

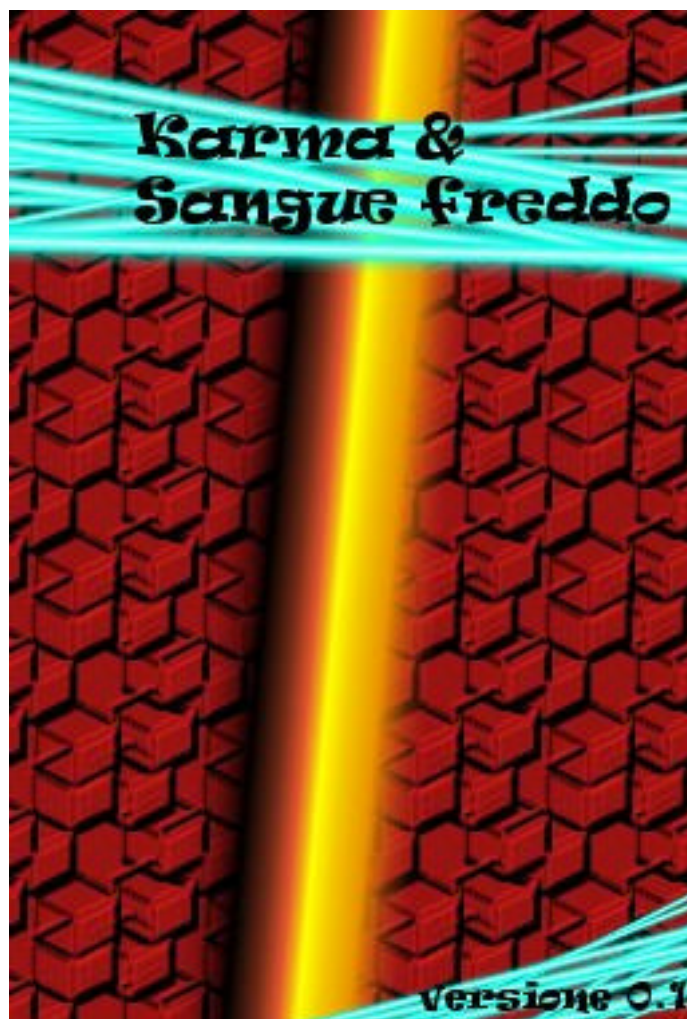
Karma & Sangue Freddo

le Regole

versione 0.1

Sommario

Intro	2
il Caso e i Dadi.....	2
Simboli speciali	2
parte 1 - Conoscere il personaggio	2
1.1 modo Normale e modo Casuale.....	2
1.2 i Valori	2
1.3 le Abilità.....	3
1.4 le Razze.....	3
1.5 Educazione ricevuta	3
1.6 Età e capacità Innate	3
1.7 Punteggi fondamentali	4
1.8 il Carattere.....	4
1.9 Equipaggiamento	4
parte 2 - come Giocare.....	5
2.1 Check (ch).....	5
2.2 come Scorre il Tempo	5
2.3 recupero di Vita e Mana	5
2.4 come Muoversi	6
2.5 il Combattimento	6
2.6 Stili di Combattimento.....	7
2.7 Situazioni di Combattimento.....	7
2.8 Shock.....	7
2.9 gli Avversari.....	8
2.10 Esperienza e Crescita	8
2.11 nuove Abilità	8
parte 3 - Cosa viene ora?.....	9



Intro

il Caso e i Dadi

Una farfalla sbatte le ali a Pechino
e a New York inizia a piovere

Si parla di caos .. o meglio di *Caso*. Chiamatela come volete, Moira, Fato o Provvidenza, dategli pure il nome di un Dio, non farete che rafforzarne il potere: la casualità degli eventi domina, oltre al nostro mondo, anche il piccolo cosmo di *Karma & Sangue freddo*. Il caso entra spesso in gioco, in ogni situazione. Per indicare una casualità si utilizza una sigla fatta di una *d* vicino ad un numero: per intendere "un valore casuale da 1 a 15" si scrive "d15" (ad esempio per calcolare il danno di una spada si scrive d10 per intendere un valore tra 1 e 10). Il modo più comodo e veloce per risolvere queste casualità è usare i dadi: in commercio si trovano, oltre ai classici dadi a 6 facce, gli oggetti più disparati; quelli più usati nei giochi di ruolo hanno 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce. Ad ogni dado è associata una casualità, ma esistono delle casualità che non sono coperte da nessun dado, che si possono risolvere usando un dado con più valori, ignorando quelli più alti; ad esempio, per la casualità d15 si tira 1d20 e si ignorano i risultati maggiori di 15, ripetendo il tiro. Nel seguito, ogni volta che si incontra una casualità, intenderemo un relativo tiro di dadi; comunque, è importante capire che i dadi non sono l'unico modo per risolvere una situazione casuale: si possono utilizzare mazzi di carte, fiches e quant'altro. Nel documento *Approfondimenti*, ad esempio, viene spiegato come utilizzare le proprie mani (la Morra) al posto dei dadi.

Ogni volta che sarà necessario considerare la metà di un valore, si intenderà sempre il valore arrotondato per eccesso.

Simboli speciali

Nel corso del testo vengono utilizzati alcuni simboli speciali per denotare diversi tipi di contenuto. I simboli utilizzati sono:



La **maschera** presenta consigli utili per l'interpretazione del personaggio, come capire e seguire il suo comportamento e come viverlo nel gioco.



