

MANUALE DEL GIOCATORE | DEMO

MMN SYSTEM

picaria.it

- 0** Un Vecchio Nuovo Mondo **7**
- 1** Creazione Del Personaggio **10**
- 2** Inventario & Equipaggiamenti **17**
- 3** Armamenti & Protezioni **18**
- 4** Intrugli & Trappole **22**
- 5** Combattimento & Scazzottate **24**
- 6** Condizioni del Personaggio **28**
- 7** Progressione del Personaggio **33**
- 8** Burocrazia Picara **42**
- 9** Attività Collaterali **43**



Con l'auspicio di poter seriamente giocare
senza prendersi sul serio

Black Dice Lobby



I contenuti contrassegnati dal simbolo del lucchetto saranno disponibili con la versione completa del Manuale del Giocatore.

Supporta Picaria e scopri tutti i contenuti!

picaria.it

Il Sistema di Gioco

I Dadi

Al fine di compiere azioni e far procedere il personaggio nel lungo percorso che si troverà davanti, sarà necessario munirsi di qualche dado da tirare all'occorrenza, dove il numero indica le facce del dado.

d2 d4 d6 d8 d10

Il **d10** sarà il dado di riferimento per la quasi totalità delle prove, con le dovute eccezioni.

Non temere! In assenza di un d2 basterà semplicemente utilizzare una moneta o un d4 dove 3=1 e 4=2

Sistemi di Tiro: Roll Under & Roll Over

Per superare le prove e gli ostacoli che il fato porrà davanti al personaggio, sarà sempre necessario effettuare un tiro di dado.

Le **Modalità di Tiro** presenti all'interno del **Sistema MMN** sono due: **Roll Under & Roll Over**.

Per **Modalità Roll Under** si intende tiro di dado che deve ottenere come risultato un **valore uguale o inferiore** a quello indicato per l'azione.

In tal senso, un tiro Roll Under consente di verificare che l'azione che si vuole compiere rientri all'interno delle capacità del personaggio.

Rientrano in questa modalità ad esempio le **Prove su Caratteristica** e i **Testa a Testa**.

La **Modalità Roll Over** invece richiede di ottenere con il lancio di dado un **valore uguale o superiore** a quello necessario per la riuscita dell'azione.

Rientrano in questa categoria **attacchi** e **incantesimi** di vario genere.

Fallimento & Successo Critico

A prescindere dalla **Modalità di Tiro** sarà possibile incorrere in **Fallimenti & Successi Critici**.

Un **Fallimento Critico** comporta una reazione decisamente negativa ad un tentativo d'azione.

Al contrario, un **Successo Critico** comporta la riuscita sopra ogni più rosea aspettativa.

Nella Modalità di **Tiro Roll Under**, il **Fallimento Critico** è rappresentato dal **valore massimo** esprimibile dal dado utilizzato mentre un **Successo Critico** dall'**uno (1)**

Al contrario, nella modalità **Roll Over**, il **Fallimento Critico** sarà **uno (1)** e il **Successo Critico** dal **valore massimo** esprimibile dal dado utilizzato per effettuare il tiro.

Fortuna & Sfortuna

Durante il gioco, se il fato vorrà, vi troverete spesso davanti dinamiche che prevederanno tiri con **Fortuna** o **Sfortuna**.

Un tiro con **Fortuna** consiste nella possibilità di lanciare **contemporaneamente** due dadi e selezionare il risultato migliore ai fini del superamento della prova. Questo aumenterà notevolmente la possibilità di superamento della prova.

Al contrario, i tiri con **Sfortuna** verranno effettuati con il lancio **contemporaneo** di due dadi, an-

dando però a selezionare questa volta il risultato meno congeniale alla riuscita della prova.

Testa a Testa!

Il **Testa a Testa!** è una dinamica che consente a due personaggi diversi di contrapporsi sulla medesima caratteristica.

Il **Testa a Testa!** consiste in una **serie di Prove su Caratteristica**.

Ogni Giocatore effettua una **Prova** sulla stessa caratteristica, **il primo che fallisce perde!**

Un **Successo Critico** comporta la vittoria immediata, al contrario un **Fallimento Critico** comporta una sconfitta a prescindere dal risultato del altro personaggio.

Audacia & Grinta

Il **Sistema MMN** prevede alcune dinamiche atte alla sovversione delle regole stesse del gioco.

L'**Audacia** permetterà infatti al Giocatore di *modificare direttamente il risultato di un tiro di dado* portandolo a proprio favore.

La **Grinta** rappresenta invece testimonianza della perseveranza del Giocatore di andare avanti nella campagna, e *permetteranno di forzare le regole stesse del Gioco!*

Fatti guidare dal caso!

Il **Sistema MMN** è pensato per essere giocato sia in maniera ragionata e strutturata ma anche in randomica e completamente casuale.

Il lancio di dadi vi permetterà infatti non solo una rapida creazione del personaggio, ma anche la possibilità di trovarvi davanti a situazioni inaspettate.

PICARIA: UN VECCHIO NUOVO MONDO



0

Un Vecchio Nuovo Mondo

Picaria, regno colmo delle più disparate meraviglie.

Un luogo dove, spesso e volentieri, fortuna e sfortuna risultano essere la stessa faccia di una moneta bucata.

La gloria è Desiderio di molti, ma si concede a pochi individui in grado di incidere il proprio nome nella storia di Picaria.

Sarà tra questi fortunati avventori?

La Geografia

Picaria è una penisola straordinaria, divisa a metà dal **Magno Strappo**, una profonda e larga fenditura che taglia terra e mare, creando **una separazione netta tra il Nord e il Sud**. Attraversabile solo tramite **Il Valico**, un passaggio naturale, **Lo Magno Strappo contribuisce alla distinzione dei climi tra le due metà della penisola**.

A Sud, il clima è generalmente mite, favorito dalla **Foresta degli Antichi** e da una rete fluviale naturale alimentata dal **Rio Mastro**, che scorre dalle cascate originate dal ghiacciaio sullo Strappo. Pilastrini di pietra noti come **I Guardiani del Muro** segnano la zona vicino al Magno Strappo, sfumando verso le pianure meridionali.

Il Nord, al contrario, è caratterizzato da climi più estremi e variabili, dalle **lande glaciali** adiacenti al Magno Strappo fino alle aride distese del **Deserto dei Ceffoni**. I corsi d'acqua principali, come il

Diacciolo e i Fratelli delle Montagne, garantiscono risorse idriche in queste terre aspre, che includono altopiani, antichi vulcani e terre selvagge.

Picaria è circondata da acque pericolose, con l'**Oceano dei Dimenticati** a Sud e due mari a Nord, il **Mare di Corsa** e il **Mar Iposa**, entrambi costellati di isole e arcipelaghi pieni di insidie.

La Politica

Le divisioni geografiche di Picaria sono minime rispetto ai profondi squarci politici che attraversano la penisola.

Se un tempo l'intero territorio era unito sotto lo stendardo dell'Impero, oggi Picaria è frammentata e complessa, con **14 Città-Stato indipendenti**, ciascuna ambiziosa e con mire di supremazia territoriale e politica sulle altre. Accanto a queste, vi sono realtà uniche come **Baralorda e L'Unica**, che, pur avendo un ruolo centrale nelle vicende picarie, non rientrano nel sistema delle Città-Stato.

Nel **Sud** della penisola, di stampo conservatore e tradizionalista, **persistono dinastie di re e regnanti** che si alternano nel controllo delle Città-Stato. **Al Nord**, con le eccezioni di Altarocca e Porto Fracasso, **si osserva invece un processo di "democratizzazione" dei sistemi politici**, con strutture che spaziano dai Consigli di Stato a sistemi di rappresentanza elettiva diretta.

Nonostante le differenze, **le Città-Stato sono economicamente e commercialmente interdipendenti**, e questo equilibrio si riflette nel delicato contesto politico. **Il Concilio dei Re, un'istituzione sovrana presieduta dalla città de L'Unica**, ha il compito di mantenere questa fragile armonia.

In Picaria, l'ospitalità e la gentilezza sono qualità che talvolta cedono il passo a vecchie rivalità e attriti tra le diverse egide politiche.

La Società

La dipendenza che lega le Città-Stato sotto il punto di vista economico è resa possibile da complessi accordi commerciali che garantiscono anche ad egide in aperto conflitto politico di commerciare tra loro tramite terzi.

Il Sud guadagna un ruolo centrale nelle negoziazioni grazie alla sua produzione di beni essenziali e materie prime, con un particolare punto di forza in Fortezza Vecia, soprannominata Il Canarino di Picaria, che si distingue come il principale produttore di cereali.

Nel **Nord, tecnologicamente e culturalmente più avanzato**, si concentrano le risorse per la lavorazione di semilavorati e beni di lusso.

Le gilde mercantili sono le principali responsabili per il flusso di merci che attraversa la penisola da nord a sud, essendo tra le poche realtà con accordi diretti con la Città di L'Unica per il passaggio attraverso il Valico. Tuttavia, mentre le merci viaggiano liberamente, le informazioni e la mobilità delle persone, come i picari, sono più limitati.

Il Sud soffre di un arretramento tecnologico e sociale rispetto al Nord, che ha fatto del progresso tecnologico una forza trainante per lo sviluppo della propria società.

Un altro aspetto fondamentale della società sotto il controllo de L'Unica è la **presenza della Savia Congrega**, una istituzione religiosa che, pur avendo radici molto antiche e un aspetto diverso nel passato, **è oggi l'unico credo legittimato nella penisola. Il culto de Il Figlio, pur non essendo obbligatorio, è fortemente raccomandato.**

Esistono però altre credenze, come quella della Madre e quella di Lucibello, che sono illegali nella maggior parte delle egide.

L'abilità de **L'Unica di influenzare e potenzialmente fermare i legami commerciali** e sociali tra Nord e Sud le conferisce una **posizione di predominio politico ed economico**, facendola diventare la città più potente e influente di Picaria

Consigli Utili

La penisola di Picaria è un luogo affascinante, intriso di tradizioni, miti e pericoli. Prima di avventurarti in queste terre, è essenziale **conoscere le sue usanze e i suoi codici non scritti, che non solo rivelano l'animo dei suoi abitanti ma possono salvarti la vita.**

Tra le **tradizioni più radicate**, spicca il **rispetto per la morte**, o "la Sciura", come viene affettuosamente chiamata dai picari. **Seppellire i defunti non è solo un atto religioso, ma un dovere morale imprescindibile.** Si dice che chi non onora un morto rischi di essere il prossimo a essere reclamato dalla Sciura stessa. **Questo senso di rispetto per i trapassati è così forte da essere divenuto parte integrante della cultura picara, superando i confini della superstizione.**

Un'altra usanza pratica e altrettanto diffusa è quella di **risolvere le dispute con i cazzotti anziché con le armi.** La scelta non deriva da un senso di lealtà o di rispetto, ma da una semplice considerazione pragmatica: uno svenimento, per quanto doloroso, comporta meno problemi e costi rispetto a una coltellata o a uno sparo. **Un uomo che sviene può tornare al lavoro, mentre uno morto non frutta nulla,** e un assassino rischia punizioni severe o vendette personali.

Passando dai miti alla realtà, è **impossibile ignorare i pericoli concreti che la penisola riserva.** Picaria, con la sua incredibile varietà di paesaggi e biomi, **ospita anche creature e fenomeni straordinari.** Esseri dalle abilità sovrumane si aggirano

per le sue terre, e la loro natura ambigua li rende tanto preziosi alleati quanto spietati avversari.

Le minacce più tangibili includono le **Bestie immonde, creature selvatiche alterate in modo innaturale; le Sciagure, ovvero insetti e pesci mutati in maniera abnorme dal Diazio; e le Aberrazioni, manifestazioni più pure e letali della corruzione che infetta ogni forma di vita.** Attraversare queste lande senza preparazione è un atto di estrema follia, e ogni passo deve essere calcolato con attenzione.

A fare da sfondo a tutto ciò è una terra che, pur cambiando continuamente, mantiene intatto il suo spirito. **La fauna spazia dagli animali addomesticati alle creature più selvagge, mentre la flora varia dalle foreste incontaminate alle alte montagne e alle coste.** Picaria è una regione di bellezze contrastanti, dove biomi e microclimi si alternano in un mosaico di ambienti imprevedibili.

Chi decide di esplorare Picaria deve essere pronto a immergersi in un mondo di tradizioni antiche, bellezze naturali e pericoli mortali. Qui, ogni incontro può essere un'opportunità o una minaccia, e ogni scelta, una questione di vita o di morte.

Magia Picara



I COMANDAMENTI PICARI

parte 1

I. Da soli male, in due bene, in tre meglio, in quattro è Baldoria!

II. Per ogni picaro morto che non seppellirai non solo nel Piano Di-Vino per te saranno guai!

III. Se non c'è testimone all'atto nessun danno è stato fatto!

IV. Prima la testa, poi i cazzotti e poi le armi: da una scazzottata ti svegli povero da una coltellata ti svegli morto!

V. Se la Sciura alle calcagne non ti vuoi ritrovare sempre rispetto al morto dovrai portare!



1

Creazione del Personaggio

La Creazione del Personaggio è la parte fondamentale del gioco.

Essa determina tutte le caratteristiche fondamentali del Personaggio, le sue motivazioni, la sua provenienza e, per i più attenti, anche la meta del suo viaggio.

La Creazione del Personaggio può essere effettuata tramite scelte mirate o affidandosi totalmente al fato utilizzando i dadi segnati a lato dei titoli tra parentesi.

Caratteristiche

I valori di **Caratteristiche** di un personaggio ne rappresentano gli aspetti fisici, psicologici e morali.

Esse lo contraddistinguono e gli permettono di eseguire (o fallire) nel corso del suo lungo viaggio nelle terre picare.

Le singole Caratteristiche possono raggiungere un valore massimo di 10.

Forza (FOR): Caratteristica legata alla sfera fisica del personaggio, **Forza (FOR)** rappresenta la capacità dello stesso di portare a termine con successo azioni richiedenti forza fisica bruta, dal piegare una barra al trattenere un nemico fino al brandire *Armi da Mischia*.

Agilità (AGI): Legata anche essa alla sfera fisica del personaggio, **Agilità (AGI)** rappresenta la ca-

pacità di Destruggersi più o meno positivamente in situazioni che richiederebbero agilità, delicatezza e riflessi pronti.

È in oltre direttamente legata alla capacità di abbracciare e utilizzare *Armamenti a Distanza*.

Mente (MEN): Prima caratteristica inerente alla sfera psicologica e morale del personaggio, **Mente (MEN)** esprime la sua capacità di superare positivamente situazioni che richiedono concentrazione, percezione, precisione, conoscenza e intuito. Un valore su Mente inferiore o uguale a quattro (4) porterà il personaggio a non essere in grado di leggere né di scrivere.

Carisma (CAR): Seconda e ultima Caratteristica dedicata alla sfera psicologica e morale del personaggio, **Carisma (CAR)** esprime la capacità di persuadere e ammaliare fino addirittura a crearci un proprio piccolo seguito. È in oltre fondamentale, dove necessario, per ingannare e intimidire.

Determinare le Caratteristiche

Per determinare il valore delle Caratteristiche sarà necessario tirare un d4 per ognuna delle caratteristiche (FOR/AGI/MEN/CAR).

I **Percorsi di Vita** modificano positivamente e negativamente le **Caratteristiche**.

Non è possibile invertire nessun punteggio di caratteristica.

I **tiri sono definitivi**, con l'eccezione che il Giocatore può scegliere di tirare più di una volta sui tiri dei **Percorsi di Vita se concesso dal Master**.

Livello del Personaggio (LIV)

Il **Livello (LIV)** del personaggio indica la sua progressione all'interno delle dinamiche e dalla realtà di Picaria.

Esso cresce tramite l'esperienza accumulata col gioco e permette di aggiungere un **(1) punto al valore di una (1) Caratteristica per ogni livello**.

Aumentare di **Livello (LIV)** è l'unico modo per aumentare i valori delle **Caratteristiche**.

Il **Livello** di un personaggio può raggiungere un valore massimo di 10.

Il Dado Livello (dX)

Alcune dinamiche all'interno del gioco, com'è possibile notare dalle **Abilità Innate** o, come vedremo più avanti, anche dalle **Abilità Picare** danno la possibilità di tirare un dado ulteriore in situazioni specifiche.

Esso è definito **Dado di Livello dX** e aumenta le sue dimensioni con l'avanzare del Livello del Personaggio.

Tale dado permette ad esempio, se si posseggono le giuste abilità, di aggiungere danno ad un colpo.

Il **Dado di Livello** cresce con il personaggio, **aumentando la sua dimensione ogni due (2) livelli raggiunti del personaggio**.

dX		
Livello 1 >	d2	< Livello 2
Livello 3 >	d4	< Livello 4
Livello 5 >	d6	< Livello 6
Livello 7 >	d8	< Livello 8
Livello 9 >	d10	< Livello 10

Razze, Stazze & Abilità

Eterogenea per sua natura intrinseca, Picaria presenta una gran varietà di Razze diverse che si diramano in una molteplicità di specie, con Stazze che vanno dal più piccolo e insignificante al più grosso e ingombrante.

La **Razza** influenza direttamente i punteggi delle **Carattarestiche**, andando a delineare in una direzione o nell'altra il personaggio.

Determina in oltre la capacità delle diverse razze di sviluppare le **Abilità Innate**.

Le **Abilità Innate** determinano caratteristiche specifiche che differenziano le varie specie e che impattano in maniera rilevante sia la sopravvivenza ma anche combattimenti ed esplorazioni.

Ogni **Razza** possiede quattro (4) abilità specifiche, che fanno riferimento ad aspetti diversi con le quali il personaggio può caratterizzarsi.

Nel momento in cui un personaggio viene generato a **Livello 1**, ha diritto ad una (1) **Abilità Innata** relativa al suo lignaggio.

È possibile ottenere una sola **Abilità Innata** per personaggio nel corso della campagna.

Per quanto riguarda la **Stazza**, essa determina non solo la capacità del personaggio di muoversi più o meno velocemente e nascondersi, ma anche la quantità di **Punti Vita (PV)** a cui esso avrà accesso.

Per tanto, che sia una scelta dettata dal fato o ben ragionata, **Razza** e **Stazza** saranno fattori cruciali nelle avventure che ti troverai a vivere.

Per determinare la Razza casualmente basterà lanciare un **d10**.

L'abilità può essere scelta o determinata casualmente tramite tiro di dado **d4**.

I Trascendenti

I **Trascendenti** sono ciò che c'è di più vicino al seme della vita sul **Piano Picaro**.

Favoriti e **Disgraziati** sono frutto della diretta contaminazione che il **Piano DiVino**, nel bene e nel male, ha avuto con il **Piano Picaro**.

Riconducibili esteticamente agli **Umanoidi**, i **Trascendenti** posseggono delle caratteristiche che li rendono unici e riconoscibili.

I **Gobelini**, primi esseri sensienti ad abitare **Picaria**, sono riconoscibili da una pelle di bianco quasi cadaverico, che lascia perfino trasparire le sottostanti vene. Grandi orecchie e naso da serpente, devono la loro conformazione alla tendenza a vivere in spazi angusti e bui, essendosi generati originariamente nel **Magno Strappo**.

Per quanto riguarda i **Favoriti**, sono riconoscibili da voglie simili a motivi geometrici di un tenue turchese molto simili alle **Geometrie Divine** presenti su tutto il corpo dalla nascita.

I **Disgraziati** dal canto loro sono fin dalla nascita marchiati con evidenti cicatrici da fulmine e capelli bianchi, riconosciuti come memoria ancestrale del passaggio di **Lucibello** per il **Piano Picaro**.

1. Gobelino [+1 AGI, -1 CAR]

STAZZA: piccola/media

1. Senso del Pericolo [Passiva]

Può scegliere se effettuare l'**Inseguimento** su **Agilità (AGI)** o **Forza (FOR)**. Tira con **Fortuna**.

2. Primi Arrivati [Reazione]

Può rimuovere un punto **Corruzione** ad ogni **Sollazzo (Riposo Lungo)**

3. Reazione Istiniva [Reazione]

Quando viene **Immobilizzato** può eseguire un (1) **Colpo Basso** prima di subirne gli effetti.

4. Furtività Naturale [Passiva]

Nella prima **Fase d'Attuazione** ha un (1) **Atto d'Azione** aggiuntivo per **Nascondersi**

2. Favorito [+1 MEN, -1 AGI]

STAZZA: piccola/media/grande

1. Vigore Rinnovato [Reazione]

Al primo Attacco subito può recuperare immediatamente **dX Punti Vita (PV)**

2. Resilienza Ancestrale [Passiva]

Ha **Fortuna** per resistere alla **Corruzione**.

3. Inarrestabile [Passiva]

Subisce i Danni da fuoco ma **non può entrare nella Condizione di Infiammato**

4. Torpore Divino [Passiva]

Non subisce gli effetti della **Sfortuna** data dalla **Condizione di Insonnia**

3. Disgraziato [+1 CAR, -1 FOR]

STAZZA: piccola/media/grande

1. Stoicismo Morale [Passiva]

Una (1) volta per **Sollazzo (Riposo Lungo)** ha **Fortuna** su una **Prova di Carisma (CAR)** a sua scelta.

2. Concessione dall'Alto [Passiva]

Non subisce gli effetti della **Sfortuna** data dalla **Corruzione**

3. Vigore Infernale [Passiva]

Ottiene i benefici di un **Bivacco (Riposo Sicuro)** semplicemente con un **Sollazzo (Riposo Lungo)**

4. Ferocia Innaturale [Reazione]

Quando entra nella condizione di **Morente** può eseguire un (1) **Colpo Basso** prima di tirare il **d4** per la **Sopravvivenza**

Gli Umani

Predominanti in tutta la penisola picara, gli **Umanoidi** rappresentano il frutto (più o meno riuscito) dell'evoluzione. Esseri estremamente duttili e in grado di adattarsi ad ogni contesto, sono divisibili in tre categorie.

I **Picozzi**, dal più tozzo al più esile, sono riconoscibili facilmente dalle ridotte dimensioni rispetto ai propri simili. Famosi per la propria parlantina e presenza carismatica, forse dovuta al loro essere particolarmente irsuti, metaforicamente e letteralmente.

I **Macisti**, torreggianti colossi della penisola picara, sono facilmente riconoscibili dall'innata forza fisica oltre che dalla stazza tendenzialmente enorme rispetto alle altre creature picare.

L'**Uomo** è la più versatile e onnipresente delle razze nella penisola e rappresenta il risultato finale della continua evoluzione che attraversa la storia delle razze di **Picaria**.

4. Picozzo [+1 CAR, -1 MEN]

STAZZA: piccola

1. Stomaco d'Acciaio [Passiva]

Ha **Fortuna** su **Dado Sobrietà**

2. Forma Solida [Reazione]

Quando viene forzato a muoversi involontariamente ottiene **Fortuna** sul **Dado Arma (DA)** nel prossimo **Attacco**.

3. Baricentro Basso [Passiva]

Non può in nessun modo entrare o essere forzato alla **Condizione di Prono**.

4. Mezzatempra [Passiva]

Ha **Fortuna** per le **Prove su Forza (FOR)** per uscire o resistere dalla **Condizione di Avvelenato**.

5. Maciste [+1 FOR, -1 AGI]

STAZZA: grande

1. Resilienza Enorme [Reazione]

Una volta per combattimento, quando raggiunge metà **Punti Vita**, recupera **d10 Punti Vita (PV)**

2. Grosso come un Pilone [Passiva]

Perde **Dadi Sobrietà (DS)** solo in caso di **Fallimento o Fallimento Critico**

3. Coraggioso [Passiva]

Ha **Fortuna** sulle **Prove su Mente (MEN)** per resistere alla condizione **Terrorizzato**.

4. Mulo da Soma [Passiva]

Può sommare il proprio valore **Agilità (AGI)** al numero totale che determina gli spazi **Inventario**.

6. Uomo [+1 su caratteristica a scelta]

STAZZA: media

1. Forza di Volontà [Passiva]

Non subisce gli effetti della **Sfortuna** data dalla **Dipendenza**.

2. Disperazione [Reazione]

Quando raggiunge metà **Punti Vita (PV)** aggiunge un **dX** danno al **Dado Arma (DA)**

3. Che Ci Va Ci Vole [Passiva]

Ha **+2** sul risultato del **Dado Arma (DA)** quando utilizza **Armamenti Improvvisati**.

4. Uno ciascuno! [Reazione]

Una volta per combattimento quando riceve un **Colpo Basso** può rispondere con un **Colpo Basso**.

I Bestiali

Discendenti di animali vissuti a stretto contatto con il **Dianzio** per tempo decisamente prolun-

gato, i **Bestiali** rappresentano lo stadio evolutivo successivo a quello dei semplici animali selvatici o da lavoro presenti nella penisola picara.

Anatomicamente simili agli umanoidi, si portano però dietro parte delle caratteristiche animalesche che appartenevano ai loro avi.

I **Pelosi**, derivati dai mammiferi della penisola picara, si distinguono per il loro folto pelo.

I **Pennuti**, una volta volatili, hanno perso la capacità di volare ma sono ancora in grado di planare.

Gli **Squamati**, evoluti dai rettili, sono adattati a sopravvivere negli ambienti più estremi.

Gli **Acquaioli**, anfibi dalla pelle viscida e dal tanfo caratteristico, sono facilmente riconoscibili anche a distanza.

Sono esclusi dal processo di evoluzione a Bestiali, per ragioni ancora sconosciute, creature come pesci e la totalità degli insetti.

7. Peloso [+1 MEN, -1 FOR]

STAZZA: piccola/media/grande

1. Abituato a Cadere [Reazione]

Può effettuare una **Prova di Agilità (AGI)** per resistere qualsiasi effetto che costringa **Prono o Immobilizzato** il personaggio.

2. Corsa Selvaggia [Passiva]

Ignora il **Terreno Difficile** quando usa **Guizzo**.

3. Reazione Animalesca [Reazione]

Può rispondere ad un **Colpo Basso** effettuato su di sé con un **Colpo Basso** con un **d(X)**

4. Vigliaccata Audace [Passiva]

Quando attacca un nemico ingaggiato con almeno un **(1)** alleato, ottieni **dX** aggiuntivo sul **Dado Arma (DA)**

8. Pennuto [+1 CAR, -1 MEN]

STAZZA: piccola/media

1. Sfuggente [Passiva]

Quando sta subendo un **Colpo Basso** aggiunge temporaneamente +2 al valore di **Protezione (PT)**

2. Planare [Reazione]

Una volta per Combattimento può coprire il doppio del suo valore di Movimento (MOV) planando.

3. Allerta [Passiva]

Non può subire **Imboscata!** in nessun modo (salvo inibizioni su **Mente**)

4. Inafferrabile [Passiva]

Può **Disingaggiare gratuitamente** una volta (1) per Combattimento.

9. Squamato [+1 FOR, -1 AGI]

STAZZA: piccola/media/grande

1. Odore di Sangue [Passiva]

Aggiunge **dX** di danno al **Dado Arma (DA)** quando attacca un nemico che ha già colpito

2. Orecchio Fine [Passiva]

Non può entrare nella condizione di **Assordato**

3. Sangue Incorruttibile [Passiva]

Gli effetti della condizione **Avvelenato** si manifestano **d2 Cicli di Combattimento** in ritardo.

4. Doppiamente Corazzato [Passiva]

Ha +1 sul valore di **Protezione (PT)** se indossa almeno una **Protezione**.

10. Acquaioli [+1 AGI, -1 CAR]

STAZZA: piccola/media

1. Anfibia [Passiva]

Mantiene invariato il valore di **Movimento (MOV)** quando si trova in acqua.

2. Viscido [Reazione]

Può evitare un (1) **Colpo Basso** una sola volta per **Combattimento**

3. Acclimatato [Passiva]

Può utilizzare come **Copertura Totale** uno specchio d'acqua di **Area Media** o **Area Massiccia**

4. Slancio Naturale [Passiva]

Una volta per combattimento può attaccare un nemico in mischia **senza Ingaggiarlo**

Percorsi di Vita

In Picaria storie e racconti si intrecciano in un districato e nebuloso groviglio.

I **Percorsi di Vita** vi guideranno attraverso questo labirinto, rivelandovi il travagliato (o meno) passato del personaggio, aggiungendo elementi importanti anche per il proseguire del suo viaggio.

Gli **Eventi** definiscono ciò che è stato determinante per la formazione del personaggio rendendolo il picaro che è.

Ogni personaggio ha diritto a un (1) **Evento**, che gli garantirà un **aumento di uno (1) su due caratteristiche**, andando ad indirizzare in maniera determinante la creazione dello stesso.

Le **Conseguenze** sono invece il costo che l'**Evento** ha avuto per il personaggio e che lo perseguitano ancora nel suo quotidiano.

Ogni personaggio avrà affrontato **almeno una (1) Conseguenza**, che andrà ad impattare per tutta la campagna ricordando sempre al personaggio da dove viene e quanto gli è costato.

Per determinare l'Evento vissuto dal personaggio e la sua inevitabile Conseguenza sarà necessario lanciare un d10.

Evento (d10)

1. Lavoro

+1 FOR +1 MEN

2. Artigianato

+1 AGI +1 MEN

3. Educazione

+1 MEN +1 CAR

4. Caccia

+1 AGI +1 CAR

5. Vita Urbana

+1 CAR +1 FOR

6. Sopravvivenza

+1 AGI +1 FOR

7. Commercio

+1 CAR +1 FOR

8. Combattimento

+1 FOR +1 AGI

9. Viaggio

+1 AGI +1 MEN

0. Clausura

+1 CAR +1 MEN

Conseguenza (d10)

1. Insonnia

+1 Riposo

2. Fiacco

- (Livello) PV

3. Maldestro

+ 1 FUR

4. Azzoppato

- 1 MOV

5. Fegato Spappolato

- 1 Dado Sobrietà

6. Iellato

+ 1 Corruzione

7. Viaggiaccata

- 1 Punti Audacia

8. Tossico

+ 1 Dipendenza

9. Affamato

+ 1 Fame

0. Tira due volte e prendi entrambe

Punti Vita (PV)

I **Punti Vita (PV)** rappresentano il totale della vita che il personaggio ha accumulato nel suo viaggio.

I **Punti Vita Temporanei (PVt)** rappresentano lo

stato di salute attuale del personaggio. Esso non può mai superare il valore dei **Punti Vita (PV)** ma anzi risulta spesso inferiore a seguito di danni.

Ad ogni **Stazza** è associato un valore di **PV al Livello 1** che riflette la diversa capacità di gestire i colpi e i danni subiti.

Punti Vita (PV) per Stazza a Livello 1

Piccola: 9 Media: 10 Grande: 12

Ad ogni livello verrà tirato un numero di **d10** pari al livello raggiunto, al cui risultato verrà **sommato il valore del livello corrente**. (es. A livello 5 i PV saranno uguali a 5 d10 + 5)

Se il numero ottenuto è **superiore** ai **Punti Vita (PV)** attuali, esso rappresenterà il nuovo punteggio del personaggio, se invece è **inferiore o uguale** (\leq), ai punti attuali andrà aggiunto un **+1** ai PV.

Movimento (MOV)

Ogni personaggio ha un valore di **Movimento** determinato dalla propria stazza.

Esso indica la distanza percorribile dal personaggio in un (1) singolo ciclo di combattimento.

Movimento (MOV) per Stazza

Piccola: 6 Media: 8 Grande: 10

Furtività (FUR)

Ogni personaggio possiede un valore di **Furtività** influenzato dalla propria **Stazza**.

Esso indica la capacità del personaggio entrare nella condizione di **Nascosto**.

Il valore di Furtività viene applicato al risultato di una Prova su Agilità (AGI) nel momento in cui essa sia votata a nascondersi o compiere azioni che richiedono furtività

Furtività (FUR) per Stazza

Piccola: - 2 Media: 0 Grande: +1

Protezione (PT)

Il valore di **Protezione (PT)** rappresenta il numero da superare per poter colpire e ferire/danneggiare il personaggio.

Tale valore è sempre uno (**1**) quando si è vestiti solo dei propri indumenti, ma può crescere indossando **Protezioni**.

Protezione (PT) iniziale: 1

Spazio Inventario

Ogni personaggio ha la possibilità di trasportare con se un numero limitato di oggetti.

Il numero di spazi disponibili nell'inventario è determinato dalla somma del valore di Forza (FOR) e quello di Mente (MEN), dove un valore rappresenta la capacità di trasporto in relazione alla prestanza fisica e l'altro quella di organizzazione dello spazio.

La maggior parte degli oggetti, inclusi libri, razioni per un giorno, armi leggere e attrezzi occupano uno (1) spazio, ma oggetti particolarmente pesanti o ingombranti come armature o armi medie e pesanti occupano più spazi.

Gruppi di piccoli oggetti dello stesso tipo possono essere raggruppati in un solo spazio, *a discrezione del Master*.

In linea generale, uno spazio contiene circa **5kg** di peso, mentre per quanto riguarda gli oggetti di grandi dimensioni saranno necessari (**2**) Spazi.

Petecchie & Note di Banco

In **Picaria** non esistono pasti gratuiti.

Se bene il picaro medio preferisca, non per scelta ma per necessità, acquistare e commerciare attraverso il baratto, il modo più veloce e meno probolometrico per farlo è sempre il buon vecchio maledetto oro.

Le **Petecchie** rappresentano la valuta in corso legale in **Picaria** e sono per questo accettate per ogni tipo di transazione, legale o illegale.

Il loro valore è dato principalmente dal loro peso in oro, che si aggira intorno ai 5 grammi.

Per comodità i picari più benestanti decidono di cambiare **500 P** con una **Nota di Banco**, che consente di mantenere i propri averi senza il peso delle **Petecchie** sulle proprie spalle.

100 Petecchie occupano (1) Spazio Inventario.

Il Coltellaccio

Il **Coltellaccio** è il regalo che ogni picaro riceve il giorno del compimento del suo sesto ciclo come armamento per difendersi dalla vita.

Coltellaccio | Dado Arma (d4) | Integrità (1)

Occupazioni (2d10)

A **Picaria**, si sa, ognuno cerca di arrangiarsi come può, spesso facendo tutto senza essere bravi in niente.

Le **Occupazioni** vi aiuteranno a delinare quale attività, *tra le molteplici nella quali probabilmente il personaggio si è adoperato per tirare a campare*, è stata quella che più di tutte ha tracciato la sua storia.

Le diverse **Occupazioni** presenti possono determinare il possesso di *oggetti da lavoro ma anche armamenti e protezioni*. (**Integrità 1**)
Per determinare l'**Occupazione** del personaggio sarà necessario lanciare un **2d10**.

1. N/A
2. Mercante: Misericordina (d4)/20 Petecchie (P)
3. Intreccia Reti: Frusta (d4)/Rete Piccola
4. Scalatore: Striscia(d4)/d6 Chiodi da Rocciatore
5. Carpentiere: Accetta (d4)/ d6 Assi di Legno
6. Pescatore: Stiletto (d4)/Filo da Pesca
7. Stendi Sale: Daga (d4)/d6 Sale
8. Contrabbandiere: Stiletto (d4)/ d6 Vino
9. Fabbro: Martello (d4)/Grembiule di Cuoio
10. Contadino: Cinquedeia (d4)/d6 Razioni
11. Taglialegna: Accetta(d4)/d4 Fascine Infiamm.
12. Cacciatore: Balestrina (d4)/Faretra piena (x10)
13. Lottatore: Guanto d'arme (d4)/d4 Bendaggi
14. Minatore: Martello (d4)/Gemma (10P)
15. Pellettieri: Daga (d4)/Giacca di Pelle

16. Attrezzatore: Frusta (d4)/Corda (10m)
17. Battimetalli: Martello (d4)/Lingotto (10P)
18. Azzecagarbugli: Frombola (d4)/Penna d'oca
19. Macchinista: Mazzaferata (d4)/d6 Olio
00. Caccia Relitti: Frusta (d4)/ Pantaloni Cerati

Orgini Picare

Picaria è una penisola fortemente frammentata, dove la provenienza da una o l'altra **Città-Stato** può determinare simpatie e antipatie da parte dei picari che il personaggio incontrerà lungo il complesso cammino.

Le **Origini Picare** aiuteranno il Giocatore a determinare, qualora volesse affidarsi ad un tiro di dadi, l'egida politica di provenienza del personaggio e i suoi rapporti attuali con essa.

Egide Picare (2d10)	
1. N/A	2. L'Unica
3. Tafagna	4. Meschina
5. Menzogna	6. Gora
7. Porto Fracasso	8. Altarocca
9. Forte Arraffa	10. Rogna
11. Fortezza Vecia	12. Segaiola
13. Sbratta	14. Spelonca
15. L'Innominata	16. Arcadica

17. Tronfia	18. Diaccia
19. Sgravio	00. Baralorda

Picaria è una realtà variegata e caratterizzata da una moltitudine di **Città-Stato**, alcune alleate da secoli, altre in conflitto perenne. Conoscere la provenienza del personaggio determinerà quindi anche il suo modo di interagire all'interno di egide politiche diverse dalla sua.

Trascorsi di Gruppo

Picaria è un luogo estremamente caotico e affollato, dove spesso i rapporti che si generano per vicissitudini di vita quotidiana possono creare legami molto potenti.

I **Tascorsi di Gruppo** aiuteranno i giocatori ad individuare le possibili cause che hanno portato i loro personaggi a intraprendere insieme il pericoloso viaggio tra le lande picare o che in ogni caso li lega in un legame quasi indissolubile.

Per generare i **Trascorsi di Gruppo**, due giocatori lanciano un **d10** a testa per determinare i due **(2) Trascorsi** che li legano.

Tale processo può essere ripetuto molteplici volte e tra più personaggi diversi, generando trascorsi sempre più articolati.

NB: I Trascorsi di Gruppo non sono obbligatori ma consentono di generare una trama di gioco più profonda e immersiva.

1. Come molte serate picare, ci ritrovammo contro voglia imbegati in una **Scazzotata** che ha portato al **collasso** del mio compagno di viaggio. Ho allora pensato bene di cogliere l'occasione per **tatuargli il vessillo della sua egida rivale**, facendo attenzione che lui restasse all'oscuro della cosa.

2. Sono abbastanza certo di aver visto il mio amico **consumare del Dianzio** durante una serata di bagordi e baldoria. Non giudico, però...

3. Dopo una manata di **Baldoria** e con ancora una grossa sbronza alle spalle insieme al mio compagno di viaggio decidemmo, dopo aver rischiato di lasciarci per l'ennesima volta la pelle, di fare **Testamento** da un **Azzeccagarbugli**. Lui non ricorda a chi lo ha destinato, ma io sì...

4. Devo in **spiriti e droghe** al mio compagno di viaggio più petecchie di quanto mi faccia piacere ammettere, ma in un modo o in un altro ripagherò il **debito** accumulato dalla mia sete!

5. I campi di battaglia dei **Principati di Confine** hanno forgiato tra pallettoni e scudi spezzati la nostra incrollabile ed eterna fratellanza. Siamo ora e per sempre **Fratelli d'Arme!**

6. Ho sempre trovato la mancanza di una radicata **fede nel Figlio** nel mio compagno di ventura decisamente poco utile alla nostra sopravvivenza. Una conversione totale ai dettami della **Savia Congrega** potrebbe fargli decisamente bene.

7. Attratti dal luccichio e dal fare losco di alcuni figuri dal piumato cappello decidemmo di sgraffinnare quella che poco dopo capimmo essere una **reliquia**. La parte peggiore è stato vedere che il destinatario era una padrino delle **Cucchia!**

8. A seguito di fatti incresciosi per cui non ci è stata neanche la possibilità di spiegare le nostre ragioni, siamo stati banditi dall'ultima egida da cui siamo passati. **Un taglia pende greve sui nostri poveri capi!**

9. Attirati della prospettiva di facili petecchie non ci siamo fatti sfuggire l'occasione di ap-

propriarci della **protesi arcana** che fungeva da gamba per un ricco mercante. Peccato che ora la **Corporazione de La Via de L'Unica** ci dia la caccia!

0. In una notte in cui lo spirito aveva annebbiato le nostre menti e svuotato le nostre tasche, abbiamo commesso il più atroce dei crimini **disseppellendo un cadavere** per derubarlo. Giurammo di non parlarne mai. Che **Il Figlio** possa perdonare i nostri meschini atti!

Peculiarità del Personaggio

Non sempre è facile dare un volto e una voce al proprio personaggio.

Le Peculiarità possono essere d'aiuto per determinare aspetti secondari del personaggio.

I seguenti tiri possono consentire al Giocatore di aggiungere dettagli importanti alla caratterizzazione del personaggio, quali **Aspetto estetico**, propensioni di **Carattere** e nei **Modi di Fare** atti a conferire una ulteriore chiarezza sul personaggio.

Per determinare tali aspetti, sarà necessario tirare un **d10** sulle seguenti tabelle.

Aspetto (d10)

1. Affascinante	2. Barcollante
3. Grottesco	4. Sghangherato
5. Attraente	6. Impettito
7. Buffo	8. Bislacco
9. Trasandato	0. Rimangiato

Carattere (d10)

1. Burlone	2. Testardo
3. Malandrino	4. Ingenuo
5. Chiacchierone	6. Spensierato
7. Sfrontato	8. Spaccone
9. Vanaglorioso	0. Temerario

Modi di Fare (d10)

1. Esuberante	2. Malizioso
3. Ondeggiante	4. Sarcastico
5. Teatrale	6. Vanitoso
7. Fragoroso	8. Affettuoso
9. Sghignazzante	0. Gesticolante

Punti Audacia

I punti **Audacia** rappresentano la **capacità del Giocatore di incidere direttamente sul risultato del dado lanciato**, permettendo al personaggio di superare prove altresì impossibili (o quasi).

L'**Audacia** permette di **aggiungere o sottrarre ad un tiro** il valore necessario per il conseguimento positivo della prova.

*Se ad esempio avessimo bisogno di un 4 ma avessimo tirato un 6, basterebbero due (2) punti **Audacia** per risolvere positivamente la prova.*

Il numero massimo di punti **Audacia** ottenibili è

cinque (5) ed è possibile ottenerli solo tramite l'assunzione di spiriti.

Non è possibile utilizzare i punti **Audacia** per ottenere un risultato **Successo Critico**, ma li si può utilizzare per evitare un **Fallimento Critico**.

Non è possibile utilizzare i punti Audacia per alterare il risultato di una prova su Grinta.

Alla creazione ogni personaggio riceve un **(1) Punto Audacia gratuito**.

Punti Grinta

I punti **Grinta** rappresentano la tenacia e la forza d'animo che il personaggio (e quindi il giocatore) hanno dimostrato nel corso della loro avventura.

Ad ogni **Fallimento Critico** (su qualsiasi tiro) infatti il giocatore guadagnerà un **(1) Punto Tenacia** fino ad un **massimo di dieci (10)**.

Qualora il personaggio si trovasse davanti ad una sfida troppo ardua o a richieste complesse da eseguire, **potrà decidere di utilizzare il proprio Valore di Tenacia come sostituto temporaneo di una Caratteristica, effettuando la Prova Roll Under su quel valore.**

Attenzione però, ad ogni utilizzo della Grinta il suo valore tornerà a zero (0)!

Il Testamento

Il consiglio è quello, appena possibile, di stilare un **Testamento**.

Le dinamiche di **Testamento** sono illustrate nel capitolo **8: Burocrazia Picara**

2

Inventario & Equipaggiamenti

L'**Inventario** è uno spazio nel quale il personaggio ha la possibilità di trasportare oggetti vari, ed è rappresentato spesso da uno zaino piuttosto che una borsa.

Al suo interno possono essere contenuti gli **Equipaggiamenti** e le **Razioni**, nonché **Armamenti**, **Protezioni**, **Intrugli e Trappole** in eccesso, che potranno aiutare il personaggio nel corso delle sue avventure nelle terre picare.

Equipaggiamenti

Gli **Equipaggiamenti** aiuteranno il personaggio nelle situazioni più disparate.

Un oggetto è considerabile come **Equipaggiamento** nel momento in cui non rappresenti un'arma canonica o una protezione di alcun genere.

Gli **Equipaggiamenti** sono oggetti sempre recuperabili e spesso riutilizzabili, salvo complicazioni situazionali determinate dalla volontà del Master o dal corso degli eventi.

Si dividono in **quattro (4)** categorie diverse, ciascuna specifica per dati utilizzi, quali:

Equipaggiamenti (d4)

1. Merceria

2. Lavoro

3. Sopravvivenza

4. Varie ed Eventuali

Questo implica che non tutti gli equipaggiamenti sono acquistabili ovunque, a meno di trovarsi in contesti estremamente popolosi come le **Città-Stato**.

NB: Gli elenchi sono indicativi, a discrezione del Master sarà possibile richiedere Equipaggiamenti specifici.

Merceria (d10)

1. Pentolame [d8 P]

2. Lente d'Ingrandimento [5d10 + 10P]

3. Clessidra [5d10 + 10P]

4. Strumento Musicale [4d6 + 10P]

5. Cannocchiale [5d10 + 10P]

6. Fischietto [d10 P]

7. Specchio da viaggio [5d10 + 10P]

8. Penna e inchiostro [d4 P]

9. Borsa di tela cerata [2d6 P]

0. Sacco da viaggio [d2 P]

Lavoro (d10)

1. Trapano a mano [d4 P]

2. Catena, 3m [2d4 P]

3. Lucchetto e Chiave [2d8 P]

4. Lima di Metallo [2d6 P]

5. Picconcino [d6 P]

6. Chiodi, 10 unità [d8 P]

7. Cordame, 15m [d6 P]

8. Pinze di ferro [2d6 P]

9. Collame, 1 bottiglia [2d4 P]

0. Incudine piccola [4d6 P]

Sopravvivenza (d10)

1. Tagliola [2d4 P]

2. Giaciglio [d4 P]

3. Carrucola [d10 P]

4. Tenda singola [d10 + 10P]

5. Tenda grande [3d10 + 10P]

6. Canna da pesca [2d6 P]

7. Rampino [2d6 P]

8. Grimardello [2d10 P]

9. Lanterna [2d6 P]

0. Olio per lanterna [d4 P]

Varie ed Eventuali (d10)

1. Triboli [2d8 P]

2. Manette [2d8 P]

3. Rete [2d4 P]

4. Scala, 3m [2d6 P]

5. Pertica, 3m [2d6 P]

6. Mazzo di Minchiate [d6 P]

7. Dadi da Gioco [d10 P]

8. Sella con casacche [4d6 P]

9. Giaccone cerato [5d10 +10P]

0. Accarino con pietra [d4 P]

Razioni

Le **Razioni** sono tutti quei consumabili che hanno come fine quello del sostentamento.

Si dividono in quattro (4) categorie in base alla Destinazione d'uso e alla loro capacità di conservazione nel tempo.

Ogni **Razione** corrisponde ad un (1) pasto, salvo eccezioni di sorta a discrezione del Master.

Per determinare la tipologia di razioni usa un **d4**:

Razioni (d4)

1. Guastabili

2. da Famiglio

3. da Guerra

4. da Viaggio

3

Armamenti & Protezioni

Viaggiare attraverso le terre picare richiede preparazione, equipaggiamento e la giusta dose di violenza.

Gli **Armamenti** e le **Protezioni** consentiranno al personaggio di addentrarsi nelle più disparate situazioni avendo la speranza di uscirne tutto interno.

Gli **Armamenti** risultano essere tutti quegli oggetti atti all'offensiva da parte del personaggio e sono divise in **Armi da Mischia** e **Armi Distanza**.

Le **Protezioni**, al contrario, sono definibili come tutto ciò che, con una lavorazione più o meno raffinata, permette al personaggio di ridurre o evitare completamente danni.

Dado Arma (DA)

Ogni arma, al netto della tipologia, possiede un dado, chiamato **Dado Arma (DA)**, che ne esprime il potenziale offensivo.

Il **Dado Arma (DA)** aumenta in base alle dimensioni dell'arma, *andando da un minimo di d4 ad un massimo di d10*, dando accesso ad un monte danni più elevato.

Valore di Protezione (PT)

Ogni equipaggiamento di Protezione possiede un valore detto di **Protezione (PT)**, che va da un min-

imo di uno (1) ad un massimo di quattro (4), che ne determina la capacità di assorbire danni.

Questo valore si andrà a sommare a quello iniziale del personaggio pari a 1, fino ad un **massimo di 10**, rendendo così più difficile infliggergli danni.

Requisiti di Caratteristica

Le **Caratteristiche** del personaggio, nello specifico **Forza (FOR)** e **Agilità (AGI)** determinano la sua capacità di utilizzare con maestria i propri **Armamenti** e indossare con leggiadria le proprie **Protezioni**.

Come già detto, ogni armamento possiede un proprio **Dado Arma (DA)** che oltre a determinarne la capacità offensiva stabilisce il **valore di Caratteristica necessaria per utilizzarlo senza incorrere in Tiri con Sfortuna**.

Nello stesso modo, per accedere a **Protezioni** di livello superiore, sarà necessario raggiungere determinati valori di **Forza (FOR)** per avere la **capacità fisica di indossarli per non incorrere in un dimezzamento del valore di Movimento (MOV)**

Costo & Integrità

Armenti e **Protezioni** posseggono un costo che ne determina la fattura e quindi la capacità di protezione e resistenza.

I **Costi** degli **Armamenti** e delle **Protezioni** sono determinati con lanci di dadi che ne stabiliscono anche l'**Integrità**.

Per determinare il **Costo** di un **Armamento** o un sarà necessario lanciare quattro (4) volte il dado corrispondente al suo **Dado Arma (DA)**.

Es: Per un Armamento con Dado Arma (DA) d6,

*si lanceranno 4d6 dadi e sommando i valori ottenuti si stabilirà il costo in **Petecchie (P)** dell'Armamento.*

Nel caso delle **Protezioni**, il **Costo** sarà determinato sempre con il lancio di quattro (4) dadi, ma al contrario degli **Armamenti** essi avranno una dimensione fissa associata al valore di **Protezione** fornito.

d4 > + 1 PT	d6 > + 2 PT
d8 > + 3 PT	d10 > + 4 PT

L'**Integrità** rappresenta la capacità di un **Armamento** o di una **Protezione** di subire danni prima di diventare completamente inutili. Può andare da un minimo di uno (1) per oggetti di pessima fattura ad un massimo di cinque (5) per gli **Armamenti** e **Protezioni Corrotti** o **Arcani**.

Per ogni dado lanciato al fine di determinare il **Costo** di un **Armamento** o una **Protezione**, se il numero ottenuto è uguale o superiore alla metà del valore massimo del dado utilizzato, si aggiungerà un punto di **Integrità**.

Armamenti da Mischia

Gli **Armamenti da Mischia** sono tra i più utilizzati nei conflitti picari, infatti tutti gli abitanti della penisola posseggono un **Coltellaccio d4** con un (1) solo punto **Integrità**.

Essi richiedono di essere impugnati per poter colpire il bersaglio e, *fatte rare eccezioni*, necessitano di contatto fisico diretto.

Alcuni **Armamenti da Mischia** posseggono caratteristiche specifiche che incidono sul loro utilizzo durante il combattimento.

La caratteristica **Lungo** permette a chi sta maneggiando l'armamento di colpire il proprio avversario, entro un (1) metro, anche se non dovesse trovarsi a contatto fisico diretto.

La caratteristica **Pesante** consente, una volta per combattimento, di ottenere un **Successo Critico su Dado Arma (DA)** anche con un valore di uno (1) sotto a quello necessario.

d4 [FOR n/a]	
1. Stiletto	2. Sfonda Giacca
3. Guanto d'Arme	4. Cinquedeia
5. Misericordina	6. Mazzaferata
7. Martello	8. Accetta
9. Coltellaccio	0. Striscia

d6 [FOR 5]	
1. Beidana	2. Bastarda
3. Schiavona	4. Mazza d'Arme
5. Picco d'Arme <i>Lungo</i>	6. Spada Larga
7. Bardica <i>Lungo</i>	8. Lancia <i>Lungo</i>
9. Squadrona	0. Storta

d8 [FOR 7]	
1. Spuntone	2. Roncone <i>Lungo</i>
3. Alabarda <i>Lungo</i>	4. Forcone <i>Lungo</i>

5. Spada Lunga	6. Picca <i>Lungo</i>
7. Guisarma <i>Lungo</i>	8. Falcione <i>Lungo</i>
9. Flagello <i>Lungo</i>	0. Cinghialara



Armamenti a Distanza

Gli **Armamenti a Distanza** sono la scelta più gettonata tra chi non vuole sporcarsi le mani. Essi sono divisi in **Armamenti a Corda**, adatti ad azioni più silenziose e che sono più intuitive da ricaricare e **Armamenti da Fuoco**, dal potenziale offensivo più alto ma che interrompono automaticamente la condizione di **Nascosto**.

Alcuni degli **Armamenti a Distanza** posseggono caratteristiche specifiche, quali:

Preciso: Aggiunge cinque (5) metri alla gittata

Perforante: Aggiunge +1 al risultato del DA

Impallinatore: Colpisce fino a due (2) bersagli adiacenti tra loro

Lancio: Utilizza munizioni ad **Intrugli**

d4 [AGI n/a]	
1. Frombola	2. Ricurvo a corda
3. Balestrino a corda	4. Mazzagatto da fuoco

d6 [AGI 5]	
1. Balestra a corda	2. Terzetta da fuoco
3. Caccino a corda	4. Terzarolo da fuoco

d8 [AGI 7]	
1. Allungo a corda <i>Preciso</i>	2. Balestrone a corda <i>Perforante</i>
3. Bombardina da fuoco	4. Pistone da fuoco



Gittata di Tiro

Gli **Armamenti a Distanza** posseggono quella che è definibile come **Gittata**, ovvero la distanza percorribile da una munizione una volta scagliata rimanendo letale.

Tale valore aumenta direttamente con il **Dado Arma (DA)** di riferimento.

d4 > 10 m	d6 > 12 m
d8 > 16 m	d10 > 20 m

Frecce & Pallettoni

I diversi **Armamenti a Distanza** necessiteranno ovviamente, per colpire, di diverse tipologie di munizioni.

Per gli **Armamenti a Corda**, sono disponibili le tradizionali frecce vendute in **Faretre** da dieci (10) unità l'una, il cui costo è determinato dal lancio di quattro (4) d4.

Per quanto riguarda invece gli **Armamenti da Fuoco**, sarà necessario non solo possedere i pallettoni, venduti in sacchetti da dieci (10), ma vi necessiterà soprattutto **Polvere Nera**.

La **Polvere Nera** viene venduta comunemente in coni, dove un (1) cono sarà necessario per sparare dieci (10) pallettoni.

Ricarica

Se per gli **Armamenti a Corda** la **Ricarica** risulta essere un atto veloce e intuitivo, tanto da avvenire in pochi secondi, diversa risulta essere la **dinamica di Ricarica** per gli **Armamenti da Fuoco**.

Dopo aver esploso un colpo infatti, saranno necessari per **Ricaricare** un numero di **Atti d'Azione** uguali al valore che divide il personaggio dal **valore di 10 sulla Caratteristica Agilità (AGI)**

*In tal senso, se il valore di **Agilità (AGI)** del personaggio dovesse essere uguale a 5, si necessiteranno di **cinque (5) azioni spese a ricaricare l'armamento** per poter di nuovo esplodere un colpo.*

Aumentare la **Agilità (AGI)** del personaggio permetterà di esplodere colpi più "velocemente"

Con un valore di 10 di **Agilità (AGI)** la ricarica risulta istantanea.

Meccanismi di Innesco

Gli **Armamenti da Fuoco** possono innescarsi con differenti meccanismi, ognuno dei quali ha una sua propria ragione di essere.

Quello più diffuso per affidabilità e costo è sicuramente il **Meccanismo a Pietra**.



Protezioni

Come accennato in precedenza, le **Protezioni** sono tutti quegli equipaggiamenti atti ad aumentare il valore di **Protezione (PT)** del personaggio per consentirgli di resistere meglio ai colpi. Le **Protezioni** sono divise in **base al valore di Protezione (PT) fornito**.

Possono essere equipaggiate contemporaneamente (5) Protezioni: **due (2) Protezioni +1 PT**, una **(1) Protezione +2 PT**, una **(1) Protezione +3 PT** e una **(1) Protezione +4PT**, fino a raggiungere un valore di **Protezione (PT) massimo di 10**.

Alcune delle **Protezioni** posseggono degli svantaggi specifici in virtù della loro grande capacità difensiva.

Ingombrante è una caratteristica di alcune delle Protezioni più massicce e impone **+1 al valore di Furtività del personaggio**.

Aggravato è invece una caratteristica appartenente alle **Protezioni** più pesanti, impone **-1 al valore di Movimento (MOV)**

Gli svantaggi imposti dalle protezioni sono sempre cumulabili

+ 1 PT [FOR n/a] (d4)

1. Giaccone (busto)	2. Brocchiere (scudo)
3. Cuffia (testa)	4. Smanicato (busto)

+ 2 PT [FOR 5] (d6)

1. Cappotta (busto)	2. Usbergo (busto)
3. Accorciato (scudo)	4. Scodella (testa)

+ 3 PT [FOR 7] (d8)

1. Cotta (busto) <i>Ingombrante</i>	2. Palvese (scudo) <i>Aggravato</i>
3. Corazza (busto) <i>Aggravato</i>	4. Elmo (testa) <i>Ingombrante</i>

+ 4 PT [FOR 9] (d10)



Miglioramenti & Riparazioni



Armamenti Improvvisati & Cazzotti

Quando perfino il fedele coltellaccio viene meno, arriva il momento di **Armamenti Improvvisati** e **Cazzotti**. Sono considerabili come **Armamenti Improvvisati** tutti gli oggetti che non nascono per essere **Armamenti**.

Il **Dado Arma (DA)** degli **Armamenti Improvvisati** è determinato dalle dimensioni dell'oggetto che si intende utilizzare.

Un **oggetto piccolo** avrà **Dado Arma (DA)** uguale ad un **d4**, per uno di **medie dimensioni** avremo un **d6** e per quelli di **grandi dimensioni** un **d8**.

Per utilizzare senza **Sfortuna** un oggetto di **grandi dimensioni (d8)** il personaggio dovrà possedere almeno **5** nella caratteristica **Forza (FOR)**.

Gli oggetti di **grandi dimensioni** sono inoltre in grado di colpire **due (2) bersagli adiacenti**.

Gli **Armamenti Improvvisati** posseggono sempre uno **(1)** di **Integrità** e vanno incontro alla distruzione sia in caso di **Successo Critico** (dove imporrà la **Condizione** di **Stordito** al bersaglio) che di **Fallimento Critico**.

Per lanciare un **Armamento Improvvisato** non sarà necessaria nessuna prova, ma si dovrà tenere conto delle **Gittate di Tiro**.

d4 > 6 m | **d6 > 4 m** | **d8 > 2 m**

Per quanto riguarda invece i **Cazzotti**, essi posseggono un umile **d2** come **Dado Arma (DA)** e, non essendo soggetti alla dinamica di **Successo e Fallimento Critico**, possono solamente andare a segno o fallire.

4

Intrugli & Trappole

Non sempre però i picari optano per l'utilizzo della forza bruta e le armi tradizionali.

Intrugli & Trappole risultano essere fondamentali per azioni strategiche e di contenimento, ma anche offensive e difensive.

Per determinare il costo di un **Intruglio** o una **Trappola** un sarà necessario lanciare **(4)** volte il dado corrispondente al suo **Dado Arma (DA)**.

Intrugli

Gli **Intrugli** sono i risultati più o meno funzionanti delle maldestre ricerche degli **Arcanisti**, che risultano gli unici in grado di produrli.

Gli **Intrugli** si dividono in sei **(6)** categorie, determinate dai differenti effetti ed utilizzi.

Intrugli (d6)

1. Veleni

Sostanze velenose di varia natura rientrano in questa categoria. I loro effetti, tra i più disparati, vengono utilizzati ovunque, dai campi di battaglia ai banchetti di corte.

In Combattimento risultano validi alleati per lordare le proprie armi ed aggiungere ulteriore danno.

Impongono la condizione di Avvelenato.

2. Miasmi

3. Polvere Nera

Largamente utilizzata come combustibile per **Armamenti da Fuoco** e **Artiglieria**, la **Polvere Nera** si rivela anche da sola una soluzione esplosiva ai tuoi problemi.

Il suo utilizzo in forma pura impone la **condizione di Infiammato** e copre un **Area Media**, potendo colpire più bersagli.

4. Calce Picara

5. Unguenti Curativi

Tentativo **Arcano** di arginare il monopolio della **Guarigione** da parte della **Congrega**, risultano essere adatti a curare quasi la totalità delle **Condizioni di Stato**.

Il **Dado Arma (DA)** in questo caso indicherà il valore dei **Punti Vita (PV)** che potranno essere rigenerati.

5. Il Ripigliano

Conosciuta anche come ultima speranza dei più stolti, consente di ridurre o annullare gli effetti di **Dipendenza** e **Dado Sobrietà**.

Consente al bisogno di rimuovere o un (1) punto **Dipendenza**, uno (1) **Corruzione** o riacquisire una dimensione di **Dado Sobrietà (DS)**

Gli **Intrugli** possono essere **acquistati**, con disponibilità di **Dado Arma (DA)** dal **d4** al **d8**, o **prodotti per arrivare a DA uguale a d10**

Produrre **Intrugli** richiederà, oltre che gli **Ingredienti**, l'**Abilità Specialistica** su **Mente (MEN)** "**Intrugliare**", che consentirà di produrne con **Dado Arma (DA)** uguale al proprio **dX**.

Trappole

Le **Trappole** sono la soluzione più strategica ai problemi che attanagliano i picari dentro e fuori i campi di battaglia.

Molti picari sono in grado di imbastire una sorta di trappola, ma sono pochi quelli che possono vantarsi del titolo di costruttori di **Trappole**.

Le **Trappole** sono divise in quattro (4) tipologie, dettate dal diverso innesco.

Le **Trappole** possono essere acquistate, con disponibilità di **Dado Arma (DA)** dal **d4** al **d8**, o **prodotte per arrivare al d10**

Produrre **Trappole** richiederà, oltre che i **Materiali**, l'**Abilità Picara** su **Agilità (AGI)** "**Colpo di Scena**", che consentirà di produrne con **Dado Arma (DA)** uguale al proprio **dX**.

Per produrre una **Trappola** bisognerà effettuare una Prova Agilità (AGI) o Mente (MEN)

In caso di **Fallimento Critico durante la realizzazione**, sarà necessario tirare un **dX** per determinare i danni auto inflitti.

Tutte le **Trappole** producono come effetto la **Condizione di Immobilizzato o Prono** a prescindere dall'Innesco utilizzato, **oltre che i Danni determinati dal lancio del Dado Arma (DA) associato alla Trappola**.

L'Area d'Effetto della Trappola è da considerarsi **Misera e limitata al bersaglio che ha innescato la Trappola**.

Tipologia di Inneschi (d4)

1. Pressione <i>Immobilizzato</i>	2. Caduta <i>Prono</i>
3. Filo <i>Prono</i>	4. Temporizzato <i>Immobilizzato</i>

Qualora si avesse intenzione di rendere le Trappole più pericolose e letali, **sarà necessario aggiungere un Intruglio**.

Ad ogni **Intruglio (o combinazione di intrugli)** corrisponde l'imposizione al bersaglio di una diversa Condizione.

Condizioni da Intrugli (d4)



Utilizzo di Intrugli & Trappole

Gli **Intrugli** vedono il loro effetto attivato in molteplici modi.

Consumare un **Atto d'Azione** permette di utilizzare un **Intruglio** come gli **Unguenti** o il **Ripigliano** su di se e sui propri alleati, e **Calce**, **Veleno**, **Miasmi** e **Polvere Nera** sui propri avversari tramite lancio più o meno ravvicinato.

Per effettuare il lancio di un **intruglio** si utilizzerà il risultato del **Dado Arma (DA)** come valore di riferimento per valutare la riuscita della prova. La Gittata per il lancio di Intrugli è di 6m

Le **Trappole** devono essere piazzate per funzionare. Non possono essere lanciate.

Una volta piazzate sono considerate **Nascoste** fino ad **attivazione** o **individuazione**

Se una **Trappola** si trova nell'**Area d'Effetto** di un'altra **Trappola** o un **Incantesimo ad Area** si attiverà anche se non direttamente innescata

Ingredienti & Materiali



5

Combattimento & Scazzottate

Il modo più picaro per risolvere un problema è senza dubbio un bel combattimento. Che sia esso una rissa da taverna o un regolamento di conti, il combattimento fa parte dell'animo dei picari.

Ciclo di Combattimento

Il **Ciclo di Combattimento** è definibile un modulo ciclico formato dalle azioni che i personaggi possono compiere durante uno scontro.

Esso è composto da **Fase di Iniziativa**, **Fase di Preparazione** e **Fase d'Attuazione**.

Una volta terminata la **Fase d'Attuazione**, il ciclo riprenderà con una nuova **Fase di Iniziativa**.

In sintesi:

Iniziativa > Preparazione > Attuazione > Iniziativa > Preparazione > [...]

La **Fase di Conclusione** non rientra nel **Ciclo di Combattimento**, ma questo non vuol dire che non possa, nel peggiore dei casi, farvi ripiombare nel mezzo dello scontro.

Sta molto attento e non disdegnare la fuga!

1. Fase di Iniziativa

La fase di **Iniziativa** è la prima che il Giocatore si troverà davanti una volta incappato, per volontà o fatalità, in un combattimento.

Iniziativa Tradizionale

L'**Iniziativa** viene definita dal lancio di un **d2** da parte del **Master**, dove uno (1) concederà l'**Iniziativa** alle **unità alleate**, mentre due (2) alle **unità nemiche**.

In caso di più fazioni tra i giocatori, sarà prima lanciato il **d2** da parte del **Master** e successivamente affrontato dai due gruppi un Prova con tiro contrapposto **Roll Under** con **d10** per determinare chi dei due avrà l'**Iniziativa**.

Al termine della **Fase d'Attuazione**, a meno che non si incorra nella **Fase di Conclusione**, si dovrà determinare nuovamente l'**Iniziativa**.

Imboscata!

Ci sono occasioni però in cui la **Fase di Iniziativa** viene prorogata.

La dinamica **Imboscata!** consiste in un attacco a sorpresa, effettuato o subito, che fa sì che la **Fase di Iniziativa** abbia inizio solo dopo la fine di una **Fase d'Attuazione Improvvisata**

2. Fase di Preparazione

La **Fase di Preparazione** è un periodo della durata di un (1) **minuto** circa in cui i giocatori determinano le azioni che andranno a compiere durante la **Fase d'Attuazione**.

L'**Iniziativa Interna** dei gruppi sarà lasciata ai giocatori che, in maniera più o meno strategica potranno definirla a proprio piacimento, in modo da poter valutare alternative d'azione.

In caso di un mancato accordo, che sia per pigrizia o mancanza di necessità, l'ordine di **Iniziativa Interna** sarà determinato procedendo in senso **Antiorario** partendo dalla **destra del Master**.

3. Fase d'Attuazione

La **Fase d'Attuazione** consente, circostanze permettendo, di portare a termine i piani vagliati nella **Fase di Preparazione**

Essa è composta da due (2) **Atti**:

- **Atto d'Azione**, il quale consente al personaggio di compiere azioni come ad esempio attaccare, utilizzare abilità e intrugli.

- **Atto di Movimento**, eseguibile nell'ordine che il Giocatore preferisce in relazione alle possibilità del personaggio, consente di muoversi all'interno dell'Area di Combattimento.

Atto di Movimento

L'**Atto di Movimento** rappresenta la parte dello scontro in cui il personaggio utilizza il proprio valore di **Movimento (MOV)** per spostarsi all'interno dell'**Area di Combattimento**.

Essa può avvenire in una o più fasi alternate fino all'esaurimento del valore di **Movimento (MOV)**

Atti di Movimento Eccezionali

Guizzo

Consente, rinunciando al proprio **Atto d'Azione**, di eseguire due (2) **Atti di Movimento**, compiendo quindi il doppio del valore di **Movimento (MOV)** del personaggio.

Fuga

Sacrificando un **Atto d'Azione**, con **Fuga** sarà possibile fuggire **ritardando di 1 Ciclo la meccanica di Inseguimento**, qualora il limite dell'**Area di Combattimento** sia raggiungibile con il valore di **Movimento (MOV)**.

Atto d'Azione

È definibile come **Atto d'Azione** tutto ciò che non rientra nella definizione di **Atto di Movimento**.

Gli **Atti d'Azione** possibili coprono un'ampia rosa di possibilità, sia offensive che difensive, che nella maggior parte dei casi determineranno le sorti dello scontro.

Tutte le azioni che non vengono categorizzate come Atto d'Azione possono essere compiute in maniera gratuita

Ogni personaggio potrà effettuare un (1) **Atto d'Azione per Ciclo di Combattimento**.

Atto d'Azione: Attacco

L'**Atto d'Azione** picaro per eccellenza risulta senza dubbio essere l'**Attacco**.

Per effettuare un **Attacco** sarà necessario lanciare il **Dado Arma (DA)** relativo all'**Armamento, Intruglio, Incantesimo** o **Trappola** che si ha intenzione di utilizzare.

Affinchè l'**Attacco** abbia successo sarà necessario superare con **Dado Arma (DA)** un **Roll Over** sulla **Protezione (PT)** del bersaglio.

In caso l'**Attacco** vada a buon fine, il valore dei **Punti Vita (PV)** sottratti (**danni**) al bersaglio sarà uguale al risultato del **Dado Arma (DA)**, a cui potranno essere aggiunti i modificatori delle varie **Abilità** del personaggio.

Un **Successo Critico** sul **Dado Arma (DA)** supererà automaticamente il valore di **Protezione (PT)** nemico infliggendo il **doppio dei danni**, oltre ad imporre la **Condizione di Prono**.

Gli **Armamenti da Fuoco** ignorano il valore di **Protezione (PT)** del bersaglio dell'**Attacco**.

Attacco in Mischia

L'**Attacco in Mischia** è costituito da tutti gli attacchi possibili con **Armamenti da Mischia, Armamenti Improvvisati** e perfino i cari vecchi **Cazzotti**.

Per tentare un **Attacco in Mischia** sarà necessario, salvo l'utilizzo di **Armamenti** con la caratteristica **Lungo**, trovarsi o entrare nella **Condizione di Ingaggiato** con il bersaglio dell'attacco in modo da poterlo colpire direttamente.

Attacco a Distanza

L'**Attacco a Distanza** è costituito da tutti gli attacchi possibili con **Armamenti a Distanza** (a corda e da fuoco), lancio di **Armamenti Improvvisati** e di **Intrugli** vari.

Per tentare un **Attacco a Distanza** sarà necessario che il bersaglio si trovi in **Linea di Tiro** del personaggio ed entro la **Gittata** dell'Armamento o intruglio che si sta utilizzando.

Attacco Magico

L'**Attacco Magico** è costituito dall'utilizzo offensivo della **Magia Picara**.

In questo caso, a differenza di armamenti di sorta, il **Dado Arma (DA)** da utilizzare per attaccare sarà costituito dal **Dado di Livello dX**.

Qualsiasi risultato superiore a 1 o 2 garantirà la riuscita dell'incantesimo.

Esattamente come per gli Armamenti da fuoco, un **Attacco Magico** ignora il valore di **Protezione (PT)** del bersaglio.

Atto d'Azione:

Atto su Caratteristica

Gli **Atti su Caratteristica** sono tutte quelle azioni in combattimento che per essere eseguite necessitano di un **Prova su Caratteristica**.

Rientra nella casistica l'utilizzo di Abilità.

Sebbene possano essere molteplici e dagli effetti imprevedibili, esistono alcuni **Atti su Caratteristica che consentono di avere accesso a dei risultati prevedibili**, utili alla strategizzazione durante il combattimento.

Atto su Forza (FOR)

Spintonare

Sposta il bersaglio di **1 m**. In caso di **Successo Critico** induce la **Condizione Prono**.

Scanzare

Sposta un oggetto pesante di un massimo dei metà del valore di **Movimento (MOV)**

Atto su Agilità (AGI)

Arrampicarsi

Consente di superare **Terreno Verticale**

Sguazzare

Consente di superare **Terreno Impraticabile** indotto da acqua.

Atto su Mente (MEN)

Adocchiare

Consente di **Individuare e rendere visibili Nemici & Trappole Nascosti** all'interno di un **Area Massiccia**

Svignarsela

Consente ad un alleato di **Disingaggiare** senza che utilizzi un **Atto d'Azione**

Apripista

Consente ad un alleato di ignorare il **Terreno Difficile** per il prossimo **Atto di Movimento**

Atto su Carisma (CAR)

Affabulare

Il prossimo attacco che subirà il bersaglio avrà **Fortuna**

Raggirare

Il prossimo attacco che il bersaglio effettuerà avrà **Sfortuna**

Intimidire

Il Bersaglio si sposta di un **(1)** metro, se ingaggiato apre ad un **Colpo Basso**

Atto d'Azione: Nascondersi

Per **Nascondersi** sarà necessario effettuare una Prova su Agilità con applicato il valore di Furtività. Dovrà inoltre trovarsi in prossimità almeno di una **Copertura Arrangiata** per poter accedere alla condizione di **Nascosto**, che perdura fino al compimento del prossimo **Atto d'Azione o di Movimento che generi Rumore**.

Atto d'Azione: Ricaricare

L'atto di **Ricarica** consiste nel ricaricare un arma da fuoco dopo l'utilizzo. Esso spende per intero l'**Atto d'Azione** ma lascia invariato quello di **Movimento (MOV)** La **Ricarica** può essere effettuata in **Atti d'Azione** non consecutivi.

Atto d'Azione: Utilizzo d'Intruglio

Utilizzare **Intrugli** consuma per intero un **Atto d'Azione**, che siano essi utilizzati su nemici, sul personaggio o su alleati.

Atto d'Azione: Preparazione

La preparazione di **Trappole** e **Intrugli**, nel caso in cui se ne abbiano le **Abilità**, spende due **(2) Atti d'Azione non necessariamente consecutivi**.

Atto d'Azione: Lordare Armamenti

Ricoprendo di **Veleno** i propri **Armamenti da Mischia** o **Frecce** sarà possibile, nel caso in cui l'**Attacco** vada a segno, aggiungere al monte danni anche quello del **Dado Arma** del veleno, imponendo inoltre la **Condizione Avvelenato**.

Atto d'Azione: Abbraccio picaro

Per bloccare un bersaglio e farlo entrare nella **condizione di immobilizzato** sarà necessario ingaggiarlo e affrontare un **Testa a Testa su Forza (FOR)** contro il bersaglio designato. Una volta vinto, ogni ciclo in cui lo si vorrà mantenere **Immobilizzato** sarà necessario superare una **Prova su Forza (FOR)**

Atto d'Azione: Disingaggio

Il **Disingaggio** consente, consumando per intero l'**Atto d'Azione**, di uscire dalla condizione di **Ingiaggiato** senza incorrere in **Colpi Bassi**. L'**Atto di Movimento** resta invariato, ma è necessario muoversi di almeno un **(1)** metro.

Imprevisti!

In uno scontro nulla è scontato e anche la strategia migliore può sgretolarsi davanti agli **Imprevisti** che disseminano l'**Area di Combattimento**.

Colpo Basso!

Il **Colpo Basso** è un **Atto di Reazione in Mischia** possibile solo nel momento in cui un nemico abbassa la guardia.

Il **Colpo Basso** avviene nel momento in cui si tenta di uscire dalla condizione **Ingaggiato** senza utilizzare l'**Atto di Disingaggio**.

È possibile effettuare (o ricevere) un **Colpo Basso** anche nel momento in cui, nell'**Atto di Movimento**, un personaggio dovesse incorrere involontariamente nella condizione di **Ingaggiato**.

È possibile effettuare o ricevere un **Colpo Basso** solo da soggetti adiacenti ingaggiati precedentemente.

È inoltre possibile incappare in un **Colpo Basso** nel momento in cui, trovandosi nella condizione di **Ingaggiato**, si tenterà di effettuare un **Attacco a Distanza** o **Magico** direzionato ad un bersaglio non adiacente.

Il numero di **Colpi Bassi** che un personaggio può effettuare è di uno (1) per **Ciclo di Combattimento**, ma al contrario potrà subirne un numero indefinito.

Interagire con un oggetto adiacente mentre ci si trova nella condizione di **Ingaggiato** apre ad un **Colpo Basso**.

Un **Colpo Basso** può essere effettuato solo con **Armamenti** e **Armamenti Improvvisati** già impugnati oppure con i nudi **Cazzotti**.

Attivazione!

Attivazione è una dinamica che entra in gioco nel momento in cui, che si compia un **Atto di Movimento** o **d'Azione**, si incappi in una **Trappola** o un **Attacco Magico ad Area**.

Quando il personaggio entrerà infatti nell'**Area d'Effetto** della **Trappola** o dell'**Incantesimo** questa si attiverà potendo generare da un blocco di lieve entità fino danni importanti.

Circostanze di Combattimento

Danni Integrità

Quella dei **Danni Integrità** è una dinamica che porta col tempo anche i più corazzati ad arrendersi ai molteplici colpi di un campo da combattimento picaro.

I **Danni Integrità sugli Armamenti** si verificano ogni volta che si incorre in un **Fallimento Critico su Dado Arma (DA)**.

I **Danni Integrità sulle Protezioni** si verificano ogni volta che si subisce con successo un attacco. **Ogni tre colpi subiti sulla stessa protezione porterà il suo valore integrità a scendere di un (1) punto.**

È possibile distribuire i colpi subiti sulle diverse protezioni in modo da garantirne una durata maggiore.

Un **Successo Critico** di un attacco comporta la riduzione di un (1) **intero punto integrità**.

Qualora un **Armamento** o **una Protezione** raggiungessero il valore di **zero (0)** Integrità non sarà più considerato come equipaggiato e finirà nell'**inventario** in attesa di essere buttato o riparato.

Area di Combattimento e d'Effetto

L'**Area di Combattimento** è la porzione di terreno in cui si è soggetti al **Ciclo di Combattimento** e abbandonarla comporta l'entrata nella **Fase di Conclusione**.

L'**Area d'Effetto** è la porzione di **Area di Combattimento** dove una **Trappola**, un **Intruglio** o un **Incantesimo** esercita il suo effetto.

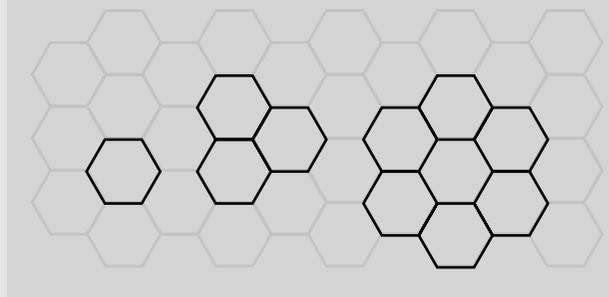
Le **Aree d'Effetto** si dividono in tre (3) tipologie:

Aree d'Effetto

Area Misera: Occupa lo spazio di **1m** (un esagono)

Area Media: Occupa lo spazio di **3m** (tre esagoni adiacenti)

Area Massiccia: Occupa lo spazio di **7m** (sette esagoni adiacenti)



Coperture

Le coperture rappresentano elementi in grado di coprire in maniera parziale o totale la figura di un personaggio.

Esse possono essere di due tipologie

Tipologia di Coperture

Copertura Arrangiata

Capace di nascondere solo **parzialmente** la figura del personaggio da alleati e nemici

Copertura Blindata

Capace di nascondere solo **totalmente** la figura del personaggio da alleati e nemici

Un personaggio di **Stazza Piccola** può considerare qualsiasi copertura, compresi personaggi di **Stazza Media** e **Grande**, come una **Copertura Totale**

Un Personaggio di **Stazza Media** può considerare i personaggi di **Stazza Grande** come una **Copertura Arrangiata**

Un personaggio di **Stazza Grande** non può, a meno di casi specifici, trovare **Coperture Totali** di sorta.

4. Fase di Conclusione

La **Fase di Conclusione** apre ad una serie di dinamiche, che potrebbero portare dalla **Conclusione** al rientro coatto nel **Ciclo di Combattimento**.

Degna Conclusione

Il combattimento termina senza eccessivi danni e in favore del personaggio.

Che sia esso avvenuto per una **Fuga** ben riuscita o per l'annientamento della controparte, il **Ciclo di Combattimento** può dirsi terminato.

Inseguimento

Dinamica innescata da Fuga, Inseguimento entra in gioco nel momento in cui un personaggio si trovi a inseguire o essere inseguito.

Essa consiste in un **Testa a Testa** su **Forza (FOR)** o **Agilità (AGI)** in relazione alle condizioni del terreno di fuga.

Nel caso in cui l'inseguito dovesse fallire nel **Testa a Testa**, l'inseguitore lo raggiungerà, facendolo tornare nel **Ciclo di Combattimento**.

Nel caso invece in cui fosse l'inseguitore a fallire, la **Fuga** avrebbe successo e il combattimento potrà dirsi concluso.

Prova di Corruzione



Scazzottata

La **Scazzottata** si configura come una versione non letale di un **Combattimento**.

Affrontata esclusivamente con **Armamenti Improvvisati** e **Cazzotti**, la **Scazzottata** beneficia di un monte danni decisamente più basso.

Durante una **Scazzottata** il valore di **Protezione (PT)** dei personaggi **viene ignorato**, portando ad una situazione in cui o si colpisce o si fallisce.

Il valore di **Protezione (PT)** del personaggio verrà convertito in **Punti Vita (PV) temporanei**, che spariranno alla fine della rissa.

Nella **Scazzottata** non si entra nella condizione di **Morente** ma bensì, una volta raggiunti **0 Punti Vita (PV)**, il personaggio entrerà forzatamente nella condizione di **Riposo Breve**.

La **Scazzottata** non prevede l'utilizzo di **Armamenti** di nessun genere, pena l'incorrere immediatamente in un **Ciclo di Combattimento** e successivo arrivo delle forze dell'ordine locali, sfociando in un conflitto letale.

6

Condizioni del Personaggio

Durante il travagliato viaggio che il personaggio affronterà nelle terre picare, molti avvenimenti lo investiranno.

Le **Condizioni del Personaggio** sono il modo migliore per tener di conto di tutte queste situazioni e di tutte le loro conseguenze.

Le **Condizioni Ambientali** sono invece tutti quegli indicatori che riguardano l'interazione tra l'ambiente e il personaggio.

Nascosto

Nascondersi risulta spesso il modo migliore per evitare danni o rendere efficace un attacco o un **Imboscata**.

La condizione di **Nascosto** si verifica nel momento in cui il personaggio riesce in nessun modo ad essere individuato dai nemici.

Le condizioni per poter entrare e rimanere nella condizione di **Nascosto** sono le seguenti:

Prova su Agilità: Superare con successo una prova su **Agilità** applicando il valore di **Furtività**

Presenza di Copertura Totale: Il Personaggio potrà effettuare **Atti di Movimento** ma dovrà sempre trovarsi dietro una **Copertura Totale** per potersi continuare a ritenere **Nascosto**

Non interagire direttamente con alleati o nemici: Qualsiasi azione volta ad interagire con altri soggetti all'interno dell'area di combattimento potrebbe porre fine alla condizione di **Nascosto**

Fame

Ad un picaro di piccola o media stazza sarà sufficiente consumare una (1) **razione** al giorno per evitare di incorrere nella dinamica di **Fame**, mentre per i picari più robusti (**stazza grande**) se ne necessiteranno due (2).

In caso ciò non avvenga, entrerà in gioco la dinamica di **Fame**.

Nei primi due (2) giorni senza consumare le razioni necessarie, il personaggio non incorrerà che in fastidiosi e sempre più pressanti dolori nel ventre e nelle viscere.

Dal terzo (3) giorno fino al quarto (4), il Giocatore effettuerà tutti i tiri con **Sfortuna**, salvo poi tragicamente incorrere nel quinto (5) giorno nella dinamica **Morente**.

Insonnia

Riposare risulta molto importante per le Condizioni del Personaggio.

Ogni giorno di **Insonnia** comporterà una **Prova su Mente (MEN)** per resistere alla **Corruzione**.

Dal terzo (3) giorno di **Insonnia** ogni tiro sarà effettuato con **Sfortuna** e, giunti al quinto (5) si dovrà tirare per la condizione di **Morente**.

Per evitare l'Insonnia il Personaggio ha accesso a tre (3) tipologia di Riposo che lo aiuteranno a recuperare Punti Vita (PV) e a riposare la sua mente.

Tipologia di Riposo

Pennichella (Riposo Breve)

Copre circa il lasso di tempo di un'ora, utile per recuperare qualche **Punto Vita (PV)** lanciando un (1) **d10** senza modificatore di **Vitalità**.

Sollazzo (Riposo Lungo)

Con una durata approssimativa di una decina (10) di ore, il **Riposo Lungo** consente il **ripristino totale** dei **Punti Vita (PV)**.

Bivacco (Riposo Sicuro)

Della durata di una **cinquina (5 giorni)**, consente oltre al recupero della **totalità** dei **Punti Vita (PV)** di accedere alla **Baldoria**.

Corruzione



Morente

La **Condizione di Morente** si verifica quando il personaggio, a seguito di danni da combattimento o altre **Condizioni di Stato**, si trova ad avere un valore di **Punti Vita (PV)** uguale a **0** o inferiore, fino ad un massimo di **-10**.

Il Giocatore dovrà effettuare un Prova di Sopravvivenza, tirando un d4 per determinare il numero di cicli necessari prima dell'avvento della morte del personaggio.

Per uscire dalla condizione di Morente vi sono due metodi che avranno il compito di **riportare i Punti Vita (PV) del Personaggio almeno a (1)**:

Guarigioni della Savia Congrega Unguento Curativo

È possibile per un altro Personaggio stabilizzare la condizione del Morente.

La **Stabilizzazione** avviene nel momento in cui un altro Personaggio adiacente rinuncia alla propria azione per effettuare un tiro **Roll Under con d10, con Sfortuna qualora non fosse in possesso di bendaggi**, che se passato consente al Personaggio morente di tornare ad (1) **Punto Vita** entrando nella condizione di **Collassato fino a eventuale Riposo o Guarigione**.

Uscito da tale condizione, la tabella "**Abbattuto**" determinerà le conseguenze dei danni subiti.

Se invece il monte danni dovesse portare il personaggio a meno di **-10 Punti Vita (PV)** si andrebbe incontro ad una morte sul colpo.

Dado Sobrietà (DS)

La resistenza dei picari ai piaceri della vita è cosa ben nota da immemore tempo.

Il **Dado Sobrietà (DS)** indica la condizione fisica in cui versa il personaggio in relazione al suo consumo di **Spiriti** e **Droghe** varie.

I tiri effettuati con **Dado Sobrietà (DS)** saranno tutti **Roll Under** sulla dimensione del dado stesso. Esso è inizialmente un **d10**, ma può vedere le sue dimensioni ridotte, in relazione a date dinamiche, fino a raggiungere il **d2** e successivamente la condizione di **Collassato**.

Un **qualsiasi risultato** che non sia un **Successo Critico** comporta la perdita di **1 o più Dado Sobrietà (DS)**.

Un **Fallimento Critico** su **Dado Sobrietà** comporterà la condizione di **Collassato** a prescindere dalla dimensione del **Dado Sobrietà (DS)**.

Sbronza

Consumare **Spiriti** porta sistematicamente ad incorrere nella condizione di **Sbronza**.

Sbronza consiste nel lanciare il **Dado Sobrietà** ogni qualvolta si consumi uno spirito.

Per ogni utilizzo del **Dado Sobrietà**, il personaggio vedrà tale dado diminuire di dimensione di tanti punti quanti sono quelli indicati per lo **Spirito** bevuto e così via fino a raggiungere il **d2** come **Dado Sobrietà**, che con un ennesimo fallimento porterà alla condizione di **Collassato**

La dimensione del **Dado Sobrietà** determina anche la durata della condizione di **Sbronza**: ogni

dimensione persa a partire dal **d10** infatti corrisponderà ad un **(1)** ora in più di **Sbronza**.

In compenso, per ogni dimensione di **Dado Sobrietà (DS)** persa, il personaggio guadagnerà un **(1) Punto Audacia Temporaneo**, che, salvo utilizzo, sparirà alla fine della **Sbronza**.

Un **Fallimento Critico** comporterà la condizione di **Collassato** a prescindere dalla dimensione del **Dado Sobrietà (DS)** utilizzato.

Un **Successo Critico** al contrario porterà ad guadagnare un **(1) Punto Audacia Temporaneo** senza subire diminuzioni nelle dimensioni del **Dado Sobrietà (DS)** del personaggio.

Ogni **Dado Sobrietà (DS)** comporta un **(1) ora di Sbronza**.

Spiriti (d4)

1. Cervogia (birra) 1	2. Uvapesta (vino) 1
3. Macerato (amari) 2	4. Acquetta (distillati) 3

Dipendenza

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]



[Blurred text]

[Blurred text]

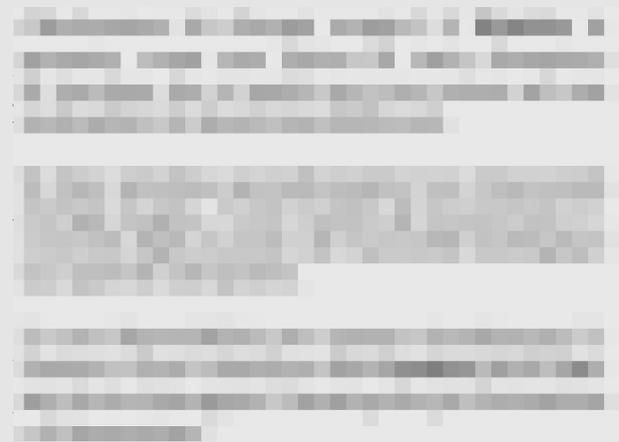
Droghe (d4)

[Blurred text]

[Blurred text]



[Blurred text]



Avvelenato

Il veleni, una delle preoccupazioni più impellenti nella vita dei picari dell'aristocrazia e ottimo deterrente sui campi di battaglia.

La condizione di **Avvelenato** si verifica nel momento in cui il personaggio entri in contatto diretto con il **Veleno** o inali **Miasmi** di varia natura.

Una volta entrato nella condizione di **Avvelenato**, il primo risultato del **Dado Arma (DA)** del **Veleno**

o del **Miasma** determinerà il monte danni che il personaggio subirà ogni ciclo di combattimento fino alla guarigione o alla morte.

Per uscire alla condizione di **Avvelenato** sarà necessario superare un **Prova su Forza (FOR)** o **Agilità (AGI)**.

Nel caso di utilizzo di **Unguenti**, l'unico effetto delle cure sarà fermare l'effetto del **Veleno**, senza restituire **Punti Vita (PV)** al personaggio.

Le **Grazie** invece interpongono la condizione di **Avvelenato** e restituiscono anche **Punti Vita (PV)**

Infiammato

La condizione di **Infiammato** si verifica nel momento in cui il personaggio entri in contatto diretto con oggetti in fiamme o in grado di generare esplosioni, come **Polvere Nera** e **Calce Picara**.

Una volta entrato nella condizione di **Infiammato**, il **Dado Arma (DA)** dell'oggetto, dell'**Intruglio** o dell'**Incatesimo** determinerà il monte danni che il personaggio subirà ogni ciclo per **d4** Cicli.

Per uscire alla condizione di **Infiammato** sarà necessario superare un **Prova su Forza (FOR)** o **Agilità (AGI)**.

Condizioni da Combattimento

Alcune **Condizioni del Personaggio**, di natura più o meno temporanea, sono caratteristiche di **Combattimento** o **Scazzottate**, seppur possono presentarsi o permanere anche al di fuori.

Ingaggiato

La condizione di **Ingaggiato** si verifica quando il personaggio è adiacente ad un'unità nemica. Non può allontanarsi senza subire **Colpi Bassi**.

Immobilizzato

Il valore di **Movimento (MOV)** è ridotto a zero (**0**) ed è impossibilitato a compiere azioni fino al superamento di una **Prova su Forza (FOR)** o **Agilità (AGI)** che consuma un **(1) Atto d'Azione**. Si è soggetti ad attacchi con **Fortuna**.

Prono

È necessario spendere metà del valore di **Movimento (MOV)** per tornare in piedi e compiere azioni. Si è soggetti ad attacchi con **Fortuna**.

Accecato

Tira con **Sfortuna** per gli attacchi in **Mischia** e non può attaccare a **Distanza**. Si è soggetti ad attacchi con **Fortuna**. Per uscire alla condizione di sarà necessario superare un **Prova su Forza (FOR)** o **Mente (MEN)**.

Assordato

Non può **Nascondersi**. Si è soggetti ad attacchi con **Fortuna** se effettuati da **nascosti**. Per uscire alla condizione di sarà necessario superare un **Prova su Forza (FOR)** o **Mente (MEN)**.

Terrorizzato

Spende il **doppio** del valore di **Movimento (MOV)** per fuggire in direzione opposta della fonte del terrore. Non può compiere azioni diverse fino al superamento di una **Prova su Mente (MEN)** o **Carisma (CAR)**

Condizioni Ambientali

Le **Condizioni Ambientali** descrivono il modo in cui il Personaggio interagisce con l'ambiente che lo circonda, quali:

Condizioni di Visibilità

La **Visibilità** è il valore che esprime la capacità del personaggio di individuare e riconoscere ciò che vede intorno a sé.

Esistono (4) situazioni di **Visibilità** diverse:

Tipologie di Visibilità

Visibilità Ottimale

Il Personaggio riesce a vedere fino a **20m** e non necessita di superare Prova di **Mente (MEN)** per individuare nemici e oggetti

Visibilità Limitata

Il Personaggio riesce a vedere fino a **10m** e necessita di superare Prova di **Mente (MEN)** per vedere oltre.

Visibilità Scarsa

Il Personaggio è quasi cieco e può vedere solo fino a **2m** dalla sua persona. I tiri su **Mente (MEN)** hanno **Sfortuna**.

Visibilità Nulla

Impone la condizione di **Accecato**.

Per risolvere la questione della visibilità, il picaro ha a disposizione quattro (4) soluzioni:

Illuminazione

Torcia

Costituita banalmente da un bastone di legno con all'estremità uno straccio inbevuto di olio o grasso animale, è la soluzione più semplice e immediata.

In caso di **Visibilità Nulla**, fornisce **Visibilità Limitata** con una durata di **d4** cicli.

Lanterna

Costituita da un alloggio di metallo con all'interno una candela ad olio, la lanterna costituisce un aiuto decisamente più massiccio alla **Visibilità**.

In caso di **Visibilità Nulla**, fornisce **Visibilità Limitata** per **d10** cicli.

Lampadina a Dianzio

Scelta dei più esperti ma anche dei più facoltosi, questo piccolo gioiellino tecnologico possiede la peculiarità di essere sempre accesa.

Costituita da una custodia di metallo contenente un pezzo di **Dianzio**, in caso di **Visibilità Nulla**, fornisce **Visibilità Ottimale**.

Muschio Luminescente

Difficile da trovare quanto da coltivare, questo muschio è capace, forse per la presenza di **Dianzio** al suo interno, di generare luce.

In caso di **Visibilità Nulla**, fornisce **Visibilità Scarsa**.

Condizioni del Terreno

La tipologia di **Terreno** definisce la facilità con cui il personaggio potrà attraversarlo.

Esistono tre (3) tipi di **Terreno**:

Tipologie di Terreno

Terreno Praticabile

Il valore di **Movimento (MOV)** del personaggio rimane invariato.

Terreno Accidentato

Il valore di **Movimento (MOV)** del personaggio viene dimezzato

Terreno Verticale

Necessita di una **Prova su Agilità** per essere superato.

Terreno Impraticabile

Il valore di **Movimento (MOV)** del personaggio è zero (0)

Rumore

Il rumore è un fattore che può influenzare il personaggio in vari modi, a seconda della situazione e della sua preparazione.

Un personaggio attento e preparato può riuscire a individuare la fonte del rumore, anche se è molto lontano.

Il rumore può anche essere utilizzato come strumento di difesa o di attacco, a seconda delle circostanze.

In alcune situazioni, il rumore può anche essere generato dal personaggio stesso, ad esempio durante una lotta o una fuga.

Il rumore può anche essere utilizzato per attirare l'attenzione di un nemico o per nascondere la propria presenza.



7

La Progressione del Personaggio

Picaria è un luogo preguo di avventure, scazzotate, guerre e imprevisti di vario genere. Nel corso del viaggio il personaggio si troverà ad affrontare una moltitudine di situazioni differenti, dalle scazzotate in taverna ad intrighi politici degni dei più grandi complotti che la storia abbia mai visto.

La **Progressione del Personaggio** dà accesso a varie abilità, utili in battaglia quanto in taverna.

Il livello massimo raggiungibile da un personaggio è dieci (10), esattamente come sarà possibile distribuire solo nove (9) **Punti Caratteristica** e apprendere un massimo di dieci (10) **Abilità** tra tutte le tipologie esclusa quella **Innata**.

Caratteristiche delle Abilità

Durante il viaggio che il personaggio si troverà ad affrontare apprenderà diverse **Abilità** che lo aiuteranno ad affrontare le situazioni più disparate.

Le caratteristiche associate ad un'Abilità sono tre e ne descrivono la modalità di utilizzo.

Abilità Passive

Sono sempre attive e non necessitano quindi di Prove di attivazione

Abilità Attive

Rientrano nella definizione tutte quelle Abilità che necessitano il consumo di un Atto d'Azione per essere attivate

Abilità di Reazione

Sono definibili come tali le Abilità che vedono il

loro effetto attivarsi come Reazione ad una condizione esterna

Fatta eccezione per quella **Innata**, la maggior parte delle **Abilità** vengono acquisite con la **Progressione del Personaggio**.

Le Abilità acquisibili tramite Progressione sono di tre Tipologie: **Abilità Picare**, **Abilità Specialistiche** e **Abilità Avanzate**.

Abilità Picare

Le **Abilità Picare** sono direttamente correlate ai valori di Caratteristiche e rappresentano le competenze che il personaggio mette insieme nel corso del suo viaggio.

Si possono apprendere **Abilità Picare** in riferimento a qualsiasi caratteristica, purchè il personaggio possenga almeno il **valore minimo indicato a lato dell'Abilità**.

Ogni due (2) livelli sarà possibile per il Giocatore selezionare un'Abilità Picara da far apprendere al suo personaggio, determinandone la crescita.

ES: per accedere all'Abilità Picara "Inarrestabile" si avrà bisogno di un valore di Forza (FOR) uguale o superiore a 3

Abilità su Forza (FOR)

Piede Possente [Passiva] (1 FOR)

Aumenta il valore di **Movimento (MOV)** di (2) soltanto **durante un combattimento**

Inarrestabile [Passiva] (3 FOR)

Fornisce **Fortuna** su tutte le **Prove di Forza (FOR)** dentro e fuori il combattimento.

Strettamente Avvinghiato [Passiva] (5 FOR)

Consente di attuare l'**Abbraccio Picaro** affrontando una **Prova su Forza (FOR)**

Esplosione di Vigore [Passiva] (7 FOR)

Fornisce un **dX** di **danno** aggiuntivo al **Dado Arma (DA)** se ingaggiato con almeno due nemici

Giravolta Vincente [Passiva] (9 FOR)

Colpisce fino a due (2) nemici adiacenti contemporaneamente in mischia.

Abilità su Agilità (AGI)

Vigliaccheria Picara [Passiva] (1 AGI)

Fornisce **Fortuna** per entrare nella **condizione di Nascosto**

Colpo Infame [Passiva] (3 AGI)

Aggiunge +2 di danno aggiuntivo al **Dado Arma (DA)** se attacca da **Nascosto**.

Colpo di Scena! [Passiva] (5 AGI)

Può costruire **Trappole**.

Colpo Ignobile [Passiva] (7 AGI)

Aggiunge **dX** di danno aggiuntivo al **Dado Arma (DA)** se **Nascosto**

Schivata Lesta [Passiva] (9 AGI)

I danni ad **Area** e da **Trappole** sono dimezzati

Abilità su Mente (MEN)

Tutti in Salvo! [Passiva] (1 MEN)

Fornisce **Fortuna** su **Fuga** per se ed alleati.

Occhio Vigile [Passiva] (3 MEN)

Fornisce **Fortuna** per **Individuare** nemici.

Dono Inusuale [Attiva] (5 MEN)

Sacrifica un (1) un **Atto d'Azione** per consentirne due (2) ad un **alleato**.

Stratega [Attiva] (7 MEN)

Sacrifica un (1) un **Atto d'Azione** per aggiungere **dX** di danno aggiuntivo al prossimo attacco di un **alleato nell'area di visibilità**

Strategia Vincente [Passiva] (9 MEN)

Gli **alleati** in un **Area Massicia** intorno a lui hanno **Fortuna** con **Dado Arma (DA)** e **dX**

Abilità su Carisma (CAR)

Incitamento Codardo [Passiva] (1 CAR)

Fornisce +1 al valore di **Protezione (PT)** degli **alleati** adiacenti.

Una mano lava l'altra [Passiva] (3 CAR)

Fornisce **Fortuna** su **Dado Arma (DA)** ad un (1) **alleato** adiacente

Fascino Furfante [Passiva] (5 CAR)

Fornisce **Fortuna** sulle **Prove di Carisma (CAR)** dentro e fuori dal combattimento.

Supporto Morale [Passiva] (7 CAR)

Sacrifica un (1) un **Atto di Movimento** per aggiungere **dX** di danno aggiuntivo al prossimo attacco di un **alleato nell'area di visibilità**

Amore Tossico [Passiva] (9 CAR)

Consente di utilizzare **Reclutamento** per (1) **sgherro** senza incorrere in nessun costo.

Specializzazioni Picare

Le **Specializzazioni Picare** forniranno un ulteriore aiuto al personaggio per affrontare al meglio i combattimenti che verranno.

Le **Specializzazioni** sono **direttamente legate alle Caratteristiche** e **determinano in quale delle quattro il personaggio eccelle**.

Per accedere ad una delle **Specializzazioni Picare** sarà necessario raggiungere il valore (8) nella **Caratteristica** cui la **Specializzazione** fa riferimento.

La **Specializzazione** potrà dirsi completata una volta arrivati al valore (10) della **Caratteristica** di riferimento, avendo appreso le tre (3) **Abilità Specialistiche** corrispondenti.

Le **Specializzazioni Picare** sono divise in quattro (2) categorie in base alle **Caratteristiche**.

- Per **Forza (FOR)** e **Agilità (AGI)** abbiamo le **Specializzazioni Marziali** con il **Mestiere d'Armi**;
- Per **Mente (MEN)** e **Carisma (CAR)** abbia le **Specializzazioni Magiche** con le **Vie Magiche**.

Marziali e Mestiere d'Armi

Non molti **picari** possono ambire a considerarsi tanto capaci da essere riconosciuti come **Mastri d'Arme** a tutti gli effetti.

Le **Specializzazioