

## L'ATTACCO DEGLI ORCHI - SOMMARIO DELLE REGOLE

### I PERSONAGGI

Ogni PG possiede una scheda con le seguenti informazioni:

- \* DESCRIZIONE: introduzione al PG, può essere letta ad alta voce agli altri Giocatori come presentazione
- \* TALENTI: le doti speciali di ciascun PG; all'inizio il Giocatore sceglie un Talento da attivare
- \* ATTRIBUTI e Abilità: Potenza, Agilità, Saggezza, Spirito, con punteggio da 1 a 10, e ad ogni Attributo sono associate le relative Abilità, indicate da un bonus di D6
- \* PUNTI FERITA: divisi in Ferite Leggere e Ferite Gravi. Ogni punto di Ferite Gravi assegna una penalità di -1
- \* EQUIPAGGIAMENTO: contiene la lista di armi, protezioni e attrezzature a disposizione del PG
- \* SEGRETO: indica una chiave importante da rappresentare nel corso del gioco, che gli altri PG ignorano
- \* TRATTI: descrivono il carattere e la personalità del PG, e permettono di guadagnare Dadi Destino se interpretati correttamente da parte del Giocatore
- \* OBIETTIVI: indicano i compiti, le missioni che il PG deve tentare di portare a termine nel corso dell'Avventura
- \* GLORIA: questo punteggio indica il successo del PG nel corso del gioco
- \* ORO: questo punteggio indica le ricchezze a disposizione del PG
- \* DADI DESTINO: dadi aggiuntivi che possono essere utilizzati dal Giocatore per migliorare i propri lanci

### USO DEI DADI

1 D6 nel corso del gioco si utilizzano come segue:

- \* [1] Sottrarre un punto
- \* [2-3] Neutro, nessuna modifica
- \* [4-5-6] Aggiungere un punto

Bonus e penalità sono indicati come +/- xD6 (aggiungere o sottrarre dadi a quelli da lanciare) o come +/- x (aggiungere o sottrarre il valore al risultato finale).

### DADI DESTINO

All'inizio del gioco ogni Giocatore riceve 7 Dadi Destino (DD). 1 DD possono essere utilizzati in ogni momento per avere più dadi a disposizione da lanciare.

Una volta utilizzati, i DD sono scartati.

Il Giocatore può guadagnare DD durante il gioco come segue:

- \* +1DD all'inizio di ogni sessione di gioco
- \* +1DD per l'interpretazione di un Tratto del PG
- \* +2DD se questo Tratto causa pericolo o danni al PG

Se un PG presta aiuto a un compagno, può offrire uno dei suoi DD all'altro Giocatore, in Prove, Confronti o Combattimenti.

### PROVE

Le Prove vengono utilizzate per determinare se un PG ha avuto successo in un'azione.

- \* L'Attributo messo alla prova indica il punteggio iniziale
- \* Modificare il punteggio in base alla difficoltà della Prova
- \* Assegnare 1D6 per ogni punto Abilità
- \* Assegnare 1D6 per ogni eventuale Dado Destino
- \* Lanciare i D6: [1] sottrarre 1 punto al totale, [2-3] neutro, [4-5-6] aggiungere 1 punto al totale
- \* Leggere il risultato della Prova, con un maggiore grado di successo per punteggi più alti

Difficoltà della Prova:

- \* [+1] facile [0] normale [-1] difficile
- \* [-2] molto difficile [-3] difficilissima [-4] proibitiva

Letture del risultato finale:

- \* [1-2-3] grave fallimento [4-5] fallimento
- \* [6] mediocre successo [7] successo
- \* [8-9] grande successo [10-11-12+] successo eccezionale

1 DD utilizzati sono sempre scartati al termine di una Prova.

Un altro PG che venga in aiuto può cedere uno dei suoi DD a quello che esegue la Prova.

### CONFRONTI

Si utilizzano per rappresentare la sfida tra due PG o tra PG e PNG rilevanti.

Ogni Giocatore calcola il punteggio come per una Prova: parte dall'Attributo, assegna 1D6 per ogni punto Abilità, aggiunge eventuali DD, lancia i D6 e calcola il punteggio finale.

Nel caso un PG sia in chiaro svantaggio sull'altro, modificarne il punteggio come di seguito. La penalità viene assegnata solamente al partecipante in svantaggio.

