

# WANTED

V 0.88



## Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 Unported

### You are free:



**to Share** — to copy, distribute and transmit the work

### Under the following conditions:



**Attribution.** You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).



**Noncommercial.** You may not use this work for commercial purposes.



**No Derivative Works.** You may not alter, transform, or build upon this work.

- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. The best way to do this is with a link to this web page.
- Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Disclaimer

**Your fair dealing and other rights are in no way affected by the above.**  
This is a human-readable summary of the [Legal Code](#) (the full license).

Questa opera è rilasciata sotto la licenza Attribution-NonCommercial-NoDerivs di Creative Commons.

Per visionare una copia di questa licenza:

visitate <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

o spedite una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbot Way, Stanford, California 94305, USA.

# WANTED

## Che cos'è WANTED?

WANTED è un gioco di ruolo ambientato in un *far west* nord-americano fantastico di fine '800 dominato, oltre che dai cowboy, dagli indiani, dagli uomini d'affari e dal governo degli Stati Uniti d'America descritti nei libri di storia e in decine e decine di spaghetti western, anche dagli spiriti. Proprio così, gli spiriti, propiziati o tenuti buoni dalle cerimonie e dai sacrifici dei nativi-pellerossa per secoli, ora che questi sono impegnati a scappare o a combattere contro i bianchi o più semplicemente a berne lo *whiskey*, sono liberi di seminare il panico nel nostro mondo uccidendo senza discriminare tra bianchi e pellerossa. I primi colpevoli di rovinare la loro terra con ferrovie, miniere, insediamenti e quant'altro; i secondi di averli tenuti segregati così a lungo.

### Cosa serve per giocare?

Per giocare a WANTED sono sufficienti: un dado a dieci facce, una matita, alcuni fogli di carta e questo regolamento.

### Note generali

- Finché la sessione di gioco è in corso il narratore ha sempre ragione
- I risultati delle divisioni devono sempre essere arrotondati per difetto a meno che non sia specificato diversamente
- Questo regolamento non deve essere inteso come rigido, per migliorare l'esperienza di gioco, i narratori sono liberi di apportare qualsiasi tipo di modifica.

# WANTED

## Glossario

**Gioco di ruolo (gdr):**

è un gioco di società nel quale i giocatori interpretano il ruolo di personaggi immaginari in un'ambientazione storica o di fantasia.

**Narratore:**

è l'arbitro, colui che narra la storia, parla con i giocatori attraverso personaggi non giocanti, giudica i risultati e dà i punti esperienza.

**Personaggi giocanti (PG):**

sono a tutti gli effetti gli alter ego dei giocatori, dotati di personalità e caratteristiche proprie.

**Personaggi non giocanti (PNG):**

sono tutti gli esseri viventi, ad eccezione dei personaggi giocanti, che popolano il mondo di WANTED; sono interpretati e descritti dal narratore.

**Statistiche(stats):**

sono i valori numerici che descrivono un personaggio, una parte dell'equipaggiamento e quant'altro.

**Mondo di gioco:**

è l'ambientazione in cui si svolge l'avventura, la locazione geografica e storica, le regole che la governano (fisiche, magiche, giuridiche, ecc.)

**Avventura:**

è l'unità temporale del gioco di ruolo, può essere costituita da una singola missione o da una trama complessa; può richiedere una o più sessioni di gioco per essere completata.

**Incontro:**

rappresenta una scena dell'avventura e di solito è costituita dall'incontro, appunto, tra i PG e uno o più PNG.

**Campagna:**

Una serie continuativa di avventure che hanno per protagonista lo stesso cast di personaggi; sono possibili anche cambiamenti di ambientazione se per un motivo logico.

**[] – ():**

Per il calcolo di alcuni attributi secondari si applica la regola per cui [FOR+AGI] significa la media tra i due, (FOR+AGI) significa la somma tra i due.

# WANTED

## Le basi del gioco

### Il successo di una manovra

Quando si vuole compiere una manovra di normale *routine* come attraversare una strada o sedersi su una sedia non è richiesto alcun tiro di dado. Allora quand'è che si usano i dadi? si tira il dado se l'azione "normale" viene compiuta in circostanze particolari o quando quella che si sta tentando di compiere è una manovra "non-normale". Alcune volte sono i giocatori a tirare i dadi, altre volte è richiesto che sia il narratore a farlo per loro. In WANTED vale la regola generale che: "minore è il numero uscito dal lancio del dado e maggiore sarà la possibilità che la manovra abbia successo".

### Come si esegue una manovra

La procedura per compiere una manovra è la seguente: il giocatore dichiara di voler compiere una manovra e ne descrive al narratore le modalità, il narratore decide il grado di difficoltà della manovra e l'abilità da testare aumentata o diminuita dai modificatori appropriati, il giocatore tira un numero di dadi pari al punteggio dell'attributo che governa l'abilità da testare e ne conta i successi (ovvero ogni risultato di dado inferiore al punteggio dell'abilità che si stava testando), infine il narratore descrive il risultato. In determinati casi è possibile testare una caratteristica invece di un'abilità, in questo caso la caratteristica determinerà sia il numero di dadi da lanciare sia il punteggio da confrontare con i risultati dei dadi.

I gradi di difficoltà delle manovre
0- Gioco da bambini (successo automatico)
1- Banale (1 successo necessario)
2- Facile (2 successi necessari)
3- Normale (3 successi necessari)
4- Mediamente difficile (3 successi necessari, -1 abilità)
5- Difficile (4 successi necessari, -1 abilità)
6- Molto difficile (4 successi necessari, -2 abilità)
7- Ardua (5 successi necessari, -2 abilità)
8- Assurda (5 successi necessari, -3 abilità)
9- Folle (6 successi necessari, -4 abilità)
10- Impossibile (7 successi necessari, -5 abilità)
11- Non fattibile (fallimento automatico)

Per ogni grado di difficoltà è specificato quanti sono i successi necessari per considerare la manovra superata e, nel caso delle manovre più complesse, il malus specifico da applicare all'abilità da testare.

Il giocatore, durante la fase di dichiarazione della manovra, può, quando questo è logicamente possibile, dichiarare di voler impiegare il doppio del tempo per compiere la manovra, in questo modo vedrà scendere la difficoltà di un grado.

# WANTED

## Successi e fallimenti automatici

In determinate abilità e quando questo è plausibile l'uscita di un 1 determina un successo automatico mentre l'uscita di un 10 un fallimento automatico a prescindere dal punteggio nell'abilità e dai bonus e malus applicabili. Ad esempio una persona che non ha mai visto una pistola in vita sua non è plausibile che ne prenda in mano una, ne comprenda il funzionamento e colpisca un barattolo a 30 metri di distanza nemmeno con un 1 sul tiro del dado. Quando la regola dei successi e fallimenti automatici non può essere applicata o in caso di prove contrapposte (es: forza contro forza tra due PG che si sfidano a braccio di ferro) si considera che ogni "1" ottenuto si trasforma in 2 lanci con risultato 1 e ogni "10" ottenuto annulla un tiro a partire dal più basso (quindi un 10 annullerebbe due successi nel caso in cui questi provengano da un risultato di 1 sul lancio del dado).

–es: voglio scalare una parete rocciosa. Il narratore giudica che questa abbia un grado di difficoltà "mediamente difficile" dovuto a: conformazione, pendenza ecc. il mio punteggio in "arrampicarsi" è 5 e il mio punteggio di forza è pari a 7. Dovrò quindi lanciare 7 dadi (punteggio di forza) e almeno 3 di essi (grado di difficoltà) devono presentare risultati pari o inferiori a 4 (punteggio di arrampicarsi -1 malus dovuto alla difficoltà della manovra).

## Successi e fallimenti critici

Si definisce "margine di successo" la differenza tra successi necessari e successi ottenuti. Quando una manovra riesce con un margine di 3 o più si dice successo critico, viceversa, se dal lancio dei dadi il numero dei 10 usciti è maggiore del numero dei successi, si dice fallimento critico. In entrambi i casi si avvererà un esito superiore alle aspettative, buono o cattivo che sia.

## Quando è il narratore a tirare i dadi?

Il narratore tira in determinati casi:

- quando è un PNG a testare un'abilità
- quando il personaggio non può sapere per certo se ha avuto successo
- quando il giocatore non sa cosa sta succedendo.

## Modificatori

In WANTED ci sono 3 tipi di modificatori: *specifici*, *circostanziali* e *autoimposti*. Quelli specifici sono relativi ad un oggetto o ad una persona in particolare, quelli circostanziali sono derivati dalla situazione e definiscono il grado di difficoltà della manovra, infine, quelli autoimposti definiscono le modalità scelte dal giocatore per risolvere la manovra. Questi bonus e malus si applicano al punteggio di abilità che si sta testando e non al risultato del dado nella fattispecie i bonus incrementano in modo temporaneo il valore numerico contro cui testare e viceversa i malus lo diminuiscono. (es: saltare un muretto alto 50cm avrà un bonus mentre invece compiere un salto mortale un malus), sta al narratore determinare la difficoltà della manovra e applicare i modificatori appropriati.

# WANTED

-Es: il personaggio sta cercando di scassinare una serratura: difficoltà "mediamente difficile" con scassinare 7, ha a disposizione un set di strumenti da ladro (bonus specifico +1), la serratura è di fattura primitiva (bonus specifico +2) ma è al buio e non può accendere la luce per paura di essere scoperto (il narratore giudica che questa circostanza fa salire la difficoltà di un grado che passa così da "mediamente difficile" a "difficile" che prevede 4 successi con abilità ridotta di 1), inoltre l'azione deve essere compiuta in silenzio (malus autoimposto -4). In questo caso il giocatore dovrà tirare i dadi contro scassinare 7, +1 (bonus specifico), +2 (bonus specifico), -1 (malus circostanziale derivato dal grado di difficoltà), -4 (malus autoimposto) totale 5. In definitiva con il dado deve ottenere almeno 4 risultati di dado che siano minori di 5.

## Manovre contrastate

In WANTED esistono due tipi di manovre contrastate tra due o più personaggi: quelle simultanee e quelle in differita. Per le manovre contrastate simultanee si procede nel seguente modo: entrambi i PG testano la propria abilità (o attributo) senza grado di difficoltà (ovvero ogni risultato inferiore al punteggio di abilità rappresenta un successo e non esiste un numero di successi richiesto per definire la manovra come "superata"), colui che ottiene un numero di successi maggiore vince. Nel caso relativo alle manovre contrastate in differita si procede come segue. In un primo tempo uno dei due PG fa una manovra contro un'abilità. Il narratore valuta i vari bonus e malus da applicare (i modificatori che per il primo sono positivi per il secondo possono essere negativi e viceversa) ma in questo caso è il primo PG a decidere il grado di difficoltà della manovra che dovrà essere lo stesso anche per il secondo. Se il primo PG ottiene un successo critico il grado di difficoltà della manovra del secondo PG salirà di un grado e, viceversa, in caso di fallimento critico scenderà di un grado. Anche in questo caso chi ottiene un margine di successo maggiore vince.

-Es: il PG A e il PG B si sfidano a braccio di ferro. A ha forza 5, B ha forza 7. A tira 5 dadi e deve fare meno di 5, B tira 7 dadi e deve fare meno di 7. A ottiene 2 successi, B ottiene 4 successi. 2 a 4 B è il vincitore.

-Es: il PG A tenta di nascondersi in un'ansa poco illuminata di un corridoio. Ha Destrezza 6 e nascondersi 9, c'è poca luce ma un po' ce n'è pertanto avrà un modificatore specifico di -1; il giocatore sceglie un grado di difficoltà pari a "difficile" (4 successi necessari con abilità -1) per sfruttare l'alto punteggio di abilità. Tira 6 dadi a difficoltà 7 ( $9-1-1=7$ ) e ottiene 4 successi. Quindi il margine di successo è 0 (4 risultati ottenuti - 4 richiesti). Dopo un po' di tempo passa di lì il PG B e dà un'occhiata intorno perché gli sembra di aver sentito rumori sospetti, ha Prontezza 7 e percezione 3, la poca luce che per il PG A era un malus di -1 per il PG B è un bonus di +1, la difficoltà sarà ancora "difficile" (cioè quella scelta dal PG A). Il PG B tira 7 dadi testando difficoltà 3 ( $3-1+1=3$ )

# WANTED

e ottiene 3 successi il suo margine di successo sarà quindi -1. 0 a -1 vince il PG A quindi il PG B non si accorge della presenza di A.

## **Pareggio nelle manovre contrastate**

Nel caso di pareggio in manovre contrastate simultanee ad avere la meglio sarà il PG con un punteggio più alto nella abilità, se anche i punteggi di abilità sono uguali allora ad avere la meglio sarà il PG con l'attributo che governa l'abilità più alto, se anche quello fosse uguale la prova terminerà con un pareggio, dove questo non fosse possibile la prova dovrà essere ripetuta. In caso di pareggio in manovre contrastate in differita vince il PG che effettua la manovra per secondo.

## **Aiutare un altro**

È possibile fare prove congiunte tra due o più PG, in tal caso tirano per primi quei PG che aiutano. Essi tirano a difficoltà aumentata di due gradi e sommano i successi che ottengono al tiro del PG che fisicamente compie la manovra. Ad esempio se il PG A sta cercando di scassinare una serratura i PG B e C possono dare consigli su come fare, prima tirano B e C a difficoltà +2 e sommano i loro successi alla manovra compiuta da A. Nel caso in cui B o C ottengano fallimenti critici la difficoltà della manovra di A aumenterà di un grado.

# WANTED

## I personaggi

Quando giochi di ruolo interpreti la parte di un'altra persona, un *personaggio* che crei. WANTED ti permette di decidere esattamente il tipo di persona che vuoi interpretare: uno sceriffo, un rinnegato, un indiano o anche un povero minatore se questo ti fa piacere. Puoi prendere spunto da qualcosa che hai letto o visto in TV oppure puoi inventarne uno da zero. Quando hai deciso che tipo di persona vorresti interpretare, è giunto il momento di crearlo. Per creare il tuo personaggio disporrai dei così detti "punti creazione" che saranno così ripartiti: 30 punti da distribuire negli attributi, 60 punti per le abilità e 5 punti per "acquistare" pregi o abilità speciali.

### Background

Ogni giocatore dovrebbe produrre una breve storia relativa al proprio personaggio specificando a grandi linee: cosa ha fatto nella vita fino al momento dell'inizio dell'avventura, il motivo che lo spinge a viaggiare e il carattere (espansivo, scherzoso, timido, irascibile, ecc.)

In base al background del personaggio, il narratore, gli concede una somma di dollari con cui acquistare l'equipaggiamento iniziale.

Un'altra cosa da definire subito è se il PG è destro, mancino o ambidestro. Per fare questo si tira un dado, se esce 1 il PG è ambidestro, se esce 2, 3 è mancino, da 4 a 10 è destro. Cosa comporta questo? In WANTED è possibile combattere con due armi. Quando lo fa, indifferentemente dal tipo di arma, il PG subisce un malus di -2 per colpire con la mano principale e -4 con l'arma secondaria. Se il PG è ambidestro la penalità sarà -2 con entrambe le mani. Nel caso in cui il PG sia mancino, e stia usando un'arma da mischia, potrà usufruire di un bonus di +1 al tiro per colpire dato che l'avversario non sarà abituato a trovarsi di fronte mancini.

# WANTED

## Gli attributi

### Attributi primari

In WANTED si definiscono "attributi" i valori numerici abbinati alle caratteristiche di un personaggio. Ci sono tre tipologie di attributi: primari, secondari e speciali. Gli attributi primari si possono a loro volta dividere in due categorie: fisici e mentali.

Gli attributi fisici sono:

Forza (FOR): la massa muscolare di un PG, sovrintende ad abilità che richiedono la forza fisica come arrampicarsi ecc.

Costituzione (COS): rappresenta la resistenza fisica di un PG sia essa resistenza ai colpi subiti ma anche resistenza a malattie o veleni.

Destrezza (DEX): rappresenta la perizia e l'accuratezza con cui un PG compie le proprie azioni.

Agilità (AGI): rappresenta la flessibilità del corpo di un PG, la sua capacità di saltare o di passare attraverso passaggi stretti ecc.

Prontezza (PR): rappresenta la prontezza di riflessi e la capacità di reagire velocemente ad un determinato evento inatteso.

Gli attributi mentali sono:

Intelligenza (QI): la capacità di ragionamento di un PG, la razionalità, il calcolo ecc.

Intuizione (INT): rappresenta la perspicacia e la creatività, è la capacità di avere idee elaborate dal subconscio.

Sapienza (SAP): rappresenta la memoria, il bagaglio culturale di un PG, quello che ha appreso sui libri o che gli è stato insegnato o raccontato.

Volontà (VOL): è la capacità di scegliere liberamente, di andare contro il proprio istinto, contro gli ordini (anche magici).

Carisma (CAR): è la capacità di socializzare e di relazionarsi con gli altri.

### Attributi secondari

Gli attributi secondari sono funzione di quelli primari, non è possibile spendere punti per incrementarli ma cambiano al variare di quegli attributi primari da cui derivano e sono:

Velocità (VEL) = [AGI+FOR]: si possono effettuare manovre su questo attributo secondario, ma normalmente rappresenta solo la velocità di passo e corsa massimi di un PG. La velocità a corsa varia da 5m/sec (VEL = 0) a 10m/sec (VEL = 10). Camminando varia da 0,5m/sec (VEL = 0) a 3,5m/s (VEL = 10).

Coefficiente di attacco in mischia (CAM) = [DEX+FOR]: è la capacità di un PG di combattere corpo a corpo.

# WANTED

Coefficiente di attacco a distanza (CAD) = [DEX+QI]: è la capacità di colpire un bersaglio con armi da tiro o da lancio.

Fede (FED) = [INT+SAP+VOL]-(QI-1): è la fede riposta dal PG in un Dio tra quelli esistenti nel mondo di WANTED e la probabilità con cui tale Dio ascolta le sue preghiere.

Potere della Musica (MUS) = [VOL+DEX]: rappresenta la facoltà di ottenere effetti soprannaturali attraverso i suoni, la musica e il canto.

Resistenza Magica (ReM) = [VOL+COS]: è la facoltà di resistere ai poteri soprannaturali ostili di qualsiasi natura essi siano.

Aspetto (ASP) = [FOR+AGI+COS]: è la bellezza (o la bruttezza) di un PG, una persona di aspetto normale ha 5 in aspetto, un mostro ha aspetto 1, chi ha aspetto 10 dovrà aspettarsi di essere assalito ovunque vada da folle composte del sesso opposto.

Reattività (REA) = [PR+AGI]: rappresenta il tempo in cui il corpo del PG reagisce ad un evento interno o esterno. Può essere la reattività ad una cura come l'iniziativa in caso di duello.

