

CROCIATE



Gioco di Ruolo Amatoriale Italiano di Qwein

Qwein 23/02/1997© - 20/10/2008©

qwein@hotmail.it

<http://qwein.altervista.org>

Che gioco è questo?: Si tratta di un Gioco di Ruolo. Questo gioco prevede la figura di un Narratore (in inglese Master), colui che crea, inventa o trasferisce una storia, con una trama, magari presa da un libro, un film o inventata, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso queste regole, creeranno il loro personaggio, e vivranno attraverso di esso le avventure. Essi saranno liberi da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore, le loro scelte nell'avventura influiranno sulla stessa e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro caratteristiche, in azioni che prevedano l'uso della forza, della destrezza, intelligenza o di altre abilità, non ultimo possibili combattimenti contro mostri, rapinatori, o qualsiasi P.n.g. (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare. L'abilità di un buon Narratore è impersonare possibili png, mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica.

Ambientazione: Questo gioco non vuole fare religione e tantomeno politica, ma offre la possibilità di interpretare un fiero combattente Crociato o Mussulmano, ripercorrendo le gesta storiche accorse durante le crociate a livello di battaglie, tentando di ripercorrere le gesta di quegli antichi combattenti che sotto la croce o la falce di luna diedero la vita per una città chiamata Gerusalemme. Il gioco si presta anche ad un'interpretazione in stile crociata dei pezzenti o Brancaleone. Non metto volutamente il periodo o la crociata, dando modo al Narratore di stabilire il periodo storico del gioco.