Il **birillo** sottintende le regole considerate opzionali. Tali regole possono essere utilizzate per aumentare il realismo della rappresentazione, ma aumentano in parallelo la complessità del gioco.

parte 1 - Conoscere il personaggio

1.1 modo Normale e modo Casuale

All'inizio del gioco, ogni giocatore (a parte il master) crea il suo personaggio. Durante questa fase, che dura pochi minuti, il giocatore sceglie tutte le caratteristiche dell'anima che andrà ad interpretare e vi si avvicina, iniziando a conoscerlo gradualmente. Il personaggio è la *pelle* del giocatore, gli si innesta nell'animo e si lascia interpretare. Nell'ultima pagina del documento è allegata la Scheda del Personaggio, che va riempita in questa fase e verrà utilizzata nel gioco per tenere nota della situazione e della crescita del nostro beniamino.

Il personaggio viene generato in pochi semplici passi:

1. Si scelgono il nome, la razza, il mestiere e l'età;
2. Modifiche ai Valori derivate dalla *razza*;
3. Modifiche ai Valori derivate dal *mestiere*;
4. Modifiche ai Valori derivate dall'*età*; tiro per le *abilità innate*;
5. Conteggio di *Vita*, *Mana* e *Danno base*;
6. A questo punto, se il giocatore vuole, può delineare il carattere del personaggio;
7. Tiro per il denaro ed acquisto dell'equipaggiamento (oppure il Master può fornire al personaggio il necessario per iniziare l'avventura).



Come in ogni relazione, si può scegliere un personaggio o essere scelto da lui, cioè si può creare un personaggio secondo la propria volontà oppure si può lasciare che il caso scelga per noi. La prima alternativa è quella già presentata, detta *Normale*. La seconda alternativa è il cosiddetto modo *Casuale*, seguendo il quale l'unica differenza è che il risultato di ogni scelta possibile (razza, mestiere, età) viene determinato casualmente; ogni elenco in questo gioco è numerato, in modo che una scelta si possa sempre tramutare in una casualità. Inoltre, chi sceglie il modo *Casuale* può distribuire 3 punti aggiuntivi ai suoi Valori come premio per la fiducia nel *Caso*.

Dopo aver chiarito il concetto di *Valore*, dedicheremo un paragrafo ad ogni passo della creazione del personaggio.

1.2 i Valori

Ogni personaggio viene descritto nel gioco con un insieme di Valori, che rappresentano quello che sa fare. I Valori di Combattimento vengono contrassegnati col simbolo (§).

1. **Agilità**: rappresenta la scioltezza, la coordinazione nei movimenti e la manualità;
2. **§ Armi da mischia**: è la capacità di combattere in mischia o in duello, utilizzando armi da corpo a

corpo; viene utilizzata in tutti i casi in cui è necessario maneggiare un'arma, indipendentemente da un combattimento;

3. **Autorità**: è la capacità di convincere gli altri, facendo leva sulla propria superiorità; è in netto contrasto col Fascino;
4. **Cultura**: la conoscenza dei luoghi, della lingua comune, della storia, della politica;
5. **Fascino**: è la capacità di convincere gli altri adulandoli o seducendoli;
6. **Furtività**: rappresenta la capacità di nascondere la propria presenza e di muoversi silenziosamente;
7. **Karma**: è l'attitudine alla spiritualità e rappresenta il senso del sacro e la capacità di resistere ad attacchi mentali;
8. § **Mani nude**: è la capacità di combattere a mani nude;
9. § **Mira**: è la capacità di utilizzare armi da lancio, di rendersi conto delle distanze.
10. **Percezione**: è la capacità di usare i cinque sensi (o in generale tutti i sensi) per cogliere piccoli particolari;
11. **Resistenza**: rappresenta lo stato di salute fisica del personaggio, il grado di protezione dalle malattie e la resistenza alle ferite subite;
12. **Sangue freddo**: è la capacità di mantenere la calma in situazioni di forte stress o shockanti;
13. **Velocità di fuga**: rappresenta la velocità di spostamento in corsa, in termini di metri per round (3-4 secondi).
14. **Velocità di mano**: l'abilità nel saccheggiare, scassinare ed usare le proprie mani.

I Valori sono rappresentati da un numero positivo o negativo, dove 0 rappresenta la normalità. All'inizio della creazione un personaggio è "neutro" e parte con ogni Valore pari a 0. Un uomo di medie capacità ha Valori nell'intervallo ± 6 .

1.3 le Abilità

Le abilità sono il frutto di insegnamenti che il personaggio ha acquisito in gioventù, come Scavare Tunnel, Lanciare Incantesimi o Fare la Pizza.



Le abilità del personaggio non rappresentano solamente ciò che sa fare, ma anche ciò che vuole fare, cioè ciò che gli piace. Ad esempio, Sam Pey di Fortress possiede l'abilità Pescare con valore iniziale 3; molto probabilmente la sua passione per la pesca lo porterà a sfruttare ogni occasione per utilizzare la splendida canna professionale che porta con sé. Maggiore è il valore dell'abilità, maggiore diventa la passione infusa in quella disciplina; un valore superiore a 6 potrebbe portare il personaggio ad una vera e propria ossessione.

1.4 le Razze

Negli infiniti mondi paralleli di *Karma & Sangue freddo* si possono incontrare genti di ogni razza immaginabile, babbuini, orconi chelati, smascellatori ed elfi del

tempo... in questo set base di regole inizieremo descrivendo le creature classiche dell'universo fantasy: umani, elfi e nani. La scelta della razza è fondamentale perché da ciò dipendono (nel bene e nel male) i Valori del personaggio: una volta scelta la razza si possono tirare infatti i *modificatori*, che possono aumentare o diminuire i punteggi di 1 punto; i modificatori indicati tra parentesi sono da considerare negativi.

