).

**Ritentare una prova fallita:** Normalmente no, ma una nuova prova di Percepire è concessa se le circostanze cambiano, o se l'obbiettivo nascosto esegue un'azione che potrebbe farlo rivelare.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Percepire in segreto.





**-PERCEPIRE E CERCARE-**

Potresti voler modificare le prove di Percepire e Cercare in base all'ampiezza, direzione e distanza dell'oggetto che deve essere notato o cercato.

**Modificatori basati sulla visione:**

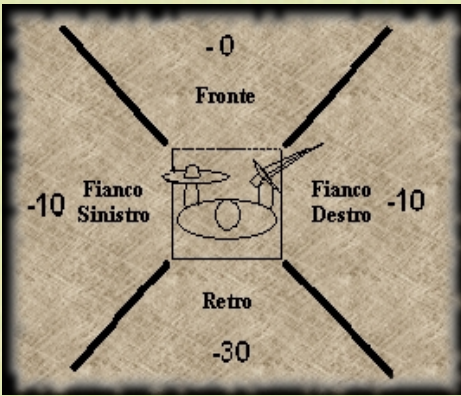
**Ampiezza dell'oggetto e distanza di individuazione:**

Difficoltà	Visione	Distanza di individuazione
Molto Facile +30	Casa che brucia, mulino a vento, nave che si muove, margini della foresta	1 chilometro
Facile o Abituale +10 o +20	Persona o animale che si muove, entrata di una caverna, barca a remi	100 metri
Normale +/- 0	Macchia di sangue, porta bloccata, borseggiare, segno segreto	10 metri

**Modificatori di situazione:**

Solo luce delle stelle o della luna	-30
Nebbia o Tramonto	-20
Pioggia o Nevicata	-10
Si sta correndo, leggendo o la vittima ciarla	-20
Telescopio	da +10 a +30 (dipende dalla qualità)
Terreno elevato	+10
Individuare luci di notte	da +10 a +30 (variabile, vedi A&A pag. 60 per le distanze)

**Modificatori di direzione:**



**Modificatori basati sull'ascolto:**

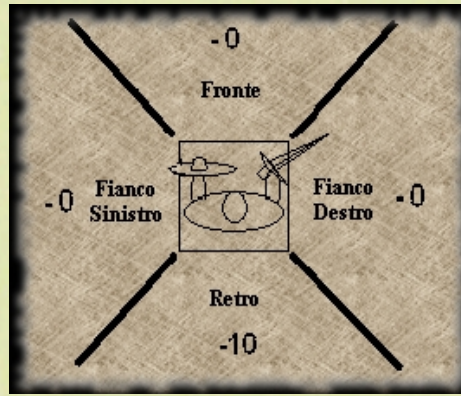
**Sonorità e distanza di trasmissione:**

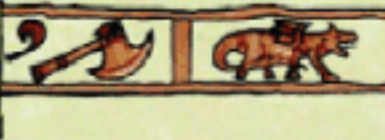
Difficoltà	Ascolto	Distanza di trasmissione
Molto +30	Facile Colpo di pistola, urla, grande cascata, battaglia campale	500 metri
Facile o Abituale +10 o +20	Movimento standard o corsa, conversazione, chiusura di una porta	8 metri
Normale +/- 0	Movimento cauto, sussurro, giro di chiave, respiro pesante	4 metri

**Modificatori di situazione:**

Si sta dormendo	-30
La vittima ciarla	-20
Sentire attraverso un muro sottile	-20
Sentire attraverso una porta	-10
Si sta correndo	-10
Pioggia pesante o grandine	-20
Pioggia normale	-10
Una stanza con eco o un canyon	+10

**Modificatori di direzione:**





I Personaggi possono notare una vista o un suono fino al *doppio* delle distanze riportate nelle tabelle con una penalità adatta alle loro prove di Percepire. Gli oggetti a *metà* della distanza riportata - e che non sono deliberatamente nascoste - possono essere notate automaticamente se non si è in circostanze non stressanti. Le prove di ascolto dovrebbero essere penalizzate dai rumori di sottofondo. Vedi A&A pag. 60 per l'illuminazione.

Tutti i modificatori sono cumulativi. Esempio: *Klaus ha un modificatore totale di Percepire di -10 per sentire un colpo di pistola (+30) dietro di lui (-10) a 700 metri (-10) durante una pioggia pesante (-20)*

**-PETTEGOLEZZO- (Simpatia - Base)**

**Talenti collegati:** Conoscenza della strada +10, Galateo +10

**Azioni con successo automatico:**

- × Ottenere un'informazione del posto, innocua e facilmente conosciuta, in un bar (non dovrebbe includere pettegolezzi più specifici)

**Azioni Normali:**

- × Ottenere informazioni su un importante PNG
- × Apprendere la dislocazione della Gilda dei Ladri locale

<b>Perfetto</b>	Si ottengono tutte le ultime notizie e pettegolezzi, in più sarà risposto a qualsiasi domanda specifica nella maniera più accurata possibile.
<b>Successo</b>	Si ottengono tutte le ultime notizie e pettegolezzi, in più si avrà risposta per una specifica domanda.
<b>Fallimento</b>	Si ottengono notizie parziali, che possono essere deliberatamente false o irrilevanti
<b>Confusione</b>	Il personaggio è ignorato rudemente, minacciato, o truffato se il PNG è già ostile
<b>Disastro</b>	Il personaggio è riportato alle autorità o ai nemici come ficcanaso, o è perfino attaccato direttamente

**Difficoltà della Prova:** Le prove di Pettegolezzo determinano la disponibilità dell'equipaggiamento con una difficoltà basata sulla scarsità dell'oggetto e sulla popolazione della città (A&A pag. 5, WFRP pag. 104).

La difficoltà della prova dipende dall'atteggiamento che l'obiettivo ha nei confronti del personaggio, e può anche essere modificato dalla Corruzione (vedi l'insero sopra). L'AdG potrà anche alterare la difficoltà della prova basandosi sull'interpretazione del Giocatore.

Dovrebbe anche essere presa in considerazione l'importanza di qualsiasi pettegolezzo. Ottenere pettegolezzi innocui sugli avvenimenti locali può essere una prova Molto Facile, mentre ottenere pettegolezzi su una sospetta strega può essere una prova Impegnativa. Scoprire un pettegolezzo specifico o una specifica informazione(es., la programmazione dell'orario di sorveglianza di un

castello di guardia), o uno specifico oggetto (come la mappa di un castello passata di mano da un servo) sono prove che dovrebbero essere Difficili o Molto Difficili, specialmente se è chiaro che le motivazioni del personaggio possono mettere l'informatore nei guai.