Tra storia orrore e fantasia: Dopo la morte del governatore di Aleppo, Nur ed – Din, la lotta per la successione al comando del governo musulmano fu dura e senza esclusione di colpi. Il diretto discendente era Malik as – Salih Ismail, figlio ed erede diretto di Nur ed – Din, ma all'epoca solo undicenne. Già allora, sotto il governo musulmano, si era fatta strada "l'idea" della Jihad o Guerra Santa, riunificando sotto un unico sovrano, l'intera e grande forza arabo – musulmana, contro l'invasore occidentale, rappresentato dai Franchi. Iò, il personaggio storico che avrebbe provato a portare avanti tale proposito unitario, fu il vigoroso e giovane nipote di Shirkuh, fidato generale di Nur ed – Din: si trattava di Salad ed – Din Yussuf, meglio noto come Saladino. Sia in vita che dopo la morte, Saladino sarebbe stato considerato come un esempio di coraggio e di magnanimità, sia dai cristiani che dai musulmani. Addirittura, in Europa, si parlò della sua cortesia e della sua benevolenza – ad esempio, del fatto che, ai prigionieri cristiani a Damasco, fece dare delle pellicce per tenerli caldi, o di come, durante l'assedio musulmano al castello di Kerak nel 1183, durante i festeggiamenti per il matrimonio di Humphrey di Toron con la principessa Isabella, Saladino dette ordine ai suoi uomini di non attaccare la torre dove si teneva la cerimonia. Tali qualità ebbero un notevole impatto sui cristiani, sia in Terra Santa che in Europa, dove la tendenza a demonizzare il nemico infedele, era una consuetudine ormai usuale. Uomo semplice, generoso e misericordioso, il "feroce" Saladino fu un grande statista ed un abile ed astuto guerriero; un letterato colto, molto abile con lancia e spada. Saladino, al comando di un imponente esercito, che poteva contare su quasi 50.000 elementi, di cui almeno 15.000 cavalieri, fu colui che riuscì a spezzare il dominio cristiano in Terra Santa, conquistando alcune delle più importanti roccaforti dei crociati. Dopo un iniziale debacle durante l'assedio della città fortificata di Ascalona, Saladino riportò numerose vittorie, anche se di relativa importanza. Abile stratega, capace di concertare con il nemico periodi di tregua per risolvere problemi e conflitti interni, avrebbe ottenuto ben altri successi con gli anni. Sebbene rispettoso dell'avversario, e capace, come pochi tra i precedenti comandanti musulmani, di rendere onore al nemico, Saladino provava un profondo odio per gli ordini cavallereschi (Templari ed Ospedalieri), nonostante ne riconoscesse il grande valore e coraggio in battaglia. L'odio di Saladino era poi particolare per un uomo capace, pur di trarre un personalissimo profitto, di violare un concordato di pace tra cristiani e musulmani: si trattava di Reginald de Chatillon. Nella famosa battaglia di Hattin, Saladino inferse una terribile sconfitta alle truppe cristiane, decimando il già scarso contingente militare cristiano in Terra Santa. Tale vittoria musulmana sancì la tragicità della II Crociata. Molti cavalieri trovarono ad Hattin la morte; molti altri vennero fatti prigionieri. Anche il re Guy, il fratello Amalrico, il Gran Maestro del Tempio, Gerard de Ridefort, e Reginald de Chatillon, vennero presi e portati al cospetto di Saladino. Questo ultimo risparmiò re Guy e i suoi baroni; il Gran Maestro del Tempio venne imprigionato, mentre de Chatillon venne decapitato direttamente da Saladino con la sua scimitarra, dicendo: "Un re non uccide un re, ma la perfidia e l'insolenza di quell'uomo (Reginald) si è spinta troppo oltre". La stessa clemenza non fu usata verso i cavalieri dei vari ordini: "Purificherò la terra da queste razze impure". I vari cavalieri fatti prigionieri vennero posti di fronte alla scelta di abiurare la propria fede o la morte: circa 230 tra Templari e Ospedalieri vennero decapitati. Dopo l'imponente e storica vittoria ad Hattin, Saladino aveva ancora un obiettivo essenziale da raggiungere: prendere la città Santa di Gerusalemme. L'assedio durò poco tempo. La sproporzione tra le forze in campo era a dir poco disarmante per i difensori cristiani. Solo le minacce degli assediati di radere al suolo il Santuario della Rocca e di bruciare la città persuasero Saladino a giungere ad un accordo. Venne fissata una quota per il riscatto dei prigionieri e rendergli salva la vita: 10 denari per ogni uomo, 5 per la donna e 1 per ogni bambino. Circa 7.000 persone trovarono la libertà. Il 2 ottobre del 1187, Saladino entrò in Gerusalemme e ne prese possesso, usando grande magnanimità verso gli sconfitti, verso coloro in special modo, che non erano combattenti. La stessa generosità non era disponibile per gli ordini cavallereschi. Facendo un passo indietro di neanche un secolo, nel 1099, quando le truppe crociate assediaron e conquistarono Gerusalemme, il massacro degli assediati fu totale, senza riguardo per sesso, età e fede religiosa. Ebrei e gli stessi cristiani non trovarono scampo alla furia conquistatrice dei crociati, trucidati insieme ai musulmani. Un cronista del tempo, Guglielmo di Tiro, di religione cristiana, raccontò che, per recarsi a pregare presso la Chiesa del

Santo Sepolcro, si doveva cercare di camminare scansando i cadaveri che ricoprivano le strade, i pezzi disseminati di corpi atrocemente mutilati, con il sangue che scorreva per le strade fin su alle caviglie.

BRANCA BRANCA BRANCA.....LEON LEON LEON!!!

IL GIOCO

Materiali necessari: Tre dadi a sei facce, una fotocopia della scheda del personaggio, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore.

Creazione del personaggio: Ogni personaggio viene rappresentato da quattro caratteristiche: Forza - Destrezza – Sensibilità – Tecnica, ottenute lanciando per ognuna di esse (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10.

Punti vita: 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati. Il master al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita.

Abilità: Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi, queste esulano dalla classe, possono essere di diversa natura. I giocatori riceveranno 2 abilità iniziali a loro scelta che anoteranno con +1 nella casellina della loro scheda del personaggio.

Forza:

- **Armi da Taglio e da Botta** (Spada-Ascia-Mazza-Lancia Rappresentano la capacità di utilizzare queste armi in combattimento, la loro conoscenza e manutenzione, un successo ottenuto rappresenterà quasi sempre dei danni all'avversario e una vittoria)
 - **Sollevere** (Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Master stabilirà la massima durata in minuti del trasporto)
 - **Arrampicarsi** (Rappresenta la capacità del personaggio di salire su alberi, pareti, cordami di tanti metri quanto il valore forza moltiplicato per due – 1 ogni 10kg. Ogni tentativo di salire ulteriormente comporterà un nuovo test e un malus)
 - **Saltare** (Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (esempio 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm)
 - **Lanciare** (Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno)
 - **Lotta** (Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni maggiori da botta, calci, pugni)
 - **Nuotare** (Rappresenta la capacità di muoversi e non affondare in acqua, la durata e data in decine di minuti pari al proprio valore di destrezza (esempio Destrezza 10 = 10 minuti). Se si resta in acqua fermi il tempo raddoppia. Non è possibile nuotare in armatura)

Destrezza:

- **Armi da Lancio** (Arco-Balestra-Fionda Rappresentano la capacità di utilizzo di queste armi in combattimento, la loro conoscenza e manutenzione, un successo ottenuto rappresenterà quasi sempre dei danni all'avversario e una vittoria. Queste sono abilità con armi da lancio)
- **Borseggiare** (Rappresenta l'abilità disonesta di sottrarre oggetti, denaro, ai passanti magari in una piazza affollata derubandoli senza che essi se ne accorgano)
- **Cavalcare** (Rappresenta l'abilità nel muoversi sopra un cavallo al di fuori dei momenti di tranquillità, durante una corsa sfrenata, in un inseguimento o un tentativo di depistare inseguitori)
- **Cura** (Rappresenta la conoscenza medica, chirurgica, quindi la capacità di steccare arti rotti, suturare e suppurare ferite o intervenire per impedire la morte di un ferito o malato attraverso cure mediche)
- **Leggere e Scrivere** (Rappresenta la conoscenza della lingua non che della sua scrittura)

- **Giocoleria** (Rappresenta l'abilità di barare con i dadi, giochi e scommesse, far apparire cose dal nulla, creare piccole illusioni o eseguire numeri circensi di equilibrio e o rotazione di oggetti in aria)
- **Orientamento** (Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi nei boschi o in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati, non che seguire tracce, segni di passaggio e valutarne tempi e entità)

Sensibilità

- **Orientamento** (Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi nei boschi o in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati, non che seguire tracce, segni di passaggio e valutarne tempi e entità)
- **Schivare** (Parare Rappresenta la possibilità se si viene dichiarati colpiti di poter evitare il colpo con un guizzo spostandosi rapidamente, ovviamente attraverso il Test. Se riuscito si evita di venire colpiti, se fallito si viene colpiti)
- **Iniziativa** (Rappresenta la capacità di colpire un avversario per primo, questo è molto importante, perché chi viene colpito perde la possibilità di replicare e può solo parare o schivare)
- **Trappole** (Rappresenta la capacità di scoprire, disinnescare o creare trappole, dalla semplice per cacciare conigli e uccelli a complesse per cavalli o esseri umani)
- **Cacciare** (Rappresenta la capacità di procurarsi cibo, pescando, cacciando animali, non che sfruttare a pieno pelli, tendini. La conoscenza di bacche, radici commestibili)
- **Persuasione** (Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche mentendo di qualcosa)
- **Scassinare** (Rappresenta un'abilità disonesta in quanto permette di aprire bauli, porte attraverso l'uso di semplici strumenti, quali chiodi, o strumenti più complessi come grimaldelli)

Tecnica

- **Commerciare** (Rappresenta l'abilità di mercanteggiare oggetti, venderli con maggior profitto o acquistarli a prezzi inferiori, magari mentendo sulle caratteristiche degli stessi)
- **Ingegneria** (Rappresenta l'abilità di realizzare edifici, ponti, strutture per macchine d'assedio, non che loro conoscenza, uso, manutenzione e distruzione)
- **Fabbro** (Rappresenta l'abilità di forgiare metalli, armi, armature, utensili, non che loro riparazione, conoscenza dei metalli e delle leghe conosciute)
- **Falegnameria** (Rappresenta l'abilità di taglialegna, piallatura, realizzazione di tavole e con esse creare mobili, archi, balestre, finestre e utensili vari)
- **Allevamento** (Rappresenta l'abilità nell'allevare, gestire, addestrare animali da fattoria, selvaggi, falchi e loro impiego)
- **Alchimia** (Rappresenta l'abilità e la conoscenza delle possibili combinazioni di ossidi, minerali, metalli impiegabili per modificare oggetti, armi, armature, creare veleni o amuleti con diverse particolarità)
- **Erboristeria** (Rappresenta la conoscenza oltre che metodi per coltivare, essiccare, mantenere attive quelle sostanze necessarie ai riti magici, non che la conoscenza dell'Erboristeria come scienza curativa, preparazione di decotti, unguenti e veleni)

Completamento del personaggio

Scelta del Ruolo: Ovvero se interpretare cristiani o mussulmani, è importante che tutto il gruppo di gioco prenda una decisione unanime in tal senso.

Stato Sociale: In entrambi gli schieramenti troviamo diversi livelli sociali, branche militari, nobili, coscritti, contadini fino a pezzenti che hanno accettato di combattere alla sola alternativa della morte per fame. Questa scelta va lasciata al dado, e ovviamente influirà pesantemente sull'intero livello di equipaggiamento [un pezzente che indossasse un'armatura da nobile o armi di fattura eccelsa verrebbe accusato di furto e ucciso senza processo - Ricordiamo che esistono patenti di nobiltà e documenti che attestano che una figura è nobile] Per stabilire il livello sociale lanciate 1d6 (un dado a sei facce) e confrontate la tabella sottostante:

1 Nobile di Casta [Ha un proprio seguito, dispone di armature e armi raffinate, cavallo personale e almeno altri due di scorta, ha proprie insegne]

2 Nobile secondo genito [Non ha seguito, dispone di armatura e armi raffinate, cavallo personale più animale da soma ha insegne della casata]

3 Nobile diseredato Militare [Ha una sola arma e armatura, un cavallo personale, non ha insegne]

4 Soldato mercenario [Ha un armatura da fante medio pesante, almeno tre tipi di armi, adotta le insegne di una casata cui e accasato]

5 Cittadino - Contadino [Ha una misera armatura in cuoio e una lancia, non porta insegne e vive nei ranghi dell'esercito]

6 Pezzente [Ha i soli vestiti che indossa, armato di sassi, forcune, bastone vive ai margini degli eserciti]

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del sesso, acconciatura, colore dei capelli, degli occhi, della carnagione, altezza e peso [eventuali accessi potranno ricevere malus da parte del narratore]

Storia personale: Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione della famiglia se in vita, parenti prossimi, casata.

Segni particolari: Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.

Equipaggiamento: Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, in base allo stato sociale, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe o stivali equivale a 1 ingombro, (escluse faretre di dardi o frecce che sebbene da 25 pezzi risulteranno come un solo oggetto). Ogni personaggio potrà portare con se 9 oggetti. Ogni ulteriore oggetto portato dai giocatori o a discrezione del master oggetti relativamente pesanti o ingombranti daranno dei malus al giocatore nelle azioni fintanto li porterà su di se.

Armi: Una sola arma risulterà extra equipaggiamento, e va riportata nell'apposito spazio, così come una faretra può considerarsi equipaggiata.

Armature: Eventuali protezioni nei diversi materiali e valori difensivi vanno riportati nella sezione apposita, e risulteranno indossati quindi extraequipaggiamento.

Monete: Diamo loro ora un valore in monete d'argento pari al lancio di 3d6 in tempi separati, il primo rappresenterà le centinaia, le decine e le unità. Ai cristiani daremo dei Crusader, ai mussulmani daremo dei Dirham. E per i fini del gioco adotteremo per le due monete lo stesso valore, e per le monete d'oro 1 valga 4 di argento, mentre le stesse monete in rame, 5 di rame per 1 d'argento.

Prezziario: Oggetti, armi, armature, questo elenco è indicativo e con materiali nella media, materiali più scadenti costeranno meno, di fattura eccezionale molto di più, i prezzi servono sono a dare un'idea dei costi, rapportato a pezzi d'argento necessari.

OGGETTI		ARMI	
Corda d'ortica 10m	10	Pugnale	30
Martello da fabbro	70	Spada	120
15 Chiodi 10 cm	10	Spadone	230
Otre 2L	2	Ascia	70
Zaino cuoio	5	Lancia	50
Scarpe cuoio	10	Alabarda	100
Esca Acciarino	5	Arco	40
Sella	150	Balestra	110
Pane	1	Stiletto	50
Briglie	60	Mazza	100
Faretra 24	8	Arco Composto	100

ARMATURE		ANIMALI	
Corpetto Cuoio	90	Asino	90
Corazza Piastre	430	Cavallo	550
Elmo Piastre	90	Cav. Guerra	600
Gambali	120	Cav. Soma	250
Elmo Cuoio	60	Mucca-Bue	60
Cotta Maglia	250	Maiale	30
Scudo Legno	90	Gallina	5
Scudo Piastre	120	Cane	1
Veste contadino	2	Lupo	2
Tunica	4	Cinghiale	3
Bracciali cuoio	30	Mulo	250
Elmo fante	70	Piccione V	4

Azioni: Ogni volta che si intende fare un'azione che non sia scontata, si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus date dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza-destrezza-sensibilità-tecnica) e gli si somma l'eventuale abilità posseduta. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal master in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

$$\text{CARATTERISTICA} + \text{ABILITA}' - \text{MALUS} = \text{AZIONE} - 3\text{D6} = \text{RISULTATO}$$

+3 Totale successo +2 Successo +1 Parziale successo

=0 Risultato diverso dal previsto

-1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso disastro.

Difficoltà: Il Narratore può assegnare difficoltà (Malus) a seconda delle situazioni.

Tentare un azione senza possedere l'abilità necessaria Malus -2

Condizioni atmosferiche avverse, temperature estreme Malus -1

Bersaglio a elevata distanza Malus da -1 a -3 a seconda della distanza

Bersaglio coperto Malus da -1 a -3 per del tipo di robustezza copertura

Azione eroica ai limiti del possibile Malus -3

Iniziativa di Combattimento: Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il master, per p.n.g., lanciano 3d6 sommando il risultato al valore di Sensibilità + Eventuale Iniziativa. Viene segnata ogni turno quindi dal Master una scaletta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Chi viene attaccato da chi ha vinto l'iniziativa perde la possibilità di attaccare durante il turno, potrà solo tentare di schivare il colpo.

Scudi: Chi equipaggiasse uno scudo, ad azione offensiva di un avversario riuscita, potrà sottrarre dai punti danno diretti al corpo il valore scudo. Esistono scudi in Legno 1, Cuoio e borchie 2, Ferro e Legno 3, Ferro. Una volta impiegato lo scudo esso cala di 1 punto il suo valore, raggiunto lo zero e considerato distrutto. Ovviamente se solo danneggiati potranno essere riparati e riportati ai rispettivi valori originali. Tutti possono equipaggiare uno scudo, tranne l'arciere e impiegandolo riceveranno un ulteriore malus alle azioni se non di classe guerriero.

Armi Tipologia: Le armi si contraddistinguono unicamente per la loro robustezza e durata, se un arma è di poco valore, si potrà rompere diversamente da quelle più robuste. A tal scopo il Master quando assegna o "vende" un arma a un giocatore, gli indica il valore percentuale di robustezza dell'arma. Questo valore va da 1 a 10 dove 1 è semidistrutta, 10 è nuova e perfetta. Durante le azioni concitate, o combattimenti prolungati, il master può chiedere in qualsiasi momento un test arma a un giocatore. Il giocatore lancia 3d6 Per ogni 1 ottenuto con il dado l'arma cala 1 punto, quando un arma raggiunge 0 si distrugge. Armi danneggiate potranno essere riparate da abili fabbri.

Armi le armi tipiche dei cavalieri cristiani come gli spadoni offrono un +1 al danno ma un malus -1 all'uso per ingombro

Armi tipiche dei cavalieri mussulmani come le scimitarre offrono un -1 al danno ma un bonus +1 all'uso per velocità

Entrambi gli schieramenti usavano diverse tipologie di spade, a una mano, corte, coltellacci, le armi sopraccitate debbono quindi fare riferimento non alla truppa ma ai cavalieri o elite.

Danni - Armi: Pugni 1 danno - Calci 1 danno - Bastone 2 danni - Pugnale 3 danni - Spada 4 danni Ascia-Mazza 5 danni - Lancia 6 danni - Fionda 2 danni - Arco Corto 3 danni - Arco Lungo-Balestra 4 danni - Arco Composito - Balestra Pesante 5 danni.

Gittata: Fionda 60 metri, Arco Corto, 100 metri, Arco Lungo 190 metri, Balestra 150 metri, Arco Composito 200 metri, Balestra pesante 250 metri, arma da campo 300 metri.

Armature: Le armature sottraggono punti danno, se in base alla locazione viene colpito un punto coperto da armatura ad azione offensiva di un avversario riuscita, potrà sottrarre dai punti danno diretti al corpo del valore dell'armatura stessa. Esistono scudi in Cuoio 1, Anelli 2, Piastre 3, Piastre . Una volta che una parte dell'armatura colpita assorbe i danni, se superati del valore della stessa, cala di 1 punto il suo valore, raggiunto lo zero e considerata distrutta, inseribile. Ovviamente se solo danneggiati potranno essere riparati e riportati ai rispettivi valori originali. La classe Arciere non può equipaggiare armature a piastre.

Locazione del danno: Salvo si dichiarò il colpo mirato in un punto preciso del corpo dell'avversario, ricevendo un malus +1 da parte del master, il colpo avviene lanciando 1d6 per stabilire la locazione dell'impatto

1 = Testa 2 = Tronco 3 = Braccio sinistra 4 = Braccio destra 5 = Gamba sinistra 6 = Gamba destra

Veleni : Ragni, scorpioni, blatte, zanzare, possono avvelenare o portare malattie, al pari di pozioni, veleni minerali o estratti da piante, il veleno è espresso in livelli.

1=Veleno mortale se non si interviene con antiveneno, riduzione del veleno o sostanze medicamentose, in dieci minuti un arresto cardiaco. (Tremite convulsioni perdita di conoscenza paralisi)

2=Veleno Molto Tossico, se non si interviene con antiveneno, riduzione del veleno nell'organismo o sostanze medicamentose esiste un serio rischio di morte o danni permanenti con insufficienza organica. (Tremite febbre elevata perdita di conoscenza)

3=Veleno Allucinogeno, se non si interviene con antiveneno o contromisure, esiste il rischio di cambiamento comportamentale, stato di allucinazione, alterazione delle percezioni audiovisive. (Ansia, percezione distorta della realtà)

4= Veleno Tossico, rallentamento, intorpidimento, malus 24 ore +3 a tutte le azioni se non trattati adeguatamente con contromisure (indolenzimento, torpore sudorazione)

5= Veleno Leggero, leggero intorpidimento, malus 6 ore +1 a tutte le azioni se non trattati con contromisure (prurito leggera febbre)

6= Veleno innocuo, l'organismo tollera benissimo, e salvo l'alone pruriginoso nel punto di contatto non si avvertiranno problemi.

Animali Ostili: Cani selvatici (Valore Medio Caratteristiche VMC 4 Danni Morso 1) Lupi (VMC 7 Danni Morso 3) Orsi (VMC 13 Danni Morso 5 Unghie 4)

Importanza del danno: I danni a braccia e gambe anche se il danno subito è elevato non portano comunque alla morte del personaggio. Nel caso comunque superassero la metà +2 di punti vita causeranno danni permanenti. Mentre i danni subiti al tronco, rispecchiano per intero i punti vita del personaggio. Diversamente i danni subiti in testa che hanno superato il valore armatura dell'elmo di due provocano la morte immediata.

Cura: Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza dal proprio valore. (Esempio : Il medico sutura una gamba a un combattente con 3 di vita rimasti, gli ferma l'emorragia. Per farlo ha 12 nella caratteristica Intelligenza più ha l'abilità Medicina (e quindi un medico) a 2 che lo porta a $12+2=14$, lancia i tre dadi e ottiene $3+5+2=10$ egli curerà il paziente di 4 punti ferita, $14-10=4$)

Eventi: Durante le pause, quando i giocatori saranno titubanti, indecisi, o potrebbe capitare un imprevisto, o semplicemente l'imprevisto ci stà, il master lancia 1d6, ottenendo un 1 accadrà un fatto molto sfortunato imprevisto, 2 qualcosa di poco gradito, 3-4-5 nulla, 6 accadrà un fatto fortunato imprevisto.

Esperienza: Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, il Narratore assegna ai giocatori dei punti esperienza, da 0 a 1, spendibili per aumentare di 1 le precedenti abilità o sceglierne di nuove a 1. Importante ricordare che si potranno avere solo otto abilità da segnare nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti, e che queste si potranno aumentare al massimo fino a 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà onniscienti.

Personaggi Non Giocanti (P.n.G.): Sono tutte quelle persone nel gioco che i giocatori incontreranno, gestiti dal Master, sia buoni che cattivi, con le loro caratteristiche.

Indifesi: Anziani, inabili, bambini (VMC 7)

Comuni: oste, contadino, commerciante, pastore, sarto (VMC 9)

Particolari: prete, mulla, fabbro, armaiolo, nobile. 7 (VMC 11)

Comando: soldati, mercenari, sovrani (VMC 13)

Vita: Entrambi gli schieramenti potevano contare su misere risorse al seguito, ne conseguiva la depredazione dei campi o nelle fattorie lungo il passaggio, oppure pagare a caro prezzo l'ospitalità di feudi alleati. Spesso le campagne fuori le città comportano l'impiego di campi e tende, fino ad arrivare alla costruzione di macchine da assedio, quali torri, catapulte, anche se spesso si utilizzavano arieti e scale. E facoltà di entrambi gli schieramenti offrire tregue che vanno rigorosamente rispettate pena la morte, durante queste pause non è insolito avvengano giostre tra cavalieri di nobile lignaggio, scontri con spade e lance.

Gerusalemme: Indipendentemente da chi la controlla e consentito a ebrei, mussulmani, cristiani entrare e uscire come pellegrini, ovvero senza armi con la tipica veste da pellegrino, un semplice saio e scalzi. Ovviamente esclusi i periodi in cui la città si trovasse sotto assedio.

Generatore di avventure: 2d6 primo decine secondo unità

2d6	MOTIVO	2d6	INCONTRI	2d6	CASUALITA'
11	Catturare Nobile nemico	11	Villaggio abbandonato	11	Villaggio di appestati
12	Recuperare Oggetto	12	Pattuglia di Nemici	12	Scoperti da Nemici
13	Consegnare Oggetto	13	Un Fuggitivo Braccato	13	Avvelenati
14	Incontrare Religioso	14	3d6 di cavalieri nemici	14	Arma si Infrange
15	Portare Messaggio	15	Soldato Nemico in fuga	15	Caduta da Cavallo
16	Scoprire Colpevole	16	Vecchio Eremita Saggio	16	Scoperta reliquia
21	Seguire Fuggitivo	21	Nobile Indisponente	21	Ferita Causa Infezione
22	Salvare Rapito/a	22	Bambino/a Mendicante	22	Malattia Infettiva
23	Discolpare Imputato	23	Borseggiati	23	Formazione immagine religiosa
24	Catturare Fuggitivo	24	Scorpione	24	Cibo Avariato
25	Uccidere Spia	25	Ragno Velenoso	25	Nebbia misteriosa
26	Scoprire Infiltrato	26	Nemico camuffato	26	Pioggia Incessante
31	Recuperare Manufatto	31	Gruppo Rivali Missione	31	Maledetti - Sfortuna
32	Scortare Mercanti	32	Esercito nemico	32	Terremoto
33	Spedizione Ricerca	33	Banditi Armati	33	Zona Infetta
34	Scortare Sposo/a	34	Fanatico religioso	34	Perdita Equipaggiamento
35	Scortare delegati	35	Borseggiatore	35	Oggetto Sfortunato
36	Guidare Truppe	36	Assassino	36	Trappola Improvvisa
41	Evitare una Guerra	41	1d6 di nemici	41	Sommossa Popolare
42	Spiare Nemici	42	2d6 di nemici	42	Notizie Avute False
43	Liberare Prigioniero	43	Arcieri nemici	43	Allucinazione Collettiva
44	Uccidere Sobillatore	44	Mendicante	44	Oggetto e Fasullo
45	Cercare tesoro perduto	45	Principessa nemica con seguito	45	Accusati di Furto
46	Impedire Omicidio	46	Contadino che Mente	46	Incontro Nemico
51	Cercare Antidoto	51	Ladro	51	Perdita Orientamento
52	Scortare Ambasciatore	52	Branco di Lupi affamati	52	Acque infette
53	Debellare malattia	53	Popolazione in Fuga	53	Sfida - Torneo
54	Uccidere Nobile nemico	54	Cavaliere Errante ferito	54	Scambio di Persona
55	Riconquistare città	55	Ricerca Tagliagole	55	Tracce Sbagliate
56	Intercettare Messaggio	56	Figura rilevante ricattata	56	Invasione di ratti
61	Organizzare Difese	61	Ratto Appestato	61	Passaggio fognario
62	Attaccare Eserc. Rivale	62	Astuto Giocoliere	62	Sabbie Mobili
63	Scoprire passaggio segreto	63	Serpe Velenosa	63	Palude Infestata
64	Propria Città Attaccata	64	Contadini in Rivolta	64	Siccità incessante
65	Liberare città conquistata	65	Mendicante Rompiscatole	65	Fonte Miracolosa
66	Persuadere a Tradire	66	Falso Cieco Ladro	66	Tormenta innaturale

qwein@hotmail.it

<http://qwein.altervista.org>



CROCIATE



GIOCATORE	NOME PERSONAGGIO
-----------	------------------

ETA'	ALTEZZA	PESO	OCCHI	CAPELLI
------	---------	------	-------	---------

STORIA PERSONALE	SEGNI PARTICOLARI
------------------	-------------------

PUNTI VITA INIZIALI	ATTUALI	DARDI FRECCHE	MONETE
---------------------	---------	---------------	--------

FORZA	DESTREZZA	SENSIBILITA'	TECNICA
ARMI TAGLIO B.	ARMI LANCIO	ORIENTAMENTO	COMMERCIARE
SOLLEVARE	BORSEGGIARE	SCHIVARE	INGEGNERIA
ARRAMPICARSI	CAVALCARE	INIZIATIVA	FABBRO
SALTARE	CURA	TRAPPOLE	FALEGNAME
LANCIARE	LEG.SCRIVERE	CACCIARE	ALLEVAMENTO
LOTTA	GIOCOLERIA	PERSUASIONE	ALCHIMIA
NUOTARE	ORIENTAMENTO	SCASSINARE	ERBORISTERIA

EQUIPAGGIAMENTO			
INGOMBRO			
INGOMBRO			

ARMATURE - PROTEZIONI			
ELMO		BUSTO	
BRACCIALE SN		BRACCIALE DS	
GAMBALE SN		BRACCIALE DS	
SCUDO		ARMA IN USO	
NOTE			