L'appartenenza ad alcune razze introduce nuove Abilità (ad esempio i nani acquisiscono di base la conoscenza della *lingua Nanesca*); quando un personaggio riceve un'Abilità gli associa un valore base pari a 1.

Tra le Abilità alcune, segnate con un asterisco, sono dette *razziali* (es. la Vista termica degli Elfi), nel senso che non sono acquisibili da nessun'altra razza.

L'**Umano**, per la sua versatilità, viene in genere descritto utilizzando modificatori casuali:

Valori: Cultura, due casuali, (due casuali)

Abilità: una casuale

L'**Elfo** è snello, agile, aggraziato.

Valori: Agilità, Mira, Fascino, (Armi da mischia, Mani nude)

Abilità: Lingua Elfica, Vista termica*

Il **Nano** è robusto e solitamente avvezzo alle armi.

Valori: Armi da mischia, Resistenza, (Cultura, Mira)

Abilità: Lingua Nanesca

1.5 Educazione ricevuta

La scelta dell'educazione determina la storia passata del personaggio e ciò che ha imparato a fare finora. In ogni ambientazione si può scegliere tra una vasta gamma di mestieri; i Valori vanno modificati al solito modo (± 1) e per le Abilità acquisite si parte dal valore base 1.

1.6 Età e capacità Innate

In tutta la gioventù, ogni personaggio acquisisce un bagaglio di conoscenze e capacità tutto suo, spesso indipendente dall'educazione ricevuta; questo bagaglio viene descritto dalle *capacità innate* cambia il modo di essere del personaggio ed è deciso dal destino, cioè in modo del tutto casuale; queste capacità sono diverse per ognuno e variano in base all'età; in *Karma & Sangue freddo* si può scegliere di interpretare personaggi di ogni età, dal giovane inesperto all'anziano più stanco. L'età di partenza gioca un ruolo importantissimo sul tipo di bagaglio: i personaggi più giovani partiranno con una migliore prestanza fisica e mentale, mentre i più anziani si avvantaggeranno del numero maggiore di capacità innate, derivate dall'esperienza di tutta una vita.

La scelta è tra quattro *livelli di età*: Giovane, Maturo, Esperto e Anziano. Per ogni livello descriviamo le modifiche da apportare ai Valori ed alle Abilità; inoltre ogni personaggio guadagna *altre abilità innate*, variabili in quantità e valore a seconda del livello d'età. Gli intervalli di età sono riferiti ad una speranza di vita di

circa 75 anni: non si può scegliere un'età iniziale al di sotto dei 24 anni o al di sopra dei 65. Una volta scelto il livello di età, si seguono le indicazioni descritte al punto corrispondente.

1. **Giovane** (24-32 anni): il personaggio deve sottrarre 1 punto a due Valori a sua scelta; può tirare 2 altre abilità innate, assegnando ad entrambe un valore iniziale di 1;
2. **Maturo** (33-43 anni): il personaggio deve aggiungere 1 punto ad un Valore a sua scelta e sottrarne 1 ad un altro selezionato casualmente; può tirare 2 altre abilità innate, assegnando ad entrambe un valore iniziale pari a 1;
3. **Esperto** (44-54 anni): il personaggio deve sottrarre 1 punto a cinque Valori a sua scelta; poi sceglie una tra le altre abilità che possiede e gli aggiunge 1; può tirare 4 altre abilità innate, assegnando loro 0;
4. **Anziano** (da 55 a 65): il personaggio deve togliere un punto a tutti i Valori e le Abilità, tranne due (a sua scelta), cui aggiungerà 3 punti; può tirare 6 altre abilità innate, assegnando loro un valore iniziale pari a 0.

1.7 Punteggi fondamentali

I punteggi fondamentali che determinano la crescita del nostro beniamino sono Vita e Mana. Ora daremo una breve occhiata per capire il significato di questi concetti del gioco e del Danno base.

Punti VITA (pV): determina l'energia vitale del personaggio: i punti Vita diminuiscono quando questi riceve delle ferite ed aumentano quando guarisce; se in qualsiasi momento i pV del personaggio scendono a 0 o meno, questo significa che - purtroppo per voi - il vostro alter-ego su questo piano parallelo è deceduto. L'ammontare iniziale di vita del personaggio (e il massimo raggiungibile a meno dell'intervento della magia) è **pari al Valore di Razza**.

Punti MANA: determina l'energia psichica e mentale a disposizione del personaggio quando è in grado di lanciare magie. Anche se il Mana non può essere mai negativo, una sua discesa fino allo zero non comporta danni per il personaggio: semplicemente, finché non trova il modo di riacquistare i punti perduti (tramite riposo, tecniche di meditazione o riti mistici), non potrà utilizzare il proprio potere magico. L'ammontare massimo di Mana propri del personaggio è dato dalla **somma del Valore di Razza e del Karma**. Ogni modifica del Karma si riflette istantaneamente nella modifica del massimo di punti Mana del personaggio.