## Gli attributi speciali

Gli attributi speciali sono:

Punti Stamina (SP) = COS X 4: rappresentano la resistenza del PG alla fatica fisica. Gli SP devono essere suddivisi tra le varie parti del corpo nel modo seguente:

- la testa non può avere + SP di ciascun braccio
- un braccio non può avere + SP di ciascuna gamba
- una gamba non può avere + SP del torso

Punti Vita (HP) = COS X 2: rappresentano la resistenza del PG ai colpi e devono essere distribuiti allo stesso modo degli SP ma solo tra testa e torso.

Punti Potere (MP) = VOL X 3: rappresentano la resistenza alla fatica mentale.

Fortuna (C) max 2: la fortuna aiuta gli audaci? Non necessariamente, di sicuro aiuta i fortunati.

## La fortuna

La C merita un capitolo a parte. Serve per influenzare il tiro dei dadi e si può usare in due modi: preventivamente o consequentemente. Preventivamente significa che il giocatore dovrà dire al narratore che per il tiro che sta per effettuare ha intenzione di usare un punto C, questo punto si trasformerà in un successo aggiuntivo (non si può spendere più di un punto C in questo modo sullo stesso tiro). Se si decide di usare un punto C consequentemente, il giocatore potrà ripetere il tiro di dadi appena effettuato, sarà come se in termini di gioco, il primo tiro non sia mai stato fatto. In ogni modo non è possibile spendere più di un punto C per ogni tiro di dado, ovvero non sarà possibile ripetere un tiro già ripetuto o un tiro in cui sia stato speso un punto C preventivamente. Non è possibile avere più di 2 punti fortuna totali.

# WANTED

## **Rigenerazione degli attributi**

Ogni volta che il proprio personaggio compie un'azione faticosa, subisce ferite, si ammala, viene avvelenato ecc subirà danni agli SP, quando gli SP di un arto scendono a zero tale arto è da considerarsi inutilizzabile, se gli SP di torso o testa scendono a 0 il personaggio sviene, ulteriori danni in queste due parti del corpo producono una perdita di HP, quando gli HP scendono a zero il PG muore. Per rigenerare SP e HP basta che il proprio PG si riposi, fintanto che gli HP hanno un valore inferiore al valore normale non sarà possibile recuperare SP. Gli HP si rigenerano al ritmo di 1 / giorno in caso di assoluto riposo, 1 HP / 3 giorni nel caso in cui il PG non compia azioni faticose, sarà comunque concesso compiere azioni faticose ma al termine delle quali il PG rimarrà svenuto per 10 ore. Quando gli HP tornano al valore massimo sarà possibile recuperare SP e quindi anche compiere azioni faticose senza svenire. Gli SP si rigenerano al ritmo di 5 / giorno in caso di assoluto riposo, 3 / giorno in situazioni normali. Il giocatore decide di giorno in giorno la posizione del corpo in cui rigenerare SP e HP.

Gli MP subiscono riduzioni temporanee nel caso in cui il PG subisca torture, maledizioni o li spenda di sua iniziativa. Se gli MP scendono a 0 il PG sarà in coma fino a che non recupera la metà (arrotondata per eccesso) dei propri MP totali. Gli MP si recuperano al ritmo di 5 / giorno prescindendo dalle circostanze.

La fortuna si rigenera con un colpo di sfortuna, ovvero se un giocatore ottiene un fallimento critico in una situazione particolarmente importante o una serie di tiri sfortunati. Questo, a discrezione del Narratore, può causare la rigenerazione di un punto fortuna.

## **Come si aumentano gli attributi**

Come già detto, durante la fase di creazione del proprio PG, ogni giocatore ha a sua disposizione 30 punti creazione da distribuire tra gli attributi primari. Gli attributi primari partono con un valore base di 1. Per aumentare gli attributi primari è sufficiente spendere punti creazione pari al grado da raggiungere. In seguito nel gioco è necessario spendere punti esperienza pari al grado attuale X 4 ovvero per far salire un attributo da 1 a 2 è necessario spendere 4 punti. Da 2 a 3 servono 8 punti e così via. La fortuna fa eccezione perchè non è funzione di nessun attributo primario e, a differenza degli altri attributi secondari, può essere incrementata spendendo 5 punti per ogni grado fino ad un massimo di 2. Pertanto avere 2 punti C costa 10 punti creazione perché la C parte da 0.

Durante la fase di creazione il valore massimo raggiungibile dagli attributi primari è 6.

# WANTED

## Abilità

Le abilità sono tipi particolari di conoscenze come medicina, storia, lingua inglese ecc, o capacità come arti marziali, nascondersi ecc. come nella vita reale ogni PG inizia la storia con alcune abilità ma può apprenderne altre o migliorare quelle che già ha se passa del tempo a studiare o ad allenarsi. Ogni abilità è governata da uno o più attributi, talvolta il narratore può chiedere di testare, invece dell'abilità singola, la media tra 2 o più abilità nel caso in cui queste concorrano al compimento di una manovra. Nel caso in cui un'abilità sia particolarmente diffusa (come cavalcare parlando del WEST) o che comunque non richieda studio e non sia particolarmente complessa può essere testata direttamente sull'attributo con un malus specifico di -2, -3 o -4 a discrezione del narratore se l'abilità ha valore numerico pari a 0 (zero). Le abilità, come gli attributi, non possono superare 10 di valore numerico ma durante la creazione del personaggio non possono essere maggiori di 6.

### Lista di abilità

le abilità in ordine alfabetico e sono:

- Acrobazia (AGI): è l'abilità che permette di compiere gesti ginnici.
- Allevare animali (QI): include nozioni di veterinaria.
- Animistica (SAP o FED): con FED permette di essere ascoltati dagli spiriti naturali adorati dei pellerossa per compiere miracoli, preghiere, divinazioni, ecc (anche la famosa danza della pioggia). Con SAP serve per conoscere i culti degli indiani d'america.
- Arrampicarsi (FOR): permette di scalare o scendere pareti, montagne, scale ripide, corde ecc.
- Autocontrollo (VOL): permette di non scappare di fronte ad un pericolo o di resistere ad un interrogatorio ecc.
- Cavalcare (DEX): nel far west più o meno tutti sanno cavalcare, ma questa abilità permette a chi la possiede di fare cose non da tutti come combattere in sella, saltare ostacoli ecc.
- Colpire alle spalle (PR): è possibile effettuare una manovra di colpire alle spalle solo nel caso in cui l'avversario non si sia accorto della vostra presenza ovvero una manovra di colpire alle spalle deve seguire a successi conseguiti in manovre di muoversi silenziosamente e/o nascondersi. se la manovra di colpire alle spalle ha successo è possibile sommare il punteggio di questa abilità al danno inflitto. Questa abilità funziona solo con armi da mischia.
- Competenza con un'arma (CAM o CAD): questa competenza determina l'abilità di un PG nel combattere con l'arma specificata e la conoscenza che ne ha. Inoltre influenza il danno che infligge all'avversario con ogni attacco andato a segno. L'attributo che governa questa abilità è CAD nel caso di armi da lancio e da tiro o CAM nel caso di armi da mischia o a mani nude.

# WANTED

Questa abilità comprende anche la capacità di riparare, affilare ecc l'arma in cui il PG è competente.

- Conoscenza accademica (SAP): è necessario specificare la disciplina conosciuta, questa può essere medicina, chimica, storia medioevale, giurisprudenza, ecc.
- Conoscenza locale (SAP): luoghi, persone, storia, ecc di una particolare zona. È necessario specificare la zona conosciuta (solitamente ristretta ad un villaggio o ad un quartiere se la città è grande).
- Contorsionismo (AGI): permette di passare in luoghi stretti e di piegare il proprio corpo fino ad assumere pose anche innaturali.
- Cucinare (QI): permette di preparare il cibo. In combinazione con allevare animali e/o erboristeria permette di preparare infusi medicamentosi, veleni ecc.
- Cultura generale (SAP): permette di avere nozioni approssimative e superficiali su molti aspetti (storici, geografici, mitologici ecc)
- Derubare (DEX): soprintende a tutte quelle manovre che prevedono la velocità con le mani dallo svuotare tasche al barare al gioco e così via.
- Dominio (FED): è necessario specificare i domini nella lista presente al capitolo della fede. In combinazione con FED permette di compiere miracoli.
- Erboristeria (SAP): è la conoscenza relativa alle erbe. Erbe medicamentose, veleni vegetali, bacche commestibili, funghi ecc.
- Falsificare (DEX): questa abilità permette di contraffare documenti, la calligrafia di qualcuno ecc.
- Inventare (INT) / Capire (QI) congegni: permette di ideare nuovi congegni o capire il funzionamento di altri già esistenti.
- Matematica (QI): è la capacità di calcolo di un PG, è utile per fare conti ma anche per calcolare traiettorie, tempi ecc.
- Muoversi con ingombri [FOR+VEL]: permette di ridurre il malus dovuto all'ingombro durante le manovre di movimento.
- Muoversi silenziosamente (DEX): permette di limitare il rumore mentre si compiono azioni.
- Nascondersi (DEX): questa abilità permette di nascondersi in presenza di oscurità o, comunque, di passare inosservati.
- Navigare ([QI+SAP] o DEX): permette di orientarsi in mare, di conoscere venti e correnti ecc. Se si sta cercando di comandare una ciurma l'attributo che governa questa abilità sarà la media tra QI e SAP, nel caso in cui si stia remando, manovrando vele ecc. l'attributo sarà DEX.
- Nuotare (FOR): nel far west più o meno tutti sanno stare a galla, ma con questa abilità potete nuotare velocemente e stare in apnea o compiere manovre in acqua.
- Occulto (SAP o FED): in combinazione con FED permette di essere ascoltati da Dio (inteso come Satana, Lucifero, il Diavolo, o altre divinità malvagie ecc.) per compiere maledizioni, fatture ecc. Con SAP permette di conoscere storie e leggende relative ai culti satanici.
- Parare [FOR+REA]: permette di saper utilizzare oggetti da impugnare o dietro cui nascondersi, per difendersi dai colpi nemici. Permette inoltre di

# WANTED

disarmare l'avversario (quando possibile) usando come malus specifico il punteggio di competenza nell'arma che ha l'avversario.