- \* [-1] svantaggio [-2] chiaro svantaggio
- \* [-3] svantaggio netto [-4] svantaggio proibitivo

Leggere il risultato finale:

- \* Prevale chi ha ottenuto il punteggio più alto
- \* In caso di parità i Giocatori possono accettare una condizione di stallo
- \* Se un Giocatore non accetta la parità si esegue un nuovo Confronto, che rappresenta il proseguire della sfida

### GLORIA

Il PG ottiene punti Gloria come segue:

- \* +1 Gloria per ogni nemico ucciso o sconfitto
- \* +1 Gloria per ogni azione rilevante a raggiungere i propri obiettivi, o per ogni azione che comporti un aiuto o un ostacolo significativi per un altro PG
- \* +1, +2 o +3 Gloria per il completamento di un obiettivo

Ogni 5 punti Gloria, il Giocatore può sbloccare un nuovo Talento per il proprio PG.

### MOVIMENTO

Il movimento strategico, Turno per Turno, è determinato dal punteggio di Agilità pari a uno spostamento di metri/Turno.

Azioni di movimento (es. scalare o nuotare) richiedono una Prova di Agilità+Movimento.

Azioni in conflitto (es. cattura e fuga oppure inseguimento) richiedono un Confronto di Agilità+Movimento.

### INSEGUIMENTO

- \* La velocità giornaliera è indicata dal punteggio di Agilità
- \* Il gruppo si muove alla velocità del componente più lento
- \* Gli orchi si muovono a velocità 6 ogni giorno
- \* 1 PG si muovono a velocità 7 ogni giorno
- \* Gli orchi hanno un vantaggio iniziale pari a 6
- \* Muoversi più rapidamente costa 1 Punto Ferita di stanchezza, per ogni punto di velocità in più al giorno (queste ferite si recuperano come le altre)
- \* Viaggiare su un territorio montagnoso o nel folto di un bosco dimezza la velocità giornaliera

### TRACCIARE

Per seguire una traccia serve una Prova di Spirito+Percezione.

- \* Tracciare orchi e prigionieri richiede una Prova Facile (+1) all'inizio di ogni giornata
- \* Un branco di animali richiede una Prova Facile
- \* Un singolo animale o un fuggiasco che stia coprendo le sue tracce sarà proporzionalmente più difficile
- \* È sufficiente una singola prova giornaliera
- \* Un fallimento penalizza la prova successiva di un valore pari alla differenza tra il punteggio ottenuto e il punteggio di successo
- \* Ogni punto di fallimento inoltre penalizza la velocità del gruppo di un valore equivalente
- \* Tra fallimenti consecutivi indicano che la traccia è persa

### CIBO E ACQUA

Durante i loro spostamenti i PG devono nutrirsi almeno un paio di volte al giorno:

- \* È possibile trovare cibo di origine vegetale in zone pianeggianti o boschive, al costo di 1 punto di velocità, e al costo di 2 punti in zone montagnose
- \* L'acqua è presente senza problemi in zone di montagna, nei boschi, o nei pressi dei fiumi indicati sulla mappa
- \* In zone pianeggianti, si trova acqua con 50% di probabilità: [1,2,3] niente acqua, [4,5,6] trovata acqua; al costo di 1 punto di velocità per ogni ricerca
- \* Ogni giorno in cui non si mangia o beve a sufficienza si subisce 1 Punto Ferita (1 per cibo e 1 per acqua, cumulabili)

## L'ATTACCO DEGLI ORCHI - SOMMARIO DELLE REGOLE

### TURNI E INIZIATIVA

Prima di ogni combattimento eseguire per tutti i partecipanti un Confronto di Agilità-Movimento per determinare l'ordine delle azioni.

- \* Chi ottiene il punteggio maggiore agirà per primo
- \* Seguono gli altri combattenti in ordine di punteggio
- \* A parità di punteggio le azioni sono contemporanee
- \* Questo ordine rimane valido per l'intero combattimento
- \* In caso di attacco a sorpresa, il primo attacco va a chi ha sorpreso il suo avversario, poi si esegue il Confronto di Iniziativa che vale per il resto del combattimento

In ogni Turno, un PG può:

- \* Effettuare una azione, un movimento oppure un attacco
- \* Un solo attacco è disponibile per Turno
- \* Per ogni attacco subito, il PG può lanciare per la Difesa
- \* Per ogni attacco contro lo stesso avversario nello stesso Turno (superiorità numerica) si ottiene un +1 per ogni attaccante oltre al primo

### ATTACCO E DIFESA

Ogni scontro o Turno si effettua come segue:

- \* Per effettuare un attacco, sommare a Potenza il risultato dei dadi di Attacco (o Lotta se disarmato)
- \* Il difensore somma invece a Potenza il risultato dei dadi di Difesa (o Lotta)
- \* Entrambi possono utilizzare DD, che vengono scartati alla fine dello scontro
- \* L'attaccante è andato a segno se ha ottenuto un punteggio pari o superiore al difensore, e in questo caso calcola il danno
- \* Quando verrà il Turno dell'avversario, questi potrà attaccare a sua volta