**Durata della Prova:** Un prova è effettuata ogni 4 ore di interazione. Questo tempo include il periodo di girare per farsi degli amici o dei contatti, e anche per comprare bevande etc.(corruzione) nei bar.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, ma richiede tempo per ogni prova. Inoltre, il personaggio può attirare l'attenzione se cerca ripetutamente un certo tipo di informazioni

**-PIAZZARE TRAPPOLE- (Agilità - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

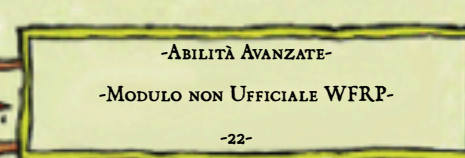
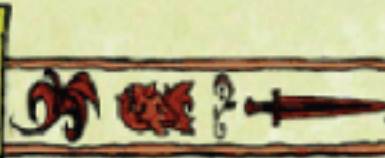
**Azioni Normali:**

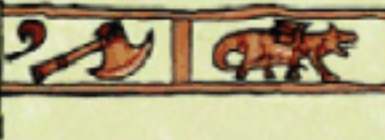
- × Sistemare una trappola a caduta massi
- × Intrappolare un animale grosso (es. orso)
- × Disarmare una trappola

<b>Perfetto</b>	Piazzamento perfetto. -30 alle prove di Percepire o Schivare contro le trappole, difficoltà Impegnativa per disarmarla <b>Intrappolamento:</b> 2d10 CO di valore in pellame
<b>Successo</b>	Piazzamento buono. -10 alle prove di Percepire o Schivare contro le trappole, difficoltà Normale per disarmarla <b>Intrappolamento:</b> 1d10 CO di valore in pellame
<b>Fallimento</b>	Piazzamento decente. Nessun modificatore alle prove di Percepire/Schivare, difficoltà Abituale per disarmarla <b>Intrappolamento:</b> è catturato un procione, uno scoiattolo o altri animali non desiderabili
<b>Confusione</b>	Piazzamento mediocre. La trappola non funziona o si attiva troppo presto <b>Intrappolamento:</b> nessun animale catturato
<b>Disastro</b>	La trappola si attiva contro il PG, o è danneggiata <b>Intrappolamento:</b> l'animale distrugge la trappola e fugge; può attaccare il PG se è vicino

**Difficoltà della Prova:** Per disarmare una trappola, la difficoltà dipende dal GdS di colui che piazza la trappola (vedi tabella sopra). Il talento Trovatrappele aggiunge un bonus di +10 bonus quando si disarmano le trappole.

Individuare una trappola richiede una prova di Percepire (o una prova di Cercare con +20). Un personaggio che sta cercando delle trappole può muoversi solamente con passo Ostacolato (metà movimento). Le trappole individuate possono essere disattivate con un tiro superato di Piazzare Trappole.





**Durata della Prova:** Una prova per disarmare una trappola di solito dura un minuto. Anche per piazzare una trappola ci vuole un minuto, supponendo che tutti i materiali e i meccanismi prefabbricati siano a portata di mano.

Questa abilità può essere usata per cacciare del cibo (usa la tavola dell'abilità Sopravvivenza) o per raccogliere pellicce (vedi A&A pag. 14 per i prezzi). Deve essere fatto un tiro al giorno.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, se il GdS lo permette.

**Nota:** Le trappole si attivano quando qualcuno fa scattare l'innesco (es. una lastra di pietra, un filo, l'eco di una camera, il peso di un piano). Il movimento entro 1-2 metri dall'innesco di solito ha il 50 per cento di probabilità di far attivare la trappola. Per evitare le trappole è richiesto o una prova di Ag, di R o di abilità Schivare (vedi sotto).

### Tipologie di Trappole:

- × *Caduta mortale di massi dall'alto* – Colpo a F5 con qualità da *Impatto* sulla testa o sulle spalle – per evitarla è necessaria una prova di Ag (1 masso può colpire due personaggi)
- × *Trappola con freccia o lancia* – una singola lancia a F4 con qualità *Perfora Armature*, o 1d5 frecce a F3 – per evitarla è necessaria una prova di Schivare (2 frecce massimo per personaggio)
- × *Lama a pendolo oscillante* – un singolo attacco a F4, continua ad oscillare per 1d5 round, o fino a che colpisce – per evitarla è necessaria una prova di AG (un secondo personaggio può essere colpito se il primo riesce a schivare)
- × *Trappola Dentata* – Attacco a F6 alla gamba della vittima, e la vittima è *avviluppata* (WFRP pag. 105) con -20 ai tiri per liberarsi – per evitarla è necessaria una prova di Schivare
- × *Nube di Gas* – Il gas si espande in una nube di 2x2, e continua a espandersi 1 metro a round per 1d5 round – Gas velenoso: 1d5 ferite indipendentemente dalla R o armatura, Gas da svenimento: prova di R o si sviene, Gas Accecante: cieco per un'ora – per evitare i gas è necessaria una prova di R
- × *Soffitto che si abbassa* – schiaccia chiunque nella stanza dopo 1d5+1 round – non c'è nessuna prova per evitarla (solo un'uscita veloce o un Punto Fato potrà salvare il personaggio)
- × *Buca coperta* – si applicano i danni da caduta (WFRP pag. 138), con un attacco addizionale a F3 se il suolo della buca è appuntito – prova di Ag per evitare la caduta, prova di Schivare per evitare gli spuntoni
- × *Frana* – il passaggio è bloccato dalle macerie – è necessaria una prova di Ag per saltare da qualsiasi lato della frana (scegline uno), un fallimento produrrà un danno da caduta massi (vedi sopra)
- × *Scivolo* – un passaggio inclinato conduce a un livello inferiore; i PG che scivolano possono perdere degli oggetti – per evitarla è necessaria una prova di Ag.

### **-PREPARARE VELENI-** (Intelligenza - Avanzata)

**Talenti collegati:** Nessuno

#### **Azioni Normali:**

- × Riconoscere il tipo di veleno sulla daga di un assassino entro 2 metri
- × Estrarre della resina da una pianta di Loto Nero
- × Applicare del veleno su una lama o in una bevanda

#### **Perfetto**

**Produzione:** 1d10 dosi fatte  
**Individuazione:** successo  
**Applicazione:** +1Fe o effetto potenziato

#### **Successo**

**Produzione:** 1d5 dosi fatte  
**Individuazione o Applicazione:** successo

#### **Fallimento**

**Produzione:** 1 dose fatta  
**Individuazione o Applicazione:** fallita

#### **Confusione**

**Produzione:** ingredienti rovinati  
**Individuazione:** fallita  
**Applicazione:** veleno rovinato

#### **Disastro**

**Produzione or Applicazione:** l'utilizzatore avvelena sé stesso  
**Individuazione:** fallita; la vittima trova il cibo avvelenato delizioso

**Difficoltà della Prova:** Tiri separati devono essere fatti prima per produrre il veleno, e poi per applicarlo a una lama o a del cibo (WFRP pag. 122 o A&A pag. 71-73). Come tutti gli Strumenti di lavoro, gli Strumenti di lavoro (Speciale) di fattura scadente impongono una penalità di -10, mentre strumenti di fattura buona ed eccezionale conferiscono bonus di +5 e +10 bonus alla produzione del veleno.

Sono richieste prove di Percepire per *notare* un veleno, e prove di Preparare Veleni sono richieste per *identificarlo*. La prova di Percepire della vittima può essere modificata da un -10 per ogni GdS che l'avvelenatore ha ottenuto mentre lo applicava. Le abilità Preparare Veleni e Mestiere (Speciale) aggiungono entrambe +10 a qualsiasi prova di Percepire per scoprire il veleno.

**Durata della Prova:** Varia. Ricoprire di veleno un'arma o aggiungere una polvere avvelenata a una bevanda sono di solito *azioni intere*, sebbene i tempi di applicazione possono variare a seconda del veleno usato. Una singola prova di produzione dura un'intera giornata. La scoperta o l'identificazione di un veleno è un'*azione gratuita*.

**Ritentare una prova fallita:** Sì per la *produzione* e l'*applicazione*, a meno che il veleno o gli ingredienti non siano rovinati. No per la scoperta o l'identificazione di un veleno.

### **-REMARE- (Forza - Base)**

**Talenti collegati:** Nessuno

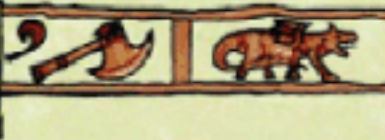
#### **Azioni con successo automatico:**

- × Passare giù per un fiume tranquillo o un lago
- × Salire su una barca a remi senza usare le mani per bilanciarsi

#### **Azioni Normali:**

- × Passare rapide moderate
- × Girare improvvisamente di 180°





**Perfetto** La manovra ha successo, e il rematore è libero di eseguire altre azioni simultanee, o guadagnare temporaneamente +1 in M

**Successo** La manovra ha successo

**Fallimento** La manovra fallisce. La barca non si muove, o altrimenti continua in linea retta se la velocità è sufficiente. Nessuna azione può essere fatta dal rematore in questo round.

**Confusione** La barca urta contro un ostacolo vicino e subisce 1d10 danni meno il BR. Se non c'è alcun ostacolo nelle vicinanze, la barca prende su acqua e riduce il M della metà fino a che non viene buttata fuori

**Disastro** Lo scafo è rotto da un ostacolo vicino e la barca affonderà in 2d10 round. Se non c'è alcun ostacolo nelle vicinanze, la barca si rovescia ma rimane a galla.

**Difficoltà della Prova:** La presenza di tempeste, pioggia, o acqua agitata fa diventare la prova di Remare Impegnativa o Difficile.

L'azione seguente è un attacco speciale che può essere effettuato con una prova superata di Remare:

**Attacco per speronare:** Quando si esegue un'azione intera di movimento, si usa l'abilità Remare invece dell'AC per speronare le barche nel percorso. Un colpo riuscito causa danno con qualità da *Impatto*, usando il BR della barca come modificatore del danno (WFRP pag. 119). Il movimento durante un attacco per speronare deve essere in una linea retta.

Le barche a remi possono girare più di 90° in un singolo round solo se sono in posizione ferma. Sono richieste due mani per remare.

**Durata della Prova:** Una prova per prevenire una collisione o un ribaltamento di solito si verifica durante l'intero round come azione intera. Un attacco per speronare è un'azione intera. I personaggi che desiderano lasciare il controllo della barca agiscono secondo le regole per le imbarcazioni (A&A pag. 87).

**Ritentare una prova fallita:** No. Una prova fallita di solito produrrà una collisione o altri indesiderabili eventi.

**Note:** Per i veicoli, vedi A&A pag. 86-87. **Rottura dello scafo:** Se un singolo colpo causa più di 10 Ferite allo scafo della barca, si rompe e affonderà in 2d10 round.

**-SCASSINARE- (Agilità - Avanzata)**  
**Talenti collegati:** Trovatrappole +10

- Azioni Normali:**
- × Serratura di base su una comune porta
  - × Semplice serratura di sicurezza su una porta di un granaio
  - × Disarmare una trappola meccanica

**Perfetto** La serratura semplice è aperta immediatamente; le serrature complesse sono ridotte di 2 livelli di difficoltà

**Successo** La serratura semplice è aperta in un minuto; le serrature complesse sono ridotte di 1 livello di difficoltà

**Fallimento** Non si ha successo, ma si può riprovare di nuovo

**Confusione** Non si ha successo; non sono possibili ulteriori tentativi per aprire questa serratura

**Disastro** Non si ha successo; non sono possibili ulteriori tentativi e la serratura forzata si rompe o entra nel meccanismo. Qualsiasi trappola è scattata e viene prodotto un rumore ulteriore.

**Difficoltà della Prova:** Il livello di difficoltà di una serratura determina il numero di tiri riusciti richiesti per forzarla:  
*Serratura semplice* (vedi gli esempi sopra): Difficoltà 1  
*Serratura complessa* (Camera da letto di un Nobile): Difficoltà 2  
*Serratura intricata* (cassa del tesoro): Difficoltà 3  
*Serratura geniale* (stanza del tesoro dei Nani): Difficoltà 4

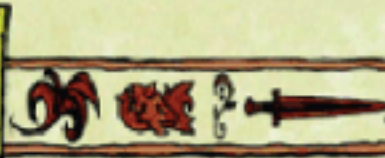
Cercare di forzare una serratura senza grimaldelli specializzati è di solito impossibile, sebbene l'AdG possa stabilire che usare grimaldelli improvvisati, come un filo metallico piegato, è un'azione Molto Difficile. Usare grimaldelli di fattura eccezionale aggiunge un bonus di +5.

Una serratura arrugginita diventa più difficile da -10 a -30 percento. L'impiego di olio su una serratura arrugginita rimuove 10 punti di penalità. Da notare tuttavia, che una porta o una cassa con una serratura molto arrugginita è più probabile che sia vecchia e più facilmente forzabile con una prova di Forza (da +20 a +30).

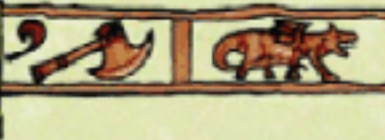
Scassinare può anche essere usata per disarmare o altrimenti disattivare le trappole meccaniche che sono state localizzate con una prova riuscita di Percepire o Cercare. La difficoltà di una prova per disarmare una trappola è basata sul GdS della prova Piazzare Trappole. Le trappole meccaniche individuate possono anche essere disattivate con un tiro riuscito di Scassinare o Piazzare Trappole (vedi sotto). Quando si sta disattivando una trappola, un risultato di Confusione attiverà la trappola normalmente, mentre un Disastro produrrà il risultato che il personaggio sarà automaticamente colpito dalla trappola.

**Durata della Prova:** Può essere fatto un tentativo al minuto, sebbene le serrature semplici sono aperte in un singolo round con un GdS Perfetto. Una volta localizzate, le trappole richiedono un minuto per essere disarmate.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, se il GdF lo permette.







**-SCHIVARE- (Agilità - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

Azioni Normali: ND

**Successo** Vedi WFRP pag. 129, sebbene l'AdG può stabilire che un Fallimento con un GdF lieve (mancato per 1-29) permette al personaggio di evitare parzialmente il colpo, riducendo il danno causato di 1

**Fallimento**

**-SEGNI SEGRETI- (Intelligenza - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni con successo automatico:**

× Leggere un segno segreto evidente che non è nascosto

**Azioni Normali:**

× Intagliare un nascosto ma leggibile avvertimento su un albero  
× Riconoscere un avvertimento che è stato intagliato di nascosto su un tronco d'albero

**Perfetto** Informazioni addizionali possono essere impartite o estrapolate dal segno

**Successo** Il segno è trasmesso/interpretato con successo

**Fallimento** Solo il significato base del segno è compreso o trasmesso, ma non la sua esatta natura

**Confusione** Il Segno è completamente illeggibile

**Disastro** Il segno è male interpretato o trasmesso con conseguenze non volute o imbarazzanti

**Difficoltà della Prova:** In condizioni normali nessun tiro è necessario se il lettore comprende il Segno Segreto, e se il segno è stato lasciato in maniera evidente. Per piazzare un Segno Segreto in modo discreto (cioè in modo che solamente una prova di Percepire o una prova di Segni Segreti lo individua), un tiro è richiesto. Un tiro è anche richiesto per capire un Segno Segreto che è stato piazzato in modo discreto da qualcun altro. Decifrare particolari avvertimenti o segni danneggiati può essere un'azione Impegnativa o Difficile.

**Durata della Prova:** Poiché i segni segreti sono di solito concisi, leggere un segno segreto è normalmente una *mezza azione*. Incidere o scrivere in qualche modo un segno segreto di solito dura un minuto o due.

**Ritentare una prova fallita:** No. Un segno interpretato male non può essere re-interpretato con un'altra prova, mentre un fallimento quando si lascia un segno segreto non è apparente all'incisore.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Segni Segreti di nascosto.

**-SEGUIRE TRACCE- (Intelligenza - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni con successo automatico:**

× Seguire le tracce di un grande gruppo di creature, come un esercito, che non ha fatto tentativi di nascondere le proprie tracce  
× Seguire le tracce attraverso neve fresca e profonda, fango, o sabbia bagnata

**Azioni Normali:**

▪ Seguire una singola preda attraverso una tundra secca e asciutta  
▪ Determinare la razza specifica di una semplice impronta umanoide

**Perfetto** Salta la prossima prova di Seguire Tracce, o apprendi qualcosa di inaspettato sulla preda

**Successo** Traccia seguita o informazione ottenuta

**Fallimento** Le tracce sono difficili, e possono essere seguite solo con metà movimento. Nessuna informazione addizionale è ottenuta, ma sono possibili ulteriori tentativi più tardi

**Confusione** La traccia è perduta, ma può essere riacquisita tornando indietro e superando una seconda prova. Non sono ottenute informazioni addizionali, e nessun tentativo ulteriore è possibile

**Disastro** La traccia è perduta irrimediabilmente. L'informazione ottenuta può essere imprecisa o fuorviante

**Difficoltà della Prova:** Normalmente seguire le tracce nella neve, nel fango o nella sabbia bagnata non richiede una prova. Un personaggio con Seguire Tracce individua automaticamente tali tracce. In ogni modo, tali tracce possono essere trovate con una prova superata di Percepire e/o Cercare, e seguite senza la prova di Seguire Tracce.

La visibilità e il terreno influenzano la difficoltà della prova, usando la seguente tabella :

**Superfici** **Mod.**

Acqua (profonda fino alla vita) -20

Acqua (profonda) -30

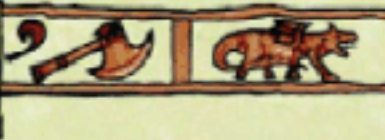
**Tempo** **Mod.**

Pioggia o Nevicata Forte -10

Nebbia o Tramonto -20

Notte stellata o con luna -30





Modificatori addizionali possono essere imposti se la pioggia o la neve ha parzialmente rimosso le tracce (da -10 a -20) o se si sta seguendo le tracce attraverso un cespuglio spesso, dove i rami spezzati o il fogliame rovinato può rivelare le tracce, (da +10 a +20). Un insieme di tracce fatte da un piccolo gruppo che non ha fatto tentativi (o non ha intenzione) di coprire le loro tracce potrebbe diventare una prova Molto Facile (+30). Le tracce che sono state nascoste tramite l'abilità Nascondersi impongono una penalità uguale al grado di successo del personaggio nascosto, l'inseguitore può determinare che le tracce sono state deliberatamente nascoste con una prova riuscita di Seguire Tracce. Tutti i modificatori sono cumulativi.

L'integrità delle tracce si degrada col tempo. Ogni intero giorno che passa, aumenta la difficoltà delle prove di Seguire Tracce di un livello (-10). Le tracce che hanno un automatico successo diventano delle prove Molto Facili dopo circa un giorno (o di più se il fango si secca con le tracce impresse). Inoltre, la possibilità di pioggia, di passaggio di animali o di altri gruppi di viaggiatori che compromettono le tracce aumenta ogni giorno che passa.

**Durata della Prova:** Almeno un'azione intera, e può durare anche di più se si è costretti a tornare indietro (fino a 10 minuti al coperto, fino a 60 minuti all'aperto).

**Ritentare una prova fallita:** Sì, una volta che la traccia è stata trovata e poi persa con un GdF Confusione, e se il risultato di questa nuova prova non è una Confusione o un Disastro.