Valori di Razza	vita	mana	alt.	peso
Umano	13	6	-	-
Elfo	10	10	6/5	-
Nano	15	3	2/3	-

Danno base: quando un personaggio utilizza un'arma, può infliggere tanti danni quant'è il potenziale dell'arma. Se il personaggio è a mani nude, il suo danno base dipende dal punteggio di Mani Nude. Si utilizza il dado più vicino al valore, ad esempio un valore 2 comporta un danno di d2, un valore 6 un danno di d6; per valori inferiori a 1, si usa come danno base il valore 1. Per valori dispari si somma +1 al danno base del dado relativo (es. un valore 7 comporta d6+1).

1.8 il Carattere

Conoscere il personaggio significa soprattutto conoscere e capire il suo carattere. Dopo avere delineato la storia del personaggio tramite le scelte di età, educazione e razza, il giocatore può scegliere se vincolarsi subito ad un carattere oppure se rimandare la scelta. Nel primo caso, deve scegliere tre o quattro aggettivi e segnarli sulla scheda; in caso contrario sarà il master ad assegnare il carattere al personaggio, al termine della prima o seconda sessione di gioco, in base al comportamento che ha osservato. In entrambi i casi il personaggio avrà un carattere delineato, al più entro un paio di serate. D'ora in poi il giocatore sarà tenuto ad escludere la propria testa e seguire il carattere del personaggio, cercando in ogni occasione di reagire come lui vorrebbe.

1.9 Equipaggiamento

Una volta creato il proprio personaggio, bisogna fornirlo di armi ed equipaggiarlo a dovere. Ogni ambientazione contiene tabelle che raccolgono una moltitudine di armi, armature ed oggetti vari, che è possibile forgiare o comprare, in accordo col sistema monetario vigente; l'ambientazione di riferimento per i mondi fantasy è il continente di Mogadus.

Valori comuni per il **danno delle armi** sono i seguenti:

d8	Scure bipenne, Spadone a due mani
d6	Spada, Freccia, Dardo
d4	Accetta, Mazza, Randello ferrato
d3	Pugnale, Shuriken
d2	Fionda

Le **armi da mani nude** permettono in genere di scalare di un dado-danno; ad esempio un personaggio con danno a mani nude 1d6 che utilizzi un *pugno di ferro* porta il suo danno a mani nude a 1d8.

parte 2 - come Giocare

2.1 Check (ch)

Per sapere l'esito di un'azione non banale si utilizzano i check (che a volte abbrevieremo in *ch*), confrontando una casualità con un valore di soglia, che indica la probabilità di riuscire.

I **check sui Valori** si usano per affrontare ogni tipo di azioni; il valore di soglia è dato dalla somma della difficoltà (normalmente 4) e del Valore. Per effettuare il check si tirano 2d12: il check riesce se almeno uno dei due risultati è minore o uguale al valore di soglia; se entrambi i risultati sono sotto al valore di soglia, è un *doppio successo*.

L'elenco che segue può dare un'idea della scala delle difficoltà.

- **Azione Molto Facile [+10]:** schivare oggetti lenti e grandi; non dormire per 16 ore o non mangiare per 8 ore; sollevare oggetti fino a 20 kg;
- **Azione Facile [+7]:** schivare oggetti lenti; non dormire per 18 ore o non mangiare per 10 ore; sollevare oggetti fino a 30 kg;
- **Azione Normale [+4]:** di media difficoltà, come non dormire per 2 giorni o non mangiare per 12 ore, evitare un raffreddore; sfondare porte di legno leggero, sollevare oggetti fino a 40kg; ascoltare sussurri;
- **Azione Difficile [+1]:** schivare oggetti veloci o piccoli; non dormire per 28 ore o non mangiare per 16 ore, evitare la febbre; sfondare piccole porte di legno, sollevare oggetti fino a 60kg; ascoltare rumori dietro porte;
- **Azione Molto Difficile [-2]:** schivare oggetti piccoli e veloci, arrampicarsi per 6 metri; non dormire per 32 ore o non mangiare per 20 ore, evitare malattie interne; sfondare portoni di legno, sollevare oggetti fino a 80kg; ascoltare sussurri dietro porte;
- **Azione Quasi Impossibile [-5]:** sfondare porte rinforzate, sollevare oggetti fino a 100kg;
- ecc. ecc.

I **check sulle Abilità** funzionano in maniera leggermente diversa, a seconda che il personaggio possiede o meno l'abilità. Se il personaggio possiede l'abilità relativa, funziona come sopra: si tirano 2d12 e il *ch* riesce se almeno un risultato è minore o uguale al valore di soglia, se riescono entrambi è doppio successo. Se invece il personaggio vuole tentare una azione per la quale esiste una abilità specifica (che lui non possiede), lancia 1d60: se il numero è inferiore al punteggio del Valore cui si può ricondurre quell'Abilità, il check è riuscito; altrimenti è fallito, con le conseguenze che si stabiliranno. Un doppio successo in questo caso consente di ottenere l'Abilità specifica con un valore pari a -2.

Quando è richiesto un **check mediato**, alla difficoltà si aggiungono due o più Valori (o Abilità). Per un **check di gruppo**, alla difficoltà si aggiunge la media dei punteggi del Valore (o Abilità) di tutti i personaggi coinvolti.

Quando due contendenti si sfidano su un Valore va tirato un **check di Sfida**, ad esempio quando due personaggi vogliono convincersi l'un l'altro .. oppure quando si gioca al tiro alla fune! Uno dei contendenti (non importa quale) deve tirare il *ch* sul proprio Valore coinvolto, *sottraendo* alla difficoltà il Valore dell'avversario. Il fallimento del *ch* viene considerato come successo dell'antagonista.

Ignorare un check: per ogni punteggio di Valori e Abilità, esistono azioni che il personaggio può compiere automaticamente, senza dover affrontare il tiro di dado; queste azioni sono tutte quelle la cui difficoltà, sommata al Valore (o all'Abilità), porta la soglia da ottenere almeno a 12. Ad esempio, se il personaggio ha almeno 0, può compiere automaticamente le azioni molto facili; se ha almeno +6, può compiere automaticamente le azioni di media difficoltà ecc. La scelta di ignorare un check è comunque subordinata alla volontà del master, che può richiedere un tiro di dado in ogni situazione.

2.2 come Scorre il Tempo

Il passare del tempo, nelle azioni dei personaggi, viene misurato tramite due unità di misura, il turno ed il round. Il **turno** dura circa 6 minuti: la maggior parte delle erbe e dei veleni ha effetto per la durata di un turno, così come l'azione di perlustrare una stanza. Il **round** invece è l'unità che si usa nei combattimenti: il round dura tra 3 e 4 secondi (di conseguenza un turno dura circa 100 round), durante i quali un personaggio può eseguire un attacco o cambiare arma ecc.

2.3 recupero di Vita e Mana

Recupero dei punti Vita: ogni personaggio ferito, al termine di un *pasto*, tira un check di Resistenza: se riesce recupera 1 pV; in condizioni particolari, come un lauto banchetto in un giorno di festa, si possono recuperare 2 pV. Se un personaggio ferito è in condizione di *riposare* non disturbato, tira un *ch* Resistenza al risveglio: se il *ch* riesce, per ogni 4 ore di sonno (o parte delle 4 ore) recupera 2 pV, altrimenti 1 pV.

Perdere il sonno: un personaggio che non dorme da più di un giorno (24 ore) perde 1 punto in tutti i Valori e tutte le abilità; inoltre, continuerà a perdere 1 punto al giorno, finché non recupererà il sonno perso.

Recupero del Mana: il Mana cresce nell'individuo di pari passo col vigore fisico; per questo, al termine di un riposo tranquillo, il personaggio tira un check di Karma: se riesce, per ogni ora di sonno recupera 2 Mana, altrimenti 1 Mana ogni ora. Il recupero del Mana può

essere rallentato da fattori ambientali, come il clima, a discrezione del Master.

Mana proprio e accumulato: il Mana definito finora è detto *proprio* in quanto è l'energia psichica e mentale del personaggio; inoltre si può avere a disposizione Mana *accumulato*, a esempio su anelli o bacchette; questo Mana può essere utilizzato come il Mana proprio, a condizione che il personaggio sia in contatto fisico con l'oggetto che accumula il Mana. Il numero di Mana *gestibili* dal personaggio è dato dalla somma di Mana propri e Mana accumulati.



Limite al Mana gestibile: in alcune ambientazioni il Mana è abbondante in natura e i personaggi possono utilizzarlo e accumularlo in grandi quantità; in questi casi spesso si usa la seguente limitazione: in ogni momento *un personaggio non può gestire un numero di Mana accumulati maggiore dei Mana propri*. Detto in altre parole, il numero di Mana gestibili non può essere maggiore del doppio dei Mana propri attuali; i Mana accumulati in esubero quindi non potranno essere utilizzati.

2.4 come Muoversi

Se il personaggio corre a tutta velocità, può percorrere in un round un numero di metri pari alla 6 più la propria Velocità di fuga; in questa situazione di corsa disperata, non può compiere altre azioni (perde l'Agilità sugli attacchi avversari) e, soprattutto, si affatica: non può mantenersi in tiro per più di una decina di round, dopo i quali dovrà necessariamente rallentare o riposarsi. Altrimenti, può muoversi senza sforzo, per un numero di metri pari alla Velocità di fuga più 3 (per ogni round); in questo caso, mentre si sposta può compiere tutta una serie di azioni, ad esempio:

- se arriva a contatto con un avversario, può attaccarlo in corpo a corpo o a mani nude;
- può bere una pozione, o utilizzare un oggetto magico.

Le seguenti azioni (che richiedono sempre un round di tempo) possono essere eseguite solo a condizione che il personaggio resti fermo:

- eseguire un attacco a distanza, se la traiettoria è libera;
- lanciare un incantesimo;
- applicare un veleno su un'arma;
- estrarre un oggetto dallo zaino;
- cambiare arma (ad esempio, lasciare l'arco, sguainare la spada ed impugnarla).

Ritirarsi dalla mischia. Nel caso in cui il personaggio sia nella mischia dall'inizio del round, può allontanarsi in due modi: se *tenta la fuga*, scappa precipitosamente di 8 metri più il valore di Velocità, ma si espone ai colpi dell'avversario, perdendo l'Agilità per il prossimo round; se invece *arretra combattendo*, utilizza 4 più la Velocità (tanti metri quanti punti), ma mantiene l'Agilità per difendersi dall'attacco avversario.

2.5 il Combattimento

Il combattimento si svolge in round alterni: nel proprio round il personaggio attacca l'avversario, mentre nel round altrui si difende dal suo attacco.

L'attacco si svolge così:

1. Si sceglie il Valore di combattimento da utilizzare, ad esempio Armi da mischia, Mani nude o Mira;
2. Sul Valore scelto si tira un check con difficoltà normale (pari a 4) meno l'Agilità dell'avversario;
3. Se il check riesce, si tirano i danni relativi all'arma (o i danni a mani nude); se è un doppio successo, i danni si tirano due volte;
4. Al danno vanno sottratti i Colpi assorbiti dall'armatura avversaria (in questo caso l'armatura e/o lo scudo perdono 1 punto di durata); il difensore subisce i danni restanti.

Nel momento in cui un combattente rimane a 0 Punti Vita (o meno), muore.

Se si vuole aumentare il realismo, a questa regola di base possono essere applicate delle correzioni, per lo più modificatori ai tiri. Le regole descritte nel seguito, considerate opzionali, sono divise a seconda del tipo di combattimento.

Attacco a distanza (con armi da tiro, da lancio o da fuoco). Prima dell'attacco, bisogna verificare se la distanza del bersaglio rientra nella *gittata* dell'arma:

1. se la distanza è superiore alla *gittata massima* dell'arma, niente da fare, il bersaglio è irraggiungibile (a meno che il lanciatore non sia in una postazione sopraelevata);
2. se la distanza è tra la media e la massima, al check di attacco (Mira) e al danno si applicherà un malus deciso dal master (tra -2 e -10);
3. se la distanza è inferiore o uguale alla *gittata media* dell'arma, non si applicheranno modificatori.

Il check di Mira va modificato, oltre che dal bonus di Agilità dell'avversario, anche dalla sua Taglia, con un malus deciso dal Master.

Attacco corpo a corpo (con armi da mischia). Il check di Armi da Mischia va modificato anche dalla Difficoltà d'uso dell'arma.

Tiro di panico. Nel momento in cui un combattente perde più della metà dei propri Punti Vita attuali, può subire uno shock dagli esiti imprevedibili. In questo caso deve effettuare un check di Sangue freddo:

- Se il check riesce, il personaggio mantiene i nervi saldi e può decidere se continuare lo scontro o darsi alla fuga.
- Se il check fallisce di poco (da 1 a 2 punti di scarto), il personaggio si impaurisce ed istintivamente scappa dal combattimento; il giocatore perde il controllo della situazione e vedrà il suo personaggio scappare

in una direzione scelta dal master (anche casuale) per un numero di round pari allo scarto sul check.

- Se il check fallisce per 3 punti o più, il personaggio perde talmente il senso della realtà che si abbandona ad una furia cieca. Sarà costretto a scontrarsi finché trova avversari. Il suo modo di combattimento sarà scomposto e guidato dalla rabbia (si utilizza l'*attacco sbilanciato* descritto nel prossimo paragrafo. Ogni volta che danneggia un avversario, il personaggio furioso aggiunge al danno la metà dello scarto sul tiro di panico.



Come si è visto in questa situazione, il punteggio di Sangue freddo delinea il modo di reagire del personaggio in situazioni precarie. In questo senso, il Valore può dare un'indicazione su come interpretare il personaggio, anche al di fuori dei tiri di dado. Un medio Sangue freddo (0) indica un buon autocontrollo; un valore minore (fino a -2) indica un personaggio timoroso nelle situazioni di rischio; un valore ancora più basso indica invece lo sprezzo di ogni pericolo. Un personaggio nel panico può essere calmato da chiunque dotato di una forte Autorità.

2.6 Stili di Combattimento

Calandosi ancora di più nel combattimento, si può scegliere uno stile da tenere durante il combattimento, un attacco sfrontato e spavaldo o una tecnica mordi e fuggi. L'utilizzo di uno stile va dichiarato durante il proprio round.

Attacco sbilanciato: con questo stile di combattimento si cerca di infliggere il maggior danno possibile, nonostante questo comporti una minore protezione dai colpi avversari; il personaggio azzera l'Agilità per il round successivo, ma se colpisce somma l'Agilità al suo danno.

Carica: richiede che l'attaccante abbia impiegato tutto il suo round precedente correndo; egli perde l'Agilità per il round successivo, ma se colpisce somma la Velocità al danno. Non può essere utilizzata insieme alla tecnica di Attacco sbilanciato e richiede l'utilizzo di un'arma adatta. Se l'arma lo consente, con un colpo del genere si può infilzare un avversario.

Impalare: in seguito ad un attacco in carica, se si è infilzato l'avversario, si può provare a impalarlo (sollevandolo da terra) con un check di Armi da mischia modificato dal peso dell'avversario (+1 per ogni 20 chili di peso). Se il tiro riesce viene considerato un doppio successo, con conseguente raddoppio del danno. Richiede un'arma a due mani adeguata (in genere ad asta) e che l'avversario non sia riuscito a liberarsi nel round precedente.

Parare e schivare: permette di combattere cercando di parare e schivare i colpi avversari. Il personaggio aggiunge 3 punti alla propria Agilità e sottrae 3 punti al Valore di combattimento che utilizza.

Tiro mirato: quando un personaggio attacca a distanza, può aggiungere una penalità pari a n al suo check di

Mira per aggiungere n al danno, in caso di successo del tiro. Inoltre, può mantenere la mira per più di un round (fino ad un massimo di 3 round), sottraendo un punto di penalità per ogni round speso oltre al primo. Ad esempio, se prova un tiro con penalità -2, può aggiungere 2 al danno; inoltre, se mantiene la mira per un round in più prima di tirare, la penalità sarà ridotta ad un -1.

2.7 Situazioni di Combattimento

Nel seguito si può trovare qualche spunto su come affrontare le situazioni più tipiche.

Attacco alle spalle: l'avversario azzera l'Agilità e i colpi dello scudo. In condizioni opportune può essere concesso all'avversario un check di Percezione per accorgersi dell'attacco alle spalle e provare a schivarlo; se il check riesce l'avversario recupera l'Agilità (ma non i colpi dello scudo).

Avversario invisibile: tutti i personaggi hanno una penalità di -3 su ogni check di attacco.

Combattere da terra: un personaggio che si trovi buttato a terra può spendere un round a rialzarsi, senza poter compiere altre azioni; altrimenti può combattere da terra, con una penalità di -2 ai check di attacco e -3 al valore di Agilità.

Imboscata: va tirato un check di sfida tra la Percezione di chi si nasconde e la Furtività dell'avversario, per ogni round in cui il primo rimane nascosto senza attaccare. Chi vince il check può attaccare per primo; se attacca, aggiunge la Percezione (o la Furtività) al tiro di attacco e al danno.



Le situazioni tipiche di combattimento che abbiamo presentato dovrebbero essere intese solamente come una traccia per il master ed i giocatori; è importante ricordare che il combattimento non può essere rinchiuso in schemi rigidi, ma anzi è divenne più divertente quanto più fa leva sulla fantasia e sulla creatività dei giocatori.

2.8 Shock



Il personaggio nelle sue avventure vivrà situazioni di ogni tipo, a volte compirà degli sforzi estremi o si troverà in condizioni fisiche e mentali devastate. In alcune ambientazioni è necessario tenere conto di questi aspetti, utilizzando il valore di *shock*. Lo shock ha un grado che va da zero a tre; in situazioni normali il personaggio si trova a shock 0, quando arriva a shock 3 perde temporaneamente i sensi.

Lo shock può essere di due tipi, fisico e mentale; quello *mentale* (M) è solo uno spavento o un affaticamento e passa da sé nel giro di 1 turno (5 minuti), in condizioni di riposo; lo shock *fisico* (F), al contrario, deve essere rimosso con una seduta di guarigione. I punti shock

vanno segnati sulla scheda scrivendo M o F a seconda del tipo.

Il personaggio *prende* punti shock ogni volta che:

- fallisce un check di Sangue freddo (1M);
- perde con un solo colpo più della metà dei suoi punti Vita (1F);
- si affatica molto, ad esempio per aver trasportato un carico troppo pesante o per aver corso troppo (1M);
- viene stordito (1F + 1M).

Per fare un esempio, c'è Katariello il Barbaro che sta veleggiando per mare sulla sua fidata barca a vela; sta timonando da un'ora buona su un mare in burrasca e questo alla lunga gli causa un punto di shock mentale (che non può recuperare finché continua a timonare); improvvisamente, gli arriva un colpo violentissimo alle spalle, che lo fa sbattere pesantemente sul boma all'altezza dei polmoni; la botta gli ha fatto un male cane e Katariello deve prendere uno shock fisico (il grado attuale di shock sale a 2). Si volta a stento per capire cosa l'abbia colpito e si para ai suoi occhi l'immagine terrificante dello Stuarpen! La visione mostruosa di quel gigante del mare dai lunghi tentacoli gli fa prendere letteralmente un colpo e gli causa un altro shock mentale: con questo Katariello sale a shock 3 e sviene all'istante. Rinverrà dopo un turno (quando se ne andrà lo shock mentale), sempre che nel frattempo lo Stuarpen non se lo sia mangiato.

2.9 gli Avversari

In questo gioco per Avversario si intende ogni essere vivente che non siano i personaggi, quindi animali normali e giganti, mostri, creature fantastiche, androidi senzienti e soprattutto persone, umani, elfi ed umanoidi di ogni razza. Tutti gli avversari sono impersonati dal Master, hanno una loro personalità, cultura e stile di vita più o meno inquadrabili. Le tabelle degli avversari riportano diversi dati per ogni razza, che il Master utilizza come spunto. Vale la pena di ricordare che i valori nelle tabelle degli avversari sono indicativi e descrivono l'esemplare medio della razza. Per esplorare la tabella di un avversario prendiamo ad esempio il cinghiale Baljeddur, animale domestico del barbaro Katariello. Questa è la sua tabella:

vita	ag	c	v	fr	k	ATTAKKO
14	1	1	16	3	3	Morso (1 - d4) + Zoccolo (1 - d6)

ABILITA'	n
Carica (2d6), Percezione	6

Le colonne indicano:

- vita**: il numero dei suoi punti Vita;
- ag**: la sua Agilità (utile in combattimento);
- c**: i Colpi che può assorbire (armatura o epidermide);
- v**: la sua Velocità di fuga massima; a seconda della specie può indicare la velocità in corsa, in volo o a nuoto; in combattimento, come per i personaggi, si

utilizza la metà della Velocità di fuga come valore base;

fr: il suo Sangue freddo; si usa per i tiri di panico in combattimento e per le situazioni di shock;

k: il suo valore di Karma (utile per difesa da magie);

attakko: il numero e il tipo di attacchi che sa fare, con tra parentesi il suo valore di Attacco ed il danno relativo; l'eventuale termine "A nudo" significa che il danno non può essere assorbito da eventuali scudi e armature;

abilità: le sue abilità speciali, col valore e gli effetti;

n: il numero di avversari che compongono un gruppo; se vale + indica una vita di branco (almeno 10);

Le tabelle degli avversari sono divise per stirpe: molti animali normali e giganti ed alcune stirpi umanoidi sono descritte nell'ambientazione Mogadus, che può essere presa a modello per gli avversari di ogni altra ambientazione. Per un elenco più dettagliato si rimanda alle tabelle di ogni ambientazione del gioco.

2.10 Esperienza e Crescita

Nel corso della sua vita, il personaggio cresce ed acquisisce esperienza in ogni avventura, che migliora il suo modo di affrontare le nuove avversità.

L'esperienza si acquisisce dai propri errori. Per questo, ogni volta che il personaggio compie un errore (sbaglia un check su un Valore o un'Abilità), può annerire una casella. Annerite 6 caselle, può aumentare il Valore o l'Abilità di 1 punto (e azzerare le 6 caselle).

Il Master può decidere di donare una casella ad un personaggio che compia un'azione particolare per cui possa aver guadagnato esperienza. Analogamente, il Master può negare una casella nel caso pensi che una determinata azione non comporti alcun arricchimento per il personaggio. Le decisioni del Master sono insindacabili.

2.11 nuove Abilità

I personaggi evolvere non solo nel senso di migliorare le proprie competenze, ma anche apprendendo abilità completamente nuove. Ciò presuppone sempre un notevole dispendio di tempo ed energie. Tali nuove abilità si acquisiscono:

1. per contatto con qualcuno che, per qualsiasi ragione (economica, di amicizia, di gratitudine), intenda insegnarle. Salvo casi eccezionali il personaggio deve passare un lungo periodo di pratica con essi (il che rende la cosa più usuale fuori dal tempo dell'avventura); trascorso il quale il personaggio ottiene l'abilità. Essa si collocherà inizialmente su un valore pari a -5; quindi potrà essere migliorata come le altre. Se il personaggio arriva a padroneggiare tutte le abilità necessarie ad un mestiere, può provare ad iscriversi alla Corporazione, Clan o Gilda appositamente.

2. dal momento che gli individui con cui il personaggio passa la maggior parte del tempo sono gli altri personaggi, sembra possibile che essi gli insegnino le proprie abilità (non razziali). Ogni personaggio può istruire gli altri nelle abilità in cui eccella (punteggio superiore a 6), secondo le regole delineate al punto precedente.
3. a seguito di un comportamento particolare da parte di un personaggio, il Master può assegnare abilità stravaganti (es. Cucinare fagioli con la birra o Sogghignare avidamente) a sua discrezione, con un valore iniziale tra -6 e -1. Queste possono essere utilizzate (e pompate) come ogni altra abilità.

parte 3 - Cosa viene ora?

Dopo questa chiacchierata sui fondamenti del gioco, arriva il momento di calarsi in un'ambientazione ed iniziare a viverla.

Karma & Sangue freddo non è altro che un set di regole che controllano lo svolgimento del gioco; in questo modo, non è vincolato ad un particolare momento storico o ad un mondo specifico. Le regole possono essere utilizzate per avventure ambientate nei mondi più svariati: scenari medievali, sottomarini nucleari e villaggi vacanze futuristici sono solo alcune delle infinite opzioni. L'aggregazione di ambientazioni che compone *Karma & Sangue freddo* è detta Struttura; questa è divisa in due parti, l'Amthen ed il Thenam. L'Amthen contiene tutte le ambientazioni in cui lo spazio-tempo è molto simile a quello in cui viviamo, con al più l'aggiunta della magia. Il Thenam invece contiene tutte le dimensioni in cui uno o più principi della matematica o della fisica vengono negati, ribaltati oppure, semplicemente, ignorati. Per ognuno dei due universi le ambientazioni contenute sono in contatto tra loro e sarà sempre possibile trovare varchi dimensionali dall'una all'altra.

Karma & Sangue freddo è composto da vari documenti, divisi tra *regole* e *ambientazioni*. I documenti possono essere raccolti in qualsiasi ordine.

Le *regole* contengono:

- **Le Regole** è questo documento; per praticità, si consiglia di inserirlo all'inizio della raccolta
- Il documento **Approfondimenti** raccoglie molto materiale per conoscere invece quello che c'è dietro le regole: nozioni aggiuntive, nuove modalità di gioco, approfondimenti sulla Struttura e mini-giochi alternativi. Considerando che la sua consultazione è occasionale, si consiglia di inserirlo al termine della raccolta.

Le *ambientazioni* contengono:

- L'ambientazione **Mogadus** è un continente fantasy ideale per iniziare. E' stata sviluppata per prima ed è tuttora la più completa.
- L'ambientazione **Kafter** racchiude un selvaggio continente la cui esistenza è strettamente intrecciata a Mogadus.
- L'ambientazione **E2twf** parla del nostro tempo e permette di giocare in prima persona. E' in corso di sviluppo.
- L'ambientazione **Svampiri** racconta di uno sviluppo futur-demenziale della storia ancestrale dei vampiri. E' in corso di sviluppo.
- Il documento **ambientazioni Minori** descrive due ambientazioni di raccordo per la Struttura: la *dimensione Volitiva* (che consente di varcare la soglia delle Ambientazioni) e l'*alterazione Mentalica* (che permette di vivere versioni distorte di una stessa realtà); inoltre sono descritte alcune ambientazioni minori del Thenam, come *Biglie*, *Voci nella Coscienza* e *Killin'Race*.
- Attualmente sono in via di sviluppo altre due ambientazioni materiali (*Phobia* e *Aschir*), non rilasciate.

Nella pagina seguente viene allegata la Scheda del Personaggio. Tutto il materiale relativo a *Karma & Sangue freddo* (regole, mappe, avventure) è scaricabile gratuitamente dal sito

www.formikaio.it/fdt

Tutto il materiale può essere stampato e diffuso come meglio si crede, purché non sia rimaneggiato e non si faccia pagare più dei costi di riproduzione.

Per informazioni e commenti, di ogni tipo, scrivete a

giu@formikaio.it

Buon proseguimento!