- Parlare in pubblico (CAR): permette di arringare la folla, sollevare il morale delle truppe in battaglia ecc.
- Percezione (PR): è l'abilità che coinvolge i 5 sensi.
- Persuadere (CAR): permette di toccare i tasti giusti in una conversazione per convincere qualcuno a fare qualcosa. Utile anche nelle contrattazioni d'affari.
- Pronto soccorso (DEX): in combinazione con Conoscenza(medicina) e/o Erboristeria permette di curare malattie, veleni, ferite ecc.
- Recitare (CAR): permette di mettere in scena un pezzo teatrale ma più comunemente permette di camuffare le proprie emozioni o intenzioni.
- Resistenza ai veleni (COS): permette di resistere ai veleni sia vegetali che animali.
- Resistenza alle malattie (COS): permette di non ammalarsi là dove le vaccinazioni non sono diffuse e la penicillina deve ancora essere inventata.
- Scassinare (DEX): permette di scassinare serrature, lucchetti, casseforti ecc. in combinazione con capire/inventare congegni permette di disarmare le trappole.
- Schivare (REA): è la capacità di evitare gli attacchi nemici.
- Segnalazione (DEX o QI): permette di comunicare senza usare le parole cioè a gesti o con un codice ben preciso (segnali di fumo, bandiere, alfabeto Morse, ecc.). Per comunicare in questo modo è necessaria una manovra di segnalazione usando come attributo DEX, per interpretare occorre testare segnalazione usando come attributo QI.
- Sopravvivenza (PR): permette di cavarsela in ambienti ostili; utile per seguire tracce, trovare cibo, acqua o ripari.
- Speleologia (QI): permette di orientarsi sottoterra e nei luoghi chiusi in generale.
- Teologia (SAP o FED): in combinazione con FED permette di essere ascoltati da Dio (inteso come il Dio delle grandi religioni monoteiste) per compiere preghiere, benedizioni, esorcismi ecc. con SAP permette di conoscere le sacre scritture.
- Travestimento [QI+DEX]: permette di travestire, camuffare, mimetizzare se stessi, altri PG o anche oggetti.

Durante la fase di creazione del proprio PG, ogni giocatore ha a propria disposizione 60 punti da distribuire tra le abilità. Ogni abilità ha un valore di partenza pari a 0 e in questa fase far salire un'abilità costa un numero di punti creazione pari al grado da raggiungere ovvero se voglio portare un'abilità da 0 a 5 il costo sarà pari a 5 punti creazione totali. Più avanti nel gioco è possibile aumentare il valore delle proprie abilità spendendo punti esperienza pari al grado da raggiungere X 2 aumentando il valore di un grado per volta.

# WANTED

## Pregi e Difetti

Al momento della creazione del personaggio è possibile "acquistare" pregi utilizzando i 5 punti creazione appositi, non sarà possibile prenderli in seguito salvo casi eccezionali. I difetti, invece, hanno un "costo" negativo, pertanto restituiscono punti.

Alcuni pregi conferiscono bonus ad attributi e abilità, in questo caso è possibile oltrepassare il tetto massimo di 10.

### Lista di pregi

Qui di seguito c'è la lista dei pregi per ognuno dei quali è specificato il prezzo in punti e, dove possibile, quante volte si può acquistare, se non presente implica che il pregio in esame può essere acquistato una sola volta.

- Vera fede 5pt: senza questo pregio il Dio del PG non ascolterà le sue preghiere.
- Senso acuto (specificare quale) 3pt: questo pregio conferisce un bonus specifico di +3 per le manovre di percezione che coinvolgono il senso specificato al momento della creazione. Questo pregio è acquistabile 1 volta per ogni senso (totale 5 volte).
- Ambidestro 4pt: nel caso il PG ambidestro combatta solo con la mano sinistra in mischia usufruirà di un bonus di +1 al tiro per colpire. Nel caso in cui combatta con 2 armi contemporaneamente avrà un malus di -2 su entrambe le mani invece di -2 -4 come sarebbe nel caso in cui avesse una mano principale e una secondaria. (se durante la creazione il personaggio è risultato essere ambidestro, l'acquisto di questo pregio non conferisce alcun bonus aggiuntivo).
- Riflessi da combattimento 5pt: +2 a REA.
- Sesto senso 5pt: grazie a questo pregio sarà possibile sommare +4 alle manovre di percezione quando è coinvolto il sesto senso.
- Duro a morire 3pt: può scendere fino a -5 PF senza morire, ad ogni modo quando scende a 0 PF o meno va in coma.
- Osso duro 2pt: +3 HP. Pregio acquistabile 2 volte.
- Instancabile 2pt: +5 SP. Pregio acquistabile 3 volte.
- Resistente 3pt: permette al PG di non svenire quando compie qualcosa di faticoso che porta gli SP o gli MP a 0 o sotto. Non sarà possibile però compiere azioni faticose se gli MP o gli SP sono già a 0 o sotto prima dell'inizio dell'azione.
- Fortunato 4pt: +1 Fortuna.
- Abile 3pt: +2 ad una abilità a scelta (specificare quale). Pregio acquistabile una volta per ogni abilità.
- Talentuoso 4pt: +1 ad un attributo primario a scelta (specificare quale). Pregio acquistabile una volta per ogni attributo.
- Credente 2pt: può sommare metà del punteggio di FED a VOL per le manovre di autocontrollo.

# WANTED

- Benedetto 4pt: +4 a ReM contro maledizioni.
- Paladino della fede 4pt: spendendo 3 MP il PG potrà considerare metà del punteggio di FED come bonus alla manovra di competenza con un'arma qualsiasi per tutto il round successivo.
- Gran cerimoniere 5pt: quando il sacerdote/sciamano è l'officiante di un rito che coinvolge più officianti iniziati farà scendere la difficoltà del miracolo di 3 gradi invece del normale 1 per ogni officiante. (il grado di difficoltà non può essere ridotto a meno di 1/4 arrotondato per eccesso rispetto alla difficoltà totale).
- Sacerdote delle masse 5pt: quando il sacerdote/sciamano è l'officiante di un rito che coinvolge più persone vedrà scendere di 1 grado la difficoltà del miracolo per ogni presente invece del normale 0 se sono fedeli comuni. (il grado di difficoltà non può essere ridotto a meno di 1/3 arrotondato per eccesso rispetto alla difficoltà totale).
- Preghiera solitaria 6pt: quando il PG sacerdote/sciamano prega da solo la difficoltà della manovra sarà ridotta di 1/4 arrotondato per difetto.

Questi ultimi 3 pregi possono essere acquisiti ma non usati cumulativamente. Sarà il sacerdote a scegliere il pregio da utilizzare volta per volta.

## Lista di difetti

Qui di seguito c'è la lista dei difetti per ognuno dei quali è specificato il prezzo in punti e, dove possibile, quante volte si può acquistare, se non presente implica che il pregio in esame può essere acquistato una sola volta. Il prezzo dei difetti è negativo, ciò significa che acquistare un difetto aggiunge punti invece di sottrarli. Non è possibile accumulare più di 10 punti acquistando difetti.

- Difetto percettivo (lieve) -1pt: specificare un senso tra vista e udito. Il PG avrà un malus specifico di -2 sulle manovre di percezione quando è coinvolto il senso specificato. Difetto acquistabile una volta per la vista e una per l'udito.
- Difetto percettivo (grave) -2pt: specificare un senso tra vista e udito. Il PG avrà un malus specifico di -4 sulle manovre di percezione quando è coinvolto il senso specificato. Difetto acquistabile una volta per la vista e una per l'udito.
- Cattivo temperamento -1pt: malus specifico di -3 sulle manovre di autocontrollo per contenere l'ira. In caso di fallimento critico il PG cercherà in ogni modo di attaccare il bersaglio (possibilmente con armi da mischia o a mani nude).
- Codice d'onore -1pt: il PG si atterrà ad un codice di comportamento rigido e ben preciso in ogni occasione. Riuscire una manovra contro volontà permetterà di evitare di seguire il proprio codice d'onore ma il PG subirà una penalità di -2 a tutte le manovre per le successive 48 ore.
- Curioso -1pt: il PG sarà curioso ad un livello patologico, questa curiosità lo spingerà a fare e sperimentare cose nuove anche se presumibilmente (ma non palesemente) dannose. Autocontrollo -3 per negare questo effetto.

# WANTED

- Onesto -1pt: il PG deve seguire la legge e impegnarsi affinché tutti coloro che lo circondano facciano altrettanto. Autocontrollo -3 per negare questo effetto.
- Intollerante -2pt: il PG non sopporta e non si fida di tutte quelle persone che sono diverse da lui per razza, religione, provenienza, ecc. -2 a tutte le manovre in presenza anche di una sola di queste persone. La penalità diventa di -4 su manovre di persuadere e parlare in pubblico.
- Montato -2pt: il PG crede di essere molto più bello, forte, intelligente, simpatico ecc di quanto non sia in realtà e non perderà occasione di farlo notare agli altri. In caso di fallimento critico in pubblico subirà un malus di -2 a tutte le manovre per 24 ore.
- Fobia (lieve) -1pt: specificare la causa della fobia. Questa causa deve essere qualcosa di comune ad es. cani, gatti, tuoni ecc. in presenza della fonte della fobia il PG dovrà fare una manovra su autocontrollo -1 o fuggire. Anche in caso di successo subirà un malus di -1 a tutte le manovre finché la causa della sua fobia rimarrà nelle vicinanze o comunque percettibile.
- Fobia (grave) -3pt: vedi fobia (lieve) ma il malus sulla manovra di autocontrollo è -4 e in caso di successo il malus alle manovre è di -2.
- Sfortunato -3pt: tutte le volte che il giocatore ottiene un successo critico il narratore tirerà un dado: se il risultato va da 8 a 10 il giocatore sarà costretto a ripetere il tiro.
- Allergia (lieve) -1pt: la causa dell'allergia deve essere qualcosa di comune (come per fobia) ad es. gatti, polvere ecc. manovra di resistenza alle malattie -1. in caso di fallimento penalità di -1 a tutte le manovre dovuta a frequenti starnuti, prurito, lacrimazione ecc.
- Allergia (grave) -3pt: come allergia (lieve) ma la manovra di resistenza alle malattie avrà un malus di -4 e in caso di fallimento la penalità applicata alle manovre sarà di -3.
- Senso del dovere da -1pt a -7pt: ti senti in obbligo verso un individuo o verso un gruppo. Il PG darebbe la sua vita per loro e si sente in dovere di fare di tutto per loro. Se il senso del dovere è relativo ad una sola persona il punteggio del difetto è -1, da 2 a 10 persone -2, da 10 a 50 persone -3, un villaggio o una piccola regione -4, uno stato -5, tutti gli esseri umani -6, tutte le speci viventi -7.

## Lista di abilità speciali

Le abilità speciali sono in tutto e per tutto come i pregi con l'unica differenza che possono essere acquistate anche più avanti durante il gioco. Il costo è espresso in punti creazione (si usano gli stessi punti di pregi e difetti), per calcolare il costo in punti esperienza basta moltiplicare il numero per 10.

- Preghiera 2pt: ogni volta che un sacerdote/sciamano vuole imparare a chiedere al proprio Dio di compiere un certo miracolo deve apprenderne la liturgia specifica.
- Tiratore 2pt: quando mira un bersaglio per più di due round, somma +4 invece che +2 al tiro per colpire.

# WANTED

- Arma favorita 2pt: quando usa l'arma specificata (es. "Colt") il PG riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e +1 alla competenza con quell'arma.
- Combattere in movimento 2pt: riduce il malus al tiro per colpire da -4 a -1 quando il PG combatte a cavallo, su un carro, mentre corre ecc.
- Balistica 2pt: concede un bonus di +2 quando il PG usa armi a lunga gittata come cannoni, colubrine, catapulte ecc.
- Estrazione fulminea 3pt: l'estrazione dell'arma è un'azione per tanto comporta malus alla REA di -3 e al MOV di -1; con questa abilità speciale il malus alla REA si riduce a -1 e quello al MOV a 0.
- Tiratore rapido 3pt: quando il PG usa una sola arma, tirare due colpi allo stesso bersaglio o a due bersagli adiacenti costa (in termini di malus alla VEL) come una manovra singola.
- Duellista 3pt: il PG riceve un bonus di +1 al tiro per colpire se il bersaglio si trova a meno di 10m.
- Cecchino 3pt: il PG riceve un bonus di +1 al tiro per colpire se il bersaglio si trova da 10m fino alla gittata massima della propria arma.
- Adattabile 5pt: ogni singolo malus specifico di -1 viene ridotto a 0.
- Faticatore 5pt: raddoppia il ritmo del recupero di SP e HP.
- Caricatore 3pt: ricarica l'arma in metà tempo.
- Maestro di fede 5pt: dimezza la spesa di MP per compiere miracoli.

# WANTED

## La Magia e la Fede

### **Introduzione**

In WANTED magia e fede sono la stessa cosa perché è la divinità in cui il PG crede (se dispone del pregio "vera fede") che esaudisce le sue richieste attraverso i "miracoli". La fede, come abbiamo visto nella sezione delle abilità, è rivolta in tre possibili direzioni: Dio (inteso come il dio buono delle grandi religioni), il Diavolo (inteso come la rispettiva controparte malvagia del primo) e il Grande Spirito della religione degli indiani d'america. Per essere ascoltate, queste richieste, devono essere espresse secondo una liturgia ben precisa che deve essere eseguita nel modo corretto (manovra su animistica / occulto / teologia), con il giusto fervore mistico (FED). Potenzialmente un PG può chiedere al proprio Dio qualsiasi cosa pertanto è impossibile redigere una lista completa di miracoli, ma sarà la combinazione di preghiere e domini a definire il risultato. Alla fine della fase di creazione del personaggio i sacerdoti/sciamani fanno la media tra FED e una a scelta tra animistica, occulto e teologia, il risultato approssimato per difetto può essere usato per acquistare le preghiere di partenza.

### **La Fede congiuntiva e la Fede disgiuntiva**

Le divinità di WANTED sono più propense ad ascoltare ed esaudire le suppliche dei propri devoti se queste seguono le leggi naturali (fisica, chimica ecc). In questo senso sarà più semplice un miracolo che chiede di far cadere un fulmine su un bersaglio durante un temporale (miracolo di fede congiuntiva) che non quando il cielo è sereno (miracolo di fede disgiuntiva). In termini di gioco un miracolo disgiuntivo avrà la difficoltà aumentata di due gradi e la spesa in MP sarà moltiplicata X3 (per tre) rispetto ad un equivalente miracolo congiuntivo.

### **Difficoltà, tempo e spesa in MP di un miracolo**

Come si esegue un miracolo? Ogni miracolo è composto da almeno 2 parti, ovvero almeno un dominio e almeno una preghiera. Ciascuna preghiera per poter essere utilizzata deve essere acquistata singolarmente come abilità speciale, ogni dominio, invece, rappresenta un'abilità ed ha pertanto un suo punteggio specifico come per le altre abilità (acrobazia, allevare animali, ecc). Il primo dominio ad esser stato acquistato ha un bonus specifico di +1 perché è quello che il sacerdote padroneggia da più tempo. Nella seguente lista di preghiere è specificato cosa fa un UP (unità di preghiera) di una certa preghiera, la difficoltà totale del miracolo, il tempo necessario per eseguirlo (espresso in fasi) e la spesa in MP sono dati da: (numero di UP totali spese + la difficoltà base della preghiera) / 2. Ogni UP può essere impiegata per potenziare di un grado uno degli effetti della preghiera: "effetto" (aumenta l'efficacia), "durata" (espressa solitamente in minuti), "distanza" (espressa solitamente in metri) o "area" (espressa solitamente in metri quadri) quando questo è possibile.

# WANTED

-Es: il PG A tenta di curare i suoi amici, il dominio da usare è "corpo" (difficoltà +1), la preghiera da usare è "cura". In più aggiunge 2 UP per curare 10 HP, aggiunge altre 3 UP per curare a tre metri di distanza dal punto in cui è e aggiunge altre 2 UP per curare in un'area dal raggio di due metri.  $1$  (difficoltà base) +  $7$  (UP totali impiegate) /  $2$  dà  $4$  che è il grado di difficoltà ovvero "mediamente difficile" il costo in MP del miracolo è  $4$  e  $4$  è anche il numero di fasi necessarie per compiere il miracolo. Una volta definito il tipo di miracolo da eseguire l'azione viene dichiarata. Passate le fasi necessarie al compimento della preghiera (in questo caso  $4$ ) il PG A testa l'abilità che governa la sua FED (animistica, occulto o teologia) a difficoltà difficile per vedere se il suo dio lo sta ascoltando. In caso di fallimento il PG A non ottiene alcun effetto e può dichiarare l'azione successiva, in caso di successo tirerà un numero di dadi pari al proprio punteggio di FED e testerà contro l'abilità del dominio (in questo caso corpo). In caso di successo ottiene l'effetto desiderato, in caso di fallimento consuma ugualmente gli MP necessari al compimento del miracolo senza però ottenerne gli effetti.

In WANTED è anche possibile combinare più preghiere e più domini nello stesso miracolo. Ad esempio posso alterare un'area rallentando lo scorrimento del tempo, aumentando la gravità e incendiando le sterpaglie sul terreno, in questo caso dovrò utilizzare come preghiera "alterazione dell'ambiente" e come abilità del dominio la media tra "tempo" "gravità" e "elemento (fuoco)". A discrezione del narratore alcuni domini particolari (come permanenza ad esempio) possono incrementare la difficoltà complessiva del miracolo. Sempre a discrezione del narratore è possibile introdurre modificatori negativi alle prove che riguardano domini avversi alla divinità di cui il PG è sacerdote. Ad esempio la religione naturale dei pelle-rossa americani ammette a fatica la non-morte.

## I "domini"

- **Corpo**
- **Elementi (aria, fuoco, terra, acqua, fango, lava, ecc)**
- **Esseri intelligenti**
- **Gravità**
- **Mondo minerale**
- **Mondo vegetale**
- **Morte**
- **Non-morte**
- **Paralisi**
- **Pietrificazione**
- **Suono**
- **Scorrere del tempo**
- **Tempo atmosferico**
- **Vita**
- **Permanenza**

## Le "Preghiere"

# WANTED

- **Cura**

Difficoltà: +1.

Effetto: guarisce 5 HP o 5 SP.

Durata: istantaneo.

Distanza: tocco, oppure 1 bersaglio ad 1 m di distanza / UP.

Area: 0, oppure 1 m / UP.

Utilizzi possibili:

+ corpo = cura le ferite di una creatura dotata di un corpo fisico.

+ non morte = cura la creatura non morta.

+ pietrificazione/veleno/paralisi = cancella questi effetti (manovra contrastata).

Utilizzi errati:

+ morte = non resuscita.

+ non morte = non inverte la trasformazione in non morto.

- **Individuazione**

Difficoltà: +2.

Effetto: individua un oggetto.

Durata: istantaneo. 1 min / UP.

Distanza: 1 m / UP.

Area: 1 m / UP.

Utilizzi possibili:

+ una conoscenza = individua un essere vivente o un oggetto o una sostanza. Il bersaglio deve essere conosciuto dal sacerdote.

- **Comunicazione**

Difficoltà: +2.

Effetto: comprende e parla una lingua.

Durata: 1 min / UP.

Distanza: 1 m / UP.

Area: 1 m / UP.

- **Alterazione**

Difficoltà: +3.

Effetto: altera un dominio con un'altro dominio.

Durata: 1 min / UP.

Distanza: 1 m / UP.

Area: 0.

Utilizzi possibili:

+ corpo: aumenta HP o SP di 1 /UP.

+ elemento 1 + elemento 2: trasforma parte di elemento 1 in elemento 2

- **Divinazione**

Difficoltà: +3.

Effetto:; è necessario porre una domanda alla propria divinità è interpretarne la risposta tramite l'interpretazione dei segni carte, interiora di animali, fondi di caffè ecc (un dominio) la quale risponderà solo si/no. La

# WANTED

domanda deve riguardare soltanto eventi passati o presenti. In wanted il destino non esiste, pertanto nemmeno le divinità sono in grado di conoscere il futuro con esattezza.

Durata: l'interpretazione giungerà al sacerdote durante il sonno. È necessario spendere 10 UP per rendere l'effetto istantaneo.

Distanza: 0.

Area: 0.

- **Movimento**

Difficoltà: +3.

Effetto: muove 1kg o 1 dm cubo di un dominio.

Durata: 1 min / UP.

Distanza: 1m / UP.

Area: a vista.

- **Protezione**

Difficoltà: +4.

Effetto: aumenta di 1 la difesa o la resistenza (schivare o parare) contro un dominio.

Durata: 1 min / UP.

Distanza: 0, oppure 1 bersaglio ad 1m / UP.

Area: 0, oppure 1m / UP.

- **Potenziamento (o depotenziamento)**

Difficoltà: +4.

Effetto: un soggetto riceve un bonus di +1 (o -1) su una caratteristica fisica per 1 minuto.

Durata: 1 minuto / UP.

Distanza: 0, oppure tocco, oppure 1 m / UP.

Area: 0, oppure 1 m di diametro / UP.

- **Alterazione dell'ambiente**

Difficoltà: +4.

Effetto: l'area specificata viene alterata per mezzo di un dominio.

Durata: istantaneo, oppure 1 secondo / UP.

Distanza: 0, oppure 1 metro / UP.

Area: cubo con spigolo di 1 m / UP.

Utilizzi possibili:

+ tempo: all'interno dell'area il tempo è accelerato o rallentato.

+ elemento: infligge danni di quell'elemento nell'area.

+ veleno/malattia: danni basati su veleno o malattia.

+ paralisi/pietrificazione: i soggetti nell'area testano per non rimanere bloccati.

+ tenebra: il buio nell'area è impenetrabile.

+ vita: infligge danni ai non morti nell'area.

+ morte: infligge danni ai vivi.

Utilizzi errati:

# WANTED

+ vita/morte/non-morte: non uccide, non rende non morti, non uccide i morti.

- **Alterazione dell'anima**

Difficoltà: +5.

Effetto: altera un aspetto della mente di un soggetto.

Durata: 1 minuto / UP.

Distanza: tocco, oppure 1 metro / UP.

Area: 1 soggetto.

Utilizzi possibili:

+ mente: permette di aumentare o attenuare una sensazione, un'emozione, un sentimento ecc. è possibile indurre allucinazioni in questo modo.

- **Controllo**

Difficoltà: +5.

Effetto: controlla un dominio.

Durata: 1 minuto / UP.

Distanza: tocco, oppure 1 metro / UP.

Area: 1 soggetto oppure 1m / UP.

- **Repulsione**

Difficoltà: +5.

Effetto: scaccia un dominio.

Durata: 1 minuto / UP.

Distanza: 0, oppure 1 metro / UP.

Area: 1 conoscenza, oppure 1 metro di diametro / UP.

- **Evocazione**

Difficoltà: +6 (o variabile a scelta del narratore).

Effetto: evoca un metro cubo di dominio o un essere senziente proveniente da altrove (tempo, spazio).

Durata: 1 minuto / UP.

Distanza: 0.

Area: 0.

- **Animazione**

Difficoltà: +6.

Effetto: anima un oggetto fatto di un certo dominio fino a 10 Kg / UP.

Durata: 1 minuto / UP.

Distanza: tocco oppure 1m / UP.

Area: 0.

- **Creazione**

Difficoltà: +7.

Effetto: crea 1 Kg o un decimetro cubo (il minore dei due) di dominio nella forma desiderata dal sacerdote.

Durata: 1 min / UP

# WANTED

Distanza: tocco.

Area: 0.

A discrezione del narratore è possibile inventare nuove preghiere e nuovi domini.

## **Come rendere un miracolo più semplice**

Esistono vari modi per facilitare la riuscita di un miracolo il primo, il più semplice, è quello di impiegare più tempo per l'esecuzione. Anche per i miracoli infatti vale la regola per cui impiegare un numero di fasi doppio riduce la difficoltà di un grado. Un altro modo per facilitare la buona riuscita della preghiera è coinvolgere in essa altri sacerdoti, in questo modo la difficoltà del rito scenderà di un grado per ogni altro officiante presente (massima riduzione =  $\frac{1}{4}$  del totale arrotondato per eccesso). Infine i pregi "gran cerimoniere", "sacerdote delle masse" e "preghiera solitaria" possono essere utili per semplificare il compito ai sacerdoti.

## **Il potere dei suoni e la magia della musica**

In WANTED la musica, oltre ad intrattenere, può essere anche utilizzata con le stesse meccaniche delle preghiere, perché di fatto sono preghiere a loro volta ma espresse musicalmente. L'unico dominio è "esseri intelligenti" mentre le cantiche sono:

- **Pacificare**

Difficoltà: +5.

Effetto: un bersaglio può solo scappare o difendersi.

Durata: finché il musicista suona.

Distanza: 1 metro / UP.

Area: 1 soggetto, oppure 1 metro di diametro / UP.

- **Discordare**

Difficoltà: +5.

Effetto: un bersaglio deve attaccare un altro bersaglio diverso da quello che sta già attaccando a scelta del musicista.

Durata: finché il musicista suona.

Distanza: 1 metro / UP.

Area: 1 soggetto / UP.

- **Provocare**

Difficoltà: +5.

Effetto: un bersaglio deve attaccare il musicista.

Durata: finché il musicista suona.

Distanza: 1 metro / UP.

Area: 1 soggetto, oppure 1 metro di diametro / UP.

# WANTED

## Il Combattimento

### Le fasi del combattimento

Una fase equivale a 0,3 secondi e rappresenta l'unità di misura del tempo in combattimento. Quando due o più personaggi entrano in combattimento tirano un dado e ci sommano VEL e REA; si genera in questo modo una classifica per cui chi ha ottenuto un punteggio maggiore dichiara la propria prossima azione nella prima fase, il secondo classificato dichiara nella seconda fase, il terzo nella terza e così via. In caso di parità tra due o più PG si procede allo spareggio ripetendo il tiro. Ogni azione che è possibile compiere in combattimento ha una certa lentezza specifica che determina il numero di fasi necessarie al suo completamento. Si considera che l'azione comincia a compiersi nella fase successiva a quella in cui è stata dichiarata e si completa dopo un numero di fasi pari alla sua lentezza. In questo sistema premere il grilletto di una pistola richiede un numero di fasi minore rispetto a tirare un colpo di ascia a due mani, pertanto può capitare che il primo personaggio ad aver dichiarato l'azione agisca prima che l'ultimo abbia anche solo dichiarato la propria. È impossibile fornire una lista completa di tutte le azioni, e delle relative lentezze, che è possibile compiere in combattimento, forniamo però alcuni esempi:

- Fare un passo: lentezza 1
- Ruotare su sé stessi oltre i 120°: lentezza 1
- Premere il grilletto di una pistola: lentezza 1
- Disporsi in parata: lentezza 1
- Attaccare con un'arma da mischia corta ad una mano o a mani nude: lentezza 1
- Attaccare con un'arma da mischia ad una mano lunga: lentezza 2
- Attaccare con 2 armi da mischia corte ad una mano: lentezza 3
- Attaccare con arma a due mani: lentezza 3
- Attaccare con 2 armi da mischia lunghe ad una mano: lentezza 4

Ci sono azioni che hanno lentezza 0 come ruotare su se stessi per meno di 120° che si definiscono "azioni gratuite", ciascun personaggio può compiere solo un'azione gratuita per ogni fase di dichiarazione.

### La guardia e l'opportunità

Ci sono alcune azioni che solo per il fatto di essere compiute generano reazioni automatiche (trigger). Per spiegare questo concetto è necessario premettere che ogni arma da mischia ha una certa area di guardia data dalla distanza di guardia che è pari alla lunghezza dell'arma stessa più la lunghezza del braccio (o delle braccia) di chi la impugna e dall'ampiezza di guardia inversamente proporzionale alla sua lunghezza. Ad esempio una lancia lunga 2 metri ha una distanza di guardia pari a 2 metri e mezzo circa per un'ampiezza di guardia pari a 90° di fronte al personaggio, un coltello di 20 cm ha, invece, una

# WANTED

distanza di guardia pari a circa 70cm per un'ampiezza di guardia pari a 160-170° circa. Entrare nell'area di guardia di un personaggio impugnando un'arma più corta di quella dell'avversario, regala a questo, un'azione di attacco gratuita e istantanea. Anche girare le spalle ad un avversario armato mentre si è all'interno della sua area di guardia gli regala un'azione d'attacco gratuita ed istantanea. Un altro caso è la parata, un PG può dichiarare di tenersi in parata, la parata dura una fase, se in quella fase tale PG ha subito un attacco potrà testare l'abilità "Parare" al posto di "schivare" tirando un numero di dadi pari alla media di FOR e REA, in caso di successo il PG che ha parato contrattacca istantaneamente. NB: il contrattacco funziona solo in mischia.

## Le manovre d'attacco

In un ipotetico duello tra due PG con arma da mischia, quello che ha vinto l'iniziativa (A) dichiara l'attacco sull'altro (B). Quando il numero di fasi necessarie all'attacco passano, avviene l'azione vera e propria. Le manovre in combattimento si comportano come le manovre contrastate in differita ovvero: il PG A descrive al narratore la propria azione d'attacco e la parte del corpo di B che intende colpire (torso malus = 0, gamba = 1, braccio = 2 e testa = 3) e sceglie un grado di difficoltà a cui il narratore applica bonus o malus in base alla descrizione, A tira un numero di dadi pari al proprio CAM e testa l'abilità "competenza con un'arma da taglio ad una mano", nel caso in cui abbia ottenuto almeno un successo tocca al PG B tentare la schivata. B descrive la sua azione di schivata al narratore e tira un numero di dadi pari alla propria REA testando l'abilità "schivare" contro il grado di difficoltà scelto da A a cui il narratore applica bonus e malus in base alla descrizione della schivata stessa. Chi ottiene un margine di successo maggiore vince, se è B a vincere semplicemente schiva l'attacco e non subisce danni, viceversa se è A a vincere infligge alla parte del corpo bersaglio di B danni pari alla differenza di successi più il danno base dell'arma. Il personaggio colpito vedrà così la sua prossima azione posticipata di un numero di fasi pari alla lentezza dell'arma che l'ha colpito /2 oppure avrà la possibilità di dichiarare una nuova azione.

Alcuni esempi di armi sono:

Arma	Distanza di guardia	Ampiezza di guardia	Lentezza	Danno base
Mani nude	50 cm	180°	1	0
Coltello	65 cm	170°	1	1
Spada	120 cm	120°	2	3
Ascia bipenne	130 cm	90°	3	5
Lancia	180 cm	80°	3	5
Arco	Gittata base: 10m	Colpi: 1	1 scocca / 1 ricarica	3
Pistola	Gittata base: 5m	Colpi: 6	1 spara / 3 ricarica	5
Fucile	Gittata base: 10m	Colpi: 2	1 spara / 2 ricarica	7

# WANTED

## L'ambientazione

### **Cenni storici**

1492: Colombo scopre l'america, qualche anno dopo inizia la colonizzazione della costa est del nord-america con conseguente inizio delle ostilità con le tribù di nativi lì insediate.

1755: Scoppia la guerra tra inglesi e francesi per il controllo della valle dell'Ohio. Anche le tribù indiane partecipano a questa guerra: gli Irochesi alleati con gli inglesi e i Algonchini con i francesi. Il trattato di Parigi del 1763 sancisce la vittoria degli inglesi.

1775: In questi anni avviene la guerra di indipendenza americana (o più semplicemente "rivoluzione americana") combattuta tra tredici colonie nordamericane indipendentiste e la madrepatria, la Gran Bretagna.

1783: La rivoluzione termina con la vittoria delle colonie indipendentiste che vengono riconosciute come stato sovrano: gli Stati Uniti d'America.

1794: La battaglia di Fallen Timbers rappresenta il culmine di circa un decennio di guerra iniziata dal primo presidente Washington contro gli indiani. In questi anni vengono firmati numerosi trattati che obbligano i nativi a spostarsi sempre più a ovest.

1830: Il congresso americano approva l'"indian removal act" che obbliga moltissime tribù indiane a trasferirsi oltre il fiume Mississippi.

1842: Vede la luce la Oregon Trail. La prima pista carovaniere che si estendeva in territorio indiano, le carovane partivano da Independence nel Missouri e viaggiavano per 2000 miglia verso ovest.

1846-1848: La guerra tra Messico e Stati Uniti, scoppiata per il controllo del Texas e della California, termina con la schiacciante vittoria degli USA.

1848: Migliaia di cacciatori e cercatori d'oro invadono più o meno pacificamente i territori indiani in seguito alla scoperta dell'oro in California.

1854: Scoperto l'oro nel Colorado si ripete l'invasione del '48.

1861-1865: Si combatte la guerra civile americana. Il 9 aprile 1865 ad Appomattox Court House il generale Lee si arrende al generale Grant, è l'atto conclusivo della prima "guerra totale" della storia costata circa 617.000 morti e l'equivalente di 69 miliardi di dollari odierni.

# WANTED

1869: Viene completata la UP (Union Pacific) la prima ferrovia transcontinentale.

1876 - I Sioux di Toro Seduto e Cavallo Pazzo si uniscono ai Cheyenne di Due Lune e tengono una grande cerimonia chiamata "Danza del Sole". Le forze delle tribu indiane così riunite sotto un unico vessillo infligge due pesanti sconfitte all'esercito degli stati uniti: prima massacrano il contingente del generale Crook e poi quello del generale Custer a Little Big Horn.

1877 - Queste vittorie costano però care al popolo indiano. Il governo degli USA se la prende con la riserva di Nuvola Rossa espropriandogli gran parte dei territori che gli avevano concesso con il trattato di Fort Laramie. Inoltre il Generale Nelson Miles viene mandato a caccia di indiani: prima sconfigge ed uccide il capo Cervo Zoppo poi sconfigge e costringe alla fuga Coltello Spuntato, capo dei Cheyenne e dei loro alleati Arapaho che si rifugia presso Nuvola Rossa.

1889 - Una cerimonia di pace e prosperità come la "Ghost Dance" venne trasformata dai Lakota in una cerimonia di purificazione che avrebbe fatto tornare il bisonte (fonte di vita per gli indiani) scomparso e scacciato i bianchi dalle Grandi Praterie. Di fatto da questa cerimonia vengono liberati gli spiriti degli antenati. Essi sterminano immediatamente i Lakota, colpevoli di averli ridestati dalla loro pace, poi si dividono e mietono centinaia di vittime in pochi giorni. L'unico sopravvissuto al massacro della tribu lakota fu lo sciamano che si protesse invocando la benedizione del Grande Spirito su di se. Nessuno sa con precisione quanti furono gli spiriti a ridestarsi durante la cerimonia, qualcuno parla di 3 o 4, altri sostengono di averne avvistati anche 10 tutti insieme.

1890 - Il governo degli stati uniti ordina la ritirata a tutti i generali, uno spirito è stato avvistato a meno di 100 km da Washington.

1891 - A Dodge City (Kansas) 3 reggimenti di cavalleria ingaggiano una battaglia senza quartiere con uno spirito. Dopo 3 ore ininterrotte di colpi di pistola e di fucile lo spirito viene infine costretto alla fuga, lascia sul campo circa 20 morti e oltre 60 feriti. Questo è il primo caso in cui uno spirito viene costretto a fuggire.

1892 - A 3 anni dalla ghost dance nè gli indiani nè i bianchi sono ancora riusciti a distruggere nemmeno uno spirito ma i casi in cui vengano messi in fuga si ripetono soprattutto grazie all'intervento di persone dotate di grande fede. Eppure villaggi fiorenti si sono trasformati in villaggi fantasma in seguito alla visita di uno spirito. Le informazioni che i cronisti sono riusciti a raccogliere sono che: hanno sembianze umanoidi con tratti derivanti dal mondo animale. La personalità degli spiriti rispecchiano in gran parte quella dell'essere umano che erano prima di morire, ma ognuno è caratterizzato da una rabbia travolgente e incontrollabile verso ogni essere umano.

# WANTED

## **La situazione geo-politica**

Nel 1889, con la ghost dance, comincia a tutti gli effetti l'ambientazione di WANTED. Il rituale che ha attinto forza dal sangue di centinaia di migliaia di morti violente concentrate in pochissimi anni ha lacerato l'involucro protettivo che separava il mondo dei vivi dall'aldilà. Adesso gli dei ascoltano ed esaudiscono veramente le suppliche di alcuni fedeli. Ha inoltre prodotto, come effetto collaterale, il risveglio degli spiriti di alcuni antenati. Questi fermano l'avanzata e la conseguente colonizzazione dei territori occidentali da parte dei visi pallidi.

Il governo degli Stati Uniti controlla più o meno saldamente gli stati orientali (Minnesota, Iowa, Missouri, Arkansas, Louisiana, Wisconsin, Illinois, Mississippi, Alabama, Tennessee, Kentucky, Indiana, Michigan, Ohio, Maine, Vermont, New Hampshire, Massachusetts, Rhode Island, Connecticut, New York, Pennsylvania, Virginia, Virginia Occidentale, New Jersey, Delaware, Maryland, Carolina del nord e del sud, Georgia e Florida) trincerandosi dietro il fiume Mississippi. Ad ovest esistono ancora gli insediamenti creati durante l'epopea della frontiera ma le comunicazioni sono interrotte. Regna l'incertezza, nessuno osa uscire fuori dalle mura protettive delle città per paura di imbattersi negli indiani o, peggio, negli spiriti. Pochi temerari ben scortati si azzardano a portare a pascolare gli animali per la sopravvivenza delle comunità.

Negli anni successivi alla ghost dance e alla conseguente ritirata dei bianchi le tribù indiane più pacifiche per quanto ancora nomadi, insieme a quelle confinate nelle riserve, hanno dato vita ad una grande nazione. Gli anni di guerra con i bianchi hanno pesato molto demograficamente, negli usi e costumi e nell'economia indiana. Adesso sono costretti ad ovest del Mississippi e sono costantemente minacciati dai messicani che puntano a riprendersi i territori persi nella guerra contro gli Stati Uniti nel 1848. Gli indiani devono inoltre fronteggiare due grossi problemi interni al loro stesso territorio. I villaggi e i forti ancora abitati potrebbero costituire i punti di ripartenza di una nuova e peggiore invasione da est dei bianchi. Inoltre gli spiriti sono ancora liberi di mietere vittime e non discriminano in base al colore della pelle.

Alcune tribù, le più bellicose, si sono rifiutate di confluire nella grande nazione indiana e vivono ai suoi margini. Sono spesso in guerra tra loro e rappresentano la principale minaccia per le poche carovane ancora in circolazione. Si dice che queste tribù cerchino, per ora senza successo, di risvegliare altri spiriti.

In tutto questo gli stati europei non stanno certo a guardare. Hanno messo, almeno momentaneamente, da parte i dissidi con le ex colonie e inviano regolarmente aiuti economici e militari al governo di Washington, in particolare sembra che da Roma sia arrivato un nutrito gruppo di gesuiti e di inquisitori. I primi con lo scopo di studiare i fenomeni paranormali e il nuovo contatto con Dio che in nord-america è più forte, i secondi: frati, sacerdoti e prelati hanno lo scopo di combattere attivamente gli spiriti a colpi di preghiere ed esorcismi.

# WANTED

## L'economia

Ad est del Mississippi l'economia ha subito due duri colpi, il primo durante la guerra civile e il secondo durante la ritirata. Durante la guerra civile l'economia industriale degli stati del nord ha dovuto convertirsi due volte in pochi anni: da civile a bellica e poi da bellica a civile. Gli impianti industriali sono stati chiusi per mesi subendo grosse perdite, poi, grazie anche all'arrivo regolare di grossi quantitativi di materie prime (oro soprattutto) provenienti da ovest, l'economia era ripartita anche meglio di prima. Nel 1889 inizia la ritirata e da ovest non arriva più quasi niente. La recessione è dietro l'angolo. Grossi impianti industriali chiudono i battenti e numerose famiglie della classe media si ritrovano, in pochi mesi, a mendicare ai margini delle strade.

Se gli stati del nord piangono, quelli del sud non ridono. Hanno perso la guerra civile e con essa gli schiavi che coltivavano i campi, per circa venti anni dal 1865 al 1889 annaspiano, cercano di dotarsi di industrie ma anche i capitali scarseggiano. Poi, nell'89 la crisi che colpisce le industrie risparmia il sud che ne ha ancora pochissime, viceversa molti operai del nord rovinati, cercano rifugio nel sud e diventano braccianti.

Sia gli stati del nord che quelli del sud sono accumulati dai bassi salari e dall'alto costo dei beni, anche quelli di prima necessità. Alcuni esempi: lo stipendio di un soldato varia tra i 15 e i 20 \$ al mese, un operaio o un bracciante arriva a guadagnare fino a 12 \$ al mese. Uno sceriffo guadagna circa 80 \$ al mese, un generale 150 \$. Per quanto riguarda i prezzi: una pallottola costa 1 \$, una bottiglia di rum 5 \$, uno spazzolino da denti 8 \$, un coltello tascabile 20 \$, una pistola 80 – 100 \$, un fucile circa 150 \$, un cavallo 400 \$.

Gli insediamenti più popolosi e meglio organizzati cercano di preservare l'economia anche se gli scambi commerciali sono ridotti al minimo e aspettano che i reparti dell'esercito statunitense tornino a difendere i loro confini e il loro commercio. Nel frattempo si sono dotati di milizie cittadine.

Gli altri insediamenti sono regrediti ad un'economia di sussistenza, il sindaco e lo sceriffo, dove sono presenti, sono spesso la stessa persona e lo sono per aver ucciso il predecessore. Vige la legge del più forte e raramente hanno rapporti con altri insediamenti. Quei pochi temerari che tentano di scappare verso est spesso vengono trovati uccisi a poche centinaia di metri dal villaggio. Le tribù indiane continuano a commerciare tra di loro usando il baratto, a maggior ragione adesso che non intrattengono più rapporti commerciali con i bianchi.

# WANTED

## Tabelle riassuntive

Le "preghiere"	I "domini"
Corpo	Cura
Elementi	Individuazione
Esseri intelligenti	Comunicazione
Gravità	Alterazione del corpo
Mondo minerale	Divinazione
Mondo vegetale	Movimento
Morte	Protezione
Non-morte	Potenziamento
Paralisi	Alterazione dell'ambiente
Pietrificazione	Alterazione dell'anima
Suono	Controllo
Tempo (inteso sia come atmosferico che scorrimento del tempo)	Repulsione
Vita	Evocazione
Permanenza	Animazione
	Creazione
	Pacificare
	Discordare
	Provocare

I gradi di difficoltà delle manovre
0- Gioco da bambini (successo automatico)
1- Banale (1 successo necessario)
2- Facile (2 successi necessari)
3- Normale (3 successi necessari)
4- Mediamente difficile (3 successi necessari, -1 abilità)
5- Difficile (4 successi necessari, -1 abilità)
6- Molto difficile (4 successi necessari, -2 abilità)
7- Ardua (5 successi necessari, -2 abilità)
8- Assurda (5 successi necessari, -3 abilità)
9- Folle (6 successi necessari, -4 abilità)
10- Impossibile (7 successi, -5 abilità)
11- Non fattibile (fallimento automatico)

Attributi primari	Attributi secondari	Attributi speciali
<u>Forza (FOR)</u>	<u>Velocità (VEL)</u>	<u>Punti Stamina (SP)</u>
<u>Costituzione (COS)</u>	<u>Coefficiente di attacco in mischia (CAM)</u>	<u>Punti Vita (HP)</u>
<u>Destrezza (DEX)</u>	<u>Coefficiente di attacco a distanza (CAD)</u>	<u>Punti Potere (MP)</u>
<u>Agilità (AGI)</u>	<u>Fede (FED)</u>	<u>Fortuna (C)</u>
<u>Prontezza (PR)</u>	<u>Potere della Musica (MUS)</u>	
<u>Intelligenza (QI)</u>	<u>Resistenza Magica (ReM)</u>	
<u>Intuizione (INT)</u>	<u>Aspetto (ASP)</u>	
<u>Sapienza (SAP)</u>	<u>Reattività (REA)</u>	
<u>Volontà (VOL)</u>		
<u>Carisma (CAR)</u>		

# WANTED

Le abilità		
Acrobazia (AGI)	Derubare (DEX)	Percezione (PR)
Allevare animali (QI)	Domini (FED)	Persuadere (CAR)
Animistica (SAP o FED)	Erboristeria (SAP)	Pronto soccorso (DEX)
Arrampicarsi (FOR)	Inventare (INT) / Capire (QI) congegni	Recitare (CAR)
Autocontrollo (VOL)	Matematica (QI)	Resistenza ai veleni (COS)
Cavalcare (DEX)	Muoversi con ingombri [FOR+VEL]	Resistenza alle malattie (COS)
Colpire alle spalle (PR)	Muoversi silenziosamente (DEX)	Scassinare (DEX)
Competenza con un'arma (CAM o CAD)	Nascondersi (DEX)	Schivare (REA)
Conoscenza accademica (SAP)	Navigare ([QI+SAP] o DEX)	Segnalazione (DEX o QI)
Conoscenza locale (SAP)	Nuotare (FOR)	Sopravvivenza (PR)
Contorsionismo (AGI)	Occulto (SAP o FED)	Speleologia (QI)
Cucinare (QI)	Parare [DIF+REA]	Teologia (SAP o FED)
Cultura generale (SAP)	Parlare in pubblico (CAR)	Travestimento [QI+DEX]

Arma	Distanza di guardia	Ampiezza di guardia	Velocità base	Danno base
Mani nude	50 cm	180°	1	0
Coltello	65 cm	170°	1	1
Spada	120 cm	120°	2	3
Ascia bipenne	130 cm	90°	3	5
Lancia	180 cm	80°	3	5
Arco	Gittata base: 10m	Colpi: 1	1 scocca / 2 ricarica	3
Pistola	Gittata base: 5m	Colpi: 6	1 spara / 3 ricarica	5
Fucile	Gittata base: 10m	Colpi: 2	1 spara / 3 ricarica	7

Esempi di lentezza delle manovre
Fare un passo: lentezza 1
Ruotare su sè stessi oltre i 120°: lentezza 1
Premere il grilletto di una pistola: lentezza 1
Disporsi in parata: lentezza 1
Attaccare con un'arma da mischia corta ad una mano o a mani nude: lentezza 1
Attaccare con un'arma da mischia ad una mano lunga: lentezza 2
Attaccare con 2 armi da mischia corte ad una mano: lentezza 3
Attaccare con arma a due mani: lentezza 3
Attaccare con 2 armi da mischia lunghe ad una mano: lentezza 4