Un nuovo tiro è richiesto ogni volta che cambiano le condizioni, o ad intervalli regolari a seconda del ritmo della ricerca:  
Di corsa o camminata spedita: 1 prova all'ora  
Standard: 1 prova ogni 4 ore

**Nota:** L'AdG può voler effettuare le prove di Seguire Tracce in segreto.

**-SENSO MAGICO- (Volontà - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Armonia Aethyrica +10

**Azioni Normali:**

- × Individuare quale colore dei Venti è dominante
- × Identificare la natura magica di un mago entro 4 metri
- × Identificare la presenza di magia in uno studio di un mago

**Successo** La magia è individuata, se presente

**Fallimento** Magia non individuata

**Difficoltà della Prova:** Toccare un oggetto conferisce un bonus di +20 o +30, a seconda della forza dell'incantesimo. Toccare un lanciatore di incantesimi conferisce un bonus uguale alla sua caratteristica di Magia x 10 (massimo +30). L'esatta natura della magia non è rivelata; si sa soltanto che sono presenti proprietà magiche. Ulteriori informazioni richiedono una ricerca prolungata attraverso l'abilità Conoscenze Accademiche.

**Durata della Prova:** Di solito è un'azione gratuita, fin quando il personaggio è a 4 metri dall'oggetto o dalla persona. Tuttavia, per

ottenere i bonus pertinenti, gli oggetti devono essere presi e ispezionati attentamente (ispezionare una piccola stanza 4x4 richiede 1 minuto), mentre la persona deve essere toccata per avere il bonus.

**Ritentare una prova fallita:** Di solito no, sebbene gli oggetti che sono tenuti dal personaggio per 24 ore piene, possono essere oggetto di riprova.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Senso Magico in segreto.

**-SOPRAVVIVENZA- (Intelligenza - Base)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni Normali:**

- × Costruire un caldo e impermeabile rifugio per tre persone
- × Cacciare, pescare o foraggiarsi in boschi radi, o in terre temperate
- × Prevedere il tempo atmosferico con un giorno in anticipo

**Perfetto** E' raccolto cibo sufficiente per 1d10 persone  
Il rifugio costruito durerà 1d10 settimane

**Successo** E' raccolto cibo sufficiente per 1d5 persone  
Il rifugio costruito durerà 1d10 giorni

**Fallimento** E' raccolto cibo sufficiente per 1 persona  
Il rifugio crollerà dopo 1d10 ore

**Confusione** Trovati pochi rifiuti di cibo  
Il rifugio crollerà dopo 1d5 ore

**Fallimento** Sono raccolte piante, bacche o funghi velenosi per 1 persona, o il personaggio è attaccato da un animale selvatico o il personaggio si ferisce mentre foraggia. Il rifugio crollerà dopo che è stato aggiunto l'ultimo pezzo

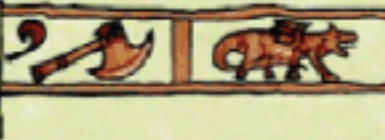
**Difficoltà della Prova:** La difficoltà della prova dipenderà dall'ambiente. Foraggiare in terre al di fuori di boschi radi e terre temperate, come montagne ad alta quota o deserti, sarà un'azione più difficile. L'AdG può anche stabilire che un'area è particolarmente appropriata o difficile per foraggiarsi. Muoversi mentre ci si foraggia, a metà del Movimento Ostacolato (WFRP pag. 138), è un'azione Difficile.

**Durata della Prova:** Dipende dall'uso dell'abilità:

**Raccogliere cibo:** ogni tentativo richiede 6 ore per la caccia, la pesca o il foraggio. Vedi WFRP pag. 114 per gli effetti della fame. Vedi WFRP pag. 122 per gli effetti delle bacche e dei funghi avvelenati. Vedi WFRP pag. 232 per le statistiche degli Animali selvatici. Un personaggio che si muove mentre si foraggia è capace di muoversi a una distanza uguale a  $6 \square 1/2 = 3$  ore di movimento ostacolato (8,4 chilometri per un umano medio, WFRP pag. 138).

**Costruire rifugi:** richiede un'ora di costruzione per grandezza per una singola persona, compreso il collaudo al momento del completamento.





**Ritentare una prova fallita:** Sì, sebbene solo quando un fallimento è diventato apparente come il crollo del rifugio, etc.

**Note:** Gli effetti dell'esposizione all'ambiente sono i seguenti:  
*Calura:* temperature sopra i 30°C richiedono una prova di R per ogni 4 ore di viaggio, sforzo, o mancanza d'acqua.

1° fallimento: -10 alla prove di Int

2° fallimento: -10 a tutte le prove e possibili scottature

3° fallimento e seguenti: perdita di 1d5 Fe

*Freddo e Umidità:* temperature secche sotto 0°C o temperature umide sopra i 10°C richiedono una prova di R per ogni 4 ore spese senza l'abbigliamento appropriato.

1° fallimento: -10 alle prove di Ag

2° fallimento: -10 a tutte le prove e possibile congelamento

3° fallimento e successivi : perdita di 1d5 Fe

Gli effetti dell'esposizione sono cumulativi, e l'AdG può richiedere prove di R più spesso sotto condizioni estreme. Una prova superata di Sopravvivenza può prevenire gli effetti di livello 3, sia per sé stessi che per gli altri. Gli effetti dell'esposizione sono rimossi con il riposo. Scottature e congelamenti possono causare deformazioni o perfino amputazioni a meno che non sia superata una prova di Guarire..

L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Sopravvivenza in segreto.

### -TORTURARE- (Simpatia - Avanzata)

**Talenti collegati:** Minaccioso +10

#### Azioni Normali:

- × Apprendere l'ubicazione di un campo di banditi da un prigioniero
- × Estrarre una confessione di eresia da un fattucchiere

#### Perfetto

Tutte le informazioni richieste sono estratte senza ferire seriamente il prigioniero. Non ci sono prove di Vol. per resistere.

#### Successo

Tutte le informazioni sono estratte se il prigioniero fallisce la prova di Vol. e sopravvive a 1d5-1 Ferite (nessun modificatore per la R) o Punti Follia, a seconda della modalità di tortura

#### Fallimento

Un pezzo di informazione può essere estratta se il prigioniero fallisce la prova di Vol. e sopravvive a 1d5-1 Ferite (nessun modificatore per la R) o Punti Follia, a seconda della modalità di tortura

#### Confusione

Non è raccolta alcuna informazione, e il prigioniero è ferito. Gli sono inflitte 1d10 Ferite (nessun modificatore per la R) o Punti Follia, a seconda della modalità di tortura

#### Disastro

Non è raccolta alcuna informazione, e il prigioniero è accidentalmente ucciso, o diventa catatonico per 1 giorno e ottiene una follia istantanea (WFRP pag. 201)

**Difficoltà della Prova:** Di solito è una prova Normale con risultati dipendenti dal GdS o GdF.

**Durata della Prova:** Varia, ma di solito almeno un minuto per prova per le torture fisiche e spesso molto di più per quelle psicologiche.

**Ritentare una prova fallita:** Per le torture fisiche, prove multiple di Torturare possono essere tentate sul prigioniero che è in grado di parlare. La stessa tortura psicologica non può essere ripetuta, sebbene differenti forme di tortura psicologica possono essere usate in successione.

**Nota:** La tortura può causare perdita di Ferite, ottenimento di Punti Follia, o una combinazione dei due a discrezione dell'AdG.

*Torture Fisiche:* flagellamento, soffocamento, tagli e randellate.

*Torture Psicologiche:* privazione sensoriale, danni o minacce ai propri cari, umiliazione

*Torture Psicofisiche:* sfregi, affamare, assideramento, stupro

I personaggi che eseguono o sono testimoni di torture devono superare un tiro di Vol. o ottengono 1 Punto Follia.

### -TRAVESTIRSI- (Simpatia - Base)

**Talenti collegati:** Imitatore +10

#### Azioni con successo automatico:

- × Camuffarsi in un semplice travestimento senza attirare l'attenzione sul personaggio, ad una distanza maggiore di 3,5 metri

#### Azioni Normali:

- × Camuffarsi come un invalido o Nobile dello stesso sesso
- × Evitare il riconoscimento da parte di un Cacciatore di taglie che sta usando un ritratto ben elaborato per l'identificazione

#### Perfetto

Nessuna prova di Percepire scoprirà il travestimento, a meno che non sia condotta un'ispezione fisica

#### Successo

Il travestimento è riuscito ma una prova contrapposta di Percepire può farlo scoprire.

#### Fallimento

Con un contatto prolungato (2+ round) entro 3,5 metri si è smascherati automaticamente, e perfino un contatto sfuggente permette una prova contrapposta di Percepire

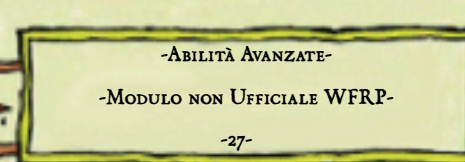
#### Confusione

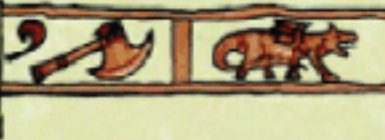
Il travestimento fallisce automaticamente nei confronti di chiunque entro 3,5 metri, e i nemici lontani 4-18 metri ricevono una prova Contrapposta di Percepire

#### Disastro

Il travestimento va alla malora nel peggior momento possibile, smascherando il personaggio istantaneamente

**Difficoltà della Prova:** Una prova di travestirsi di solito non è richiesta se il personaggio non attira l'attenzione su sé stesso, rimane a più di 3,5 metri da qualsiasi osservatore, e non sta cercando di impersonare qualcuno. Una distanza ravvicinata (<3,5 metri) può consentire una prova contrapposta di Percepire per individuare un travestimento (vedi sopra). Un'ispezione fisica di solito rivela un travestimento automaticamente.





La difficoltà delle azioni di Travestirsi dipende in parte da quanto il personaggio sta cercando di cambiare il suo aspetto. I seguenti effetti possono essere cumulativi:

*Travestirsi in un sesso diverso:* -10.

*Travestirsi in una razza diversa:* -10.

*Travestirsi in una persona più giovane o più vecchia:* -10 per ogni differenza di 10 anni.

Se il personaggio sta impersonando un individuo particolare, coloro che conoscono l'aspetto di quella persona ottengono un bonus alle loro prove di Percepire. Inoltre, sono automaticamente considerati sospettosi nei confronti del personaggio, perciò una prova di Travestirsi è richiesta indipendentemente dalla vicinanza. Il bonus di Percepire degli osservatori dipende dal livello di familiarità con l'individuo impersonato:

*Ne ha una buona descrizione:* 0.

*Lo riconosce a vista:* +10.

*E' un amico o un socio:* +20.

*E' un amico stretto:* +30.

*Intimo:* +40.

Nota che i bonus di Percepire sono irrilevanti se si è ottenuto un livello di successo Perfetto.

Un travestimento è solo fisico; per impersonare credibilmente un individuo può essere richiesta una prova riuscita di Affascinare e/o Esibirsi (Attore), con il talento Imitatore.

**Durata della Prova:** Creare un travestimento richiede 10 + 2d10 minuti di lavoro.

Di solito, un individuo effettua una prova contrapposta per capire il travestimento immediatamente da quando si incontra col personaggio e di seguito ogni ora. Se il personaggio incontra casualmente molti diversi osservatori, ognuno per un breve periodo, controlla una volta al giorno o all'ora a seconda del livello di interazione, usando il punteggio medio di Percepire per i gruppi.

**Ritentare una prova fallita:** Sì, fino a che il personaggio non è scoperto.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Travestirsi in segreto.

**-VALUTARE- (Intelligenza - Base)**

**Talenti collegati:** Inclinação artistica +10, Affarista +10

**Azioni Normali:**

- x Valutare il prezzo del grano basandosi sulla raccolta dei campi
- x Stimare il valore di un vestito con un'osservazione distratta
- x Stimare il valore di un anello rubato

**Perfetto**

E' determinato il valore esatto, e possono essere dedotti informazioni ulteriori sull'oggetto

**Successo**

Il valore è determinato entro uno scostamento del 10% del prezzo reale

**Fallimento**

Il valore è determinato entro uno scostamento del 50% del prezzo reale

**Confusione**

Il valore giudicato male, può essere al di

sotto del 95% del prezzo reale

**Disastro**

Il valore è grossolanamente giudicato male al 95% inferiore, o al 500% superiore al valore reale

**Difficoltà della Prova:** Gioielleria ed oggetti comunemente conosciuti sono prove Normali di Valutare. La difficoltà della prova aumenta se si stima il valore di un oggetto raro o esotico; un pezzo di gioielleria Nipponese può essere una prova Impegnativa, mentre la valutazione di un tomo esotico Lustriano può essere una prova Difficile.

Una lente di ingrandimento dà un bonus di +5 alla prova di Valutare per ogni oggetto piccolo o molto dettagliato, come una gemma. Una bilancia da mercante dà un bonus di +5 per le prove che coinvolgono ogni oggetto che è valutato dal peso come le gemme, e includono qualsiasi cosa fatta di metallo prezioso come le monete esotiche o la gioielleria. Questi due bonus possono essere cumulativi. L'uso di attrezzi di qualità eccezionale raddoppia questi bonus a +10 ognuno.

**Durata della Prova:** Valutare un oggetto richiede un minuto.

**Ritentare una prova fallita:** No. Un personaggio non può provare di nuovo su uno stesso oggetto.

**Nota:** L'AdG potrebbe voler effettuare le prove di Valutare in segreto.

**-VELEGGIARE- (Agilità - Avanzata)**

**Talenti collegati:** Nessuno

**Azioni con successo automatico:**

- x Passare giù per un fiume tranquillo o un lago

**Azioni Normali:**

- x Resistere a una tempesta moderata
- x Girare più di 45° in un singolo round

**Perfetto**

La manovra ha successo, e il navigante è libero di eseguire altre azioni simultanee, o guadagnare temporaneamente +1 in M

**Successo**

La manovra ha successo

**Fallimento**

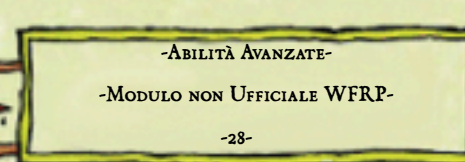
La manovra fallisce. La barca non si muove, o altrimenti continua in linea retta se la velocità è sufficiente. Nessuna azione può essere fatta in questo round.

**Confusione**

La barca urta contro un ostacolo vicino e subisce 1d10 danni meno il BR. Se non c'è alcun ostacolo nelle vicinanze, la barca prende su acqua e riduce il M della metà fino a che non viene buttata fuori.

**Disastro**

Lo scafo è rotto da un ostacolo vicino e la barca affonderà in 2d10 round. Se non c'è alcun ostacolo nelle vicinanze, la barca si rovescia ma rimane a galla.





**Difficoltà della Prova:** La presenza di tempeste, pioggia, o acqua turbolenta fa diventare la prova di Veleggiare Impegnativa o Difficile.

L'azione seguente è un attacco speciale che può essere effettuato con una prova superata di Veleggiare:

*Attacco per speronare:* Quando si esegue un'azione intera di movimento, si usa l'abilità Veleggiare invece dell'AC per Speronare le barche nel percorso. Un colpo riuscito causa danno con qualità da *Impatto*, usando il BR della barca come modificatore del danno (WFRP pag. 119). Il movimento durante un attacco per speronare deve essere in una linea retta.

Le navi non possono girare più di 45° durante un singolo round (e richiedono 1d5 round per fermarsi) a meno che non si è superata una prova di Veleggiare.

**Durata della Prova:** Una prova per prevenire una collisione o un ribaltamento di solito si verifica durante l'intero round come azione intera. Un attacco per speronare è un'azione intera. I personaggi che desiderano lasciare il controllo della barca agiscono secondo le regole per le imbarcazioni (A&A pag. 87).

**Ritentare una prova fallita:** No. Una prova fallita di solito produrrà una collisione o altri indesiderabili eventi.

**Note:** Per i veicoli, vedi A&A pag. 86-87.

*Rottura dello scafo:* Se un singolo colpo causa più di 10 Ferite allo scafo della barca, si rompe e affonderà in 2d10 round.

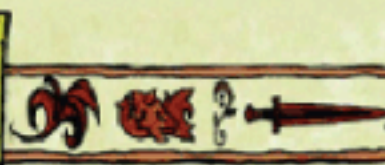
### **-VENTRILOQUO- (Simpatia - Avanzata)**

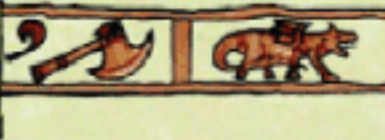
**Talenti collegati:** Nessuno

#### **Azioni Normali:**

- x Parlare senza muovere le labbra durante una conversazione
- x Proiettare la propria voce attraverso una piccola stanza

<b>Successo</b>	Prova contrapposta (Ventriloquo contro Percepire). Si confrontano i Gradi di Successo per risolvere le situazioni di stallo. In caso di parità ha la meglio colui che usa il ventriloquo.
<b>Fallimento</b>	





## -AGGIUNTE E SUGGERIMENTI-

### Uso di abilità senza allenamento:

In generale, e a meno che la descrizione dell'abilità non indichi altrimenti:

- Col permesso dell'AdG, puoi eseguire un'azione automatica per una abilità Avanzata non allenata superando una prova alla metà del valore della Caratteristica. Per esempio, l'AdG può stabilire che è appropriato per le abilità come Parlare Lingua, ma inappropriato per le abilità come Senso Magico.

- Puoi eseguire un'azione non automatica per le abilità Base non allenate con una prova alla metà del valore della Caratteristica.

- Non puoi eseguire un'azione non automatica per le abilità Avanzate non allenate.

- L'effetto di ogni Talento è aggiunto dopo ogni penalità per il non allenamento.

### Come ritentare con le abilità, sia con un successo che con un fallimento:

Questo è un meccanismo generale per i nuovi tentativi che si pensa possa avere parecchio senso in molti casi, specialmente nel caso in cui a rigor di logica non può essere proibito ritentare, ma per scopi "drammatici" il narratore vuole comunque limitare una sequenza di tentativi su tentativi che riducono rapidamente il divertimento di tiro dei dadi, fino alla noia ("lasciami tentare finché non ci riesco"). L'idea è che ogni volta che si prova (e si fallisce), servirà più tempo per giustificare un nuovo tiro. Dopo tutto, se si è appena fallito, chi dice che non ci si riesca la seconda volta? Nella vita reale, la gente raramente si ostina a provare e riprovare - invece, si prende una pausa e riflette sul problema, o almeno si prova un altro approccio. Nel gioco, questo meccanismo è rappresentato da un incremento del costo in termini di tempo. I seguenti intervalli tra i nuovi tentativi sono ideati per essere facilmente ricordati il più possibile, non solo per dare una curva piatta di incremento.

Supponiamo che un personaggio provi al primo round #1:

1° nuovo tentativo: dopo un minuto (round #6)

2° nuovo tentativo: dopo dieci minuti (round #60)

3° nuovo tentativo: dopo un ora (round #360)

4° nuovo tentativo: dopo un giorno

5° nuovo tentativo: dopo una settimana

6° nuovo tentativo: dopo un mese

7° nuovo tentativo: dopo un anno

Il risultato del settimo nuovo tentativo è permanente e definitivo; a meno che l'AdG possa essere convinto che la situazione è cambiata in maniera alquanto significativa (come il miglioramento della maestria di un'abilità), pertanto dando il permesso al personaggio di effettuare una nuova prova di Abilità (e una nuova serie di nuovi tentativi).

- Ogni risultato del nuovo tiro rimpiazza completamente i risultati precedenti, anche se peggiori.

-Per alcune abilità, c'è un intervallo minimo di tempo. Gli atti fisici di resistenza dovrebbero avere un'ora, per esempio. Il personaggio è ancora autorizzato alle sette prove, se il tentativo non è ristretto in qualche modo.

-Per essere in grado di tirare di nuovo, il personaggio deve spendere una quota ragionevole di tempo di intervallo direttamente sull'attività che concerne l'abilità usata. Non è richiesto concentrarsi per ore di

fila, ma deve essere speso generalmente almeno metà del proprio tempo (non includendo le 8 ore di sonno al giorno).

-A seconda della descrizione dell'abilità, un risultato di confusione o disastro è spesso permanente, e preclude al personaggio di effettuare nuovi tiri.

- Un personaggio può solamente usare una singola quantità giornaliera di punti fortuna sull'intera serie dei nuovi tentativi (pertanto stabilite un limite definito sui numeri dei punti fortuna usati per uno specifico tentativo di abilità, mentre è ancora permesso l'uso dei Punti Fortuna normalmente per gli altri eventi). Ogni punto fortuna usato proviene naturalmente dall'insieme giornaliero, ma se non si sta compiendo attivamente un'avventura, questo non ha conseguenze - perciò questa è una limitazione addizionale.

### Quattro esempi:

Esempio a) mostra l'uso del miglioramento del risultato della prova di abilità. Ciò è possibile quando l'AdG decide che il personaggio è cosciente del risultato, e quest'ultimo non influenza le prove successive.

Esempio b) mostra l'uso dei nuovi tiri dopo un fallimento. Anche in questo caso il personaggio è a conoscenza del risultato, ma quest'ultimo influenza le prove successive.

Esempio c) mostra l'uso dove il tentativo di abilità determina il tempo usato. Ciò è possibile alle stesse condizioni dell'esempio "a". Un'altra buona situazione può essere la fuga stando legati - quanto velocemente si riesce a fuggire?

Esempio d) è importante mostrare che questo meccanismo non è appropriato per alcune abilità e tentativi di abilità. Ciò si verifica quando l'AdG decide che il personaggio non è cosciente del risultato fino all'accadimento di un fattore esterno.

a) Si sta preparando un imboscata, nascondendosi di fianco a una strada, una mezz'ora prima che arrivi una carovana. La tua abilità di Nascondersi è del 42%. Si tira 60, e si decide di spendere più tempo, occupandosi di migliorare il proprio camuffamento. Dopo un minuto, si tira 33. Questo punteggio è abbastanza buono, e per paura di fallire tirando di nuovo, si dichiara di essere soddisfatti - si declina la possibilità del tiro dei 10 minuti, e l'AdG semplicemente manda avanti l'azione fino al punto in cui la carovana arriva.

b) Si cerca di portare a cena una bella donna facendosi seguire a casa. Il tuo punteggio di affascinare è 69%. L'AdG decide che l'intervallo minimo è un'ora. Si tira 70, e si fallisce. La prossima ora il punteggio effettivo è 59% e si tira 80. La terza e la quarta ora il punteggio è 49% e 39% e si tira 62 e 69, fallendo sempre.

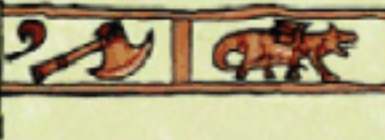
Ma non si è mai verificato un risultato di Confusione, quindi l'AdG decide che si può continuare. Il prossimo tentativo si verificherà il prossimo giorno, e si impiega quel giorno spendendo una fortuna per procurarsi dei fiori, un cantante Tileano e una prenotazione in un ristorante prestigioso. Questo dà attualmente un modificatore di +10 per le circostanze (e una possibilità del 39%). Ma si tira 99, che a questo punto è un risultato di Disastro. Il tentativo di abilità, e la cena, finisce con uno schiaffo in faccia si viene buttati fuori nella spazzatura dal cameriere.



-ABILITÀ AVANZATE-

-MODULO NON UFFICIALE WFRP-





c) Si sta cercando di decodificare un manoscritto Nekharaniano sulla vegetazione non-morta incredibilmente oscuro. L'AdG stabilisce che per riuscirci ci vuole una prova di Conoscenze Accademiche (Erboristeria) a -50% che è ulteriormente limitata dall'abilità Leggere e Scrivere (Nekharaniano). Il punteggio dell'abilità è 47% non contando la maestria a causa della limitazione di Leggere e Scrivere. Di solito l'effettivo punteggio dovrebbe essere negativo, ma grazie alla immensa libreria a cui hai accesso, hai un bonus derivato dalle circostanze di +10% portando la chance fino al 7%. L'AdG stabilisce che l'intervallo minimo è di una settimana.

Si tira un 66, facendo quasi un risultato di disastro nel tentativo. I prossimi tentativi si effettuano la seconda, la terza e la quarta settimana (non dopo un minuto, dieci minuti o un'ora), e falliscono tutti. Al quarto tentativo si tira 90, un risultato di Disastro, perciò si usa un Punto Fortuna per ritirare di nuovo (abbassando il numero dei punti fortuna disponibili per questo tentativo di abilità). Sul nuovo tiro, tuttavia, esce 07, superando finalmente la prova. Il tempo totale usato è stato di 280 ore per 30 giorni {  $[(24-8)/2] \times 7 \times 5 = 280$  }.

d) Si prepara una contraffazione di un passaporto di città. Poiché non si può stimare il successo fino a che il documento non è esaminato, ogni nuova prova deve essere fatta di nascosto dall'AdG e pertanto non ha senso fare nuovi tiri, poiché i risultati rimpiazzano i precedenti. Invece, semplicemente si spende il tempo richiesto e si lascia tirare una volta l'AdG in segreto.

### -RICONOSCIMENTI-

Copyright © : Simon Sullivan

sito: <http://simon.p.sullivan.googlepages.com>

Basato sull'articolo originale "Advanced Rules for Skills" del Liber Fanatica III di Jude Honrborg.

Aggiunte e suggerimenti presi dal forum BI da Capnzapp

Traduzione : Marcello per la [Locanda delle due Lune](#).

Impaginazione: [OrkoMastro](#) (Fausto Boglione) per la [Locanda delle due Lune](#)

Integrazione del Traduttore : i modificatori delle tabelle di Nascondersi, di Lettura Labiale, di Seguire Tracce e la sezione "Percepire & Cercare", sono prese dalle tabelle dell'articolo originale del Liber Fanatica III "On the table" di Jude Hornborg.

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.

Copyright © Games Workshop Limited 2007. Games Workshop, the Games Workshop logo, Black Industries and their respective logos, Warhammer and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia / devices / logos / symbols, locations, weapons, units, characters, products, illustrations and images from Warhammer are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro standardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e devono essere utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e devono essere utilizzati sotto autorizzazione.

L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice.

Sito Internet Nexus Editrice: [www.nexusgames.com](http://www.nexusgames.com)

Sito Internet Black Industries: [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)

Sito Internet Green Ronin: [www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)