### DANNO

Se l'attacco è andato a segno si calcola il Danno come segue:

- \* 1 punto di danno automatico per ogni punto di differenza tra il punteggio di attacco e di difesa
- \* Questo danno è automatico e ignora le protezioni
- \* Inoltre l'attaccante ha a disposizione xD6 di danno in base alla propria arma
- \* A questo numero si sottraggono xD6 per la protezione del difensore
- \* Un numero negativo di dadi si considera pari a zero dadi
- \* Un risultato negativo si considera pari a danno zero
- \* Ogni punto di danno si traduce in una Ferita da marcare, partendo dalle Ferite Leggere
- \* Ogni Ferita Grave si traduce in una penalità di -1 a ogni azione, compreso il resto del combattimento

### TRATTENERE I DADI

Il Giocatore può decidere di trattenere uno o più dadi, di quelli a disposizione per Attacco o Difesa (o Lotta).

Questi dadi devono essere utilizzati nel Turno successivo (e non più tardi).

I dadi trattenuti possono essere spostati tra Attacco e Difesa.

### ARMI A DISTANZA

Per effettuare un attacco a distanza:

- \* Sommare a Agilità il risultato dei dadi di Mira
- \* Per andare a segno si deve ottenere un punteggio pari o superiore a Distanza+Dimensione del bersaglio, e in questo caso si calcola il danno
- \* Il bersaglio non ha tiri di difesa
- \* Ogni punto superiore al totale di Distanza+Dimensione assegna un danno automatico che ignora le protezioni

Per calcolare il punteggio da raggiungere:

- \* Distanza [2] ravvicinata [3] gittata media  
[4] gittata lunga [5] gittata molto lunga
- \* Dimensioni [2] molto grande [3] grande  
[4] medio (umano) [5] piccolo

### RIPOSO E GUARIGIONE

I Punti Ferita sono divisi in Ferite Leggere e Ferite Gravi.

Le Ferite Leggere sono recuperate al ritmo di 1 per ogni periodo di riposo (notturno o diurno, di 8 ore).

Le Ferite Gravi richiedono le cure di un medico o un guaritore, e trattamenti specifici.

Il PG può guarire Ferite Leggere con il riposo, mentre mantiene le Ferite Gravi finché non viene curato. Se viene colpito nuovamente, marca prima le Ferite Leggere.

Ogni punto di Ferite Gravi assegna una penalità di -1.

### CARICO

Il Carico si divide in Carico Leggero e Carico Pesante. Si parte sempre a marcare dal Carico Leggero.

Ogni punto della lista dell'Equipaggiamento del PG assegna un punto di Carico, da marcare sulla scheda.

Quando il PG marca il Carico Pesante, subisce una penalità di -1 per ogni punto di Carico Pesante, ad ogni azione che richiede movimento (incluso combattimento e velocità negli inseguimenti che viene ridotta in proporzione).

Spetta al Master assegnare i punti di Carico a seconda di eventuali altri oggetti raccolti dai PG.

Esempio di gruppi di valore 1 punto di Carico:

- \* Un paio di armi, oppure arco con frecce
- \* Uno scudo o un'armatura
- \* Cibo per 4 gg e acqua per 2 gg
- \* Zaino con coperte e mantello

### USO DELLA MAGIA

Le magie a disposizione sono da interpretare come dei rituali sciamanici:

- \* Richiedono una preparazione per poter essere lanciati
  - \* La preparazione consiste in un rituale che richiede alcuni minuti di tempo, tranquillità, e pitture rituali, uso di ingredienti particolari, canti, trance, uso di erbe, funghi magici, e simili
  - \* Quando l'incantesimo è stato preparato, può essere attivato istantaneamente, nel corso della stessa Sessione
- Per preparare con successo un incantesimo:
- \* Eseguire una Prova Proibitiva (-4) di Saggezza+Arcano
  - \* In caso di successo (6 o più) l'incantesimo è pronto
  - \* In caso di fallimento, l'incantesimo non può essere usato e non si può tentare il rituale fino alla prossima Sessione

### MORTE DEI PERSONAGGI

Nel caso uno dei PG muoia, soprattutto nel caso questo accada troppo presto nel corso dell'Avventura, al Giocatore sarà concesso continuare. Per posticipare la morte del PG, il Giocatore sottrae 5 Punti Gloria.

In ogni caso, il destino del PG a questo punto sarà marcato: spetterà a Master e Giocatore elaborare una fine degna, anche posticipandola all'ultima sessione, di modo che la morte del PG si integri in modo significativo con la storia.



Immagine di Daniel Comerci - www.hounworks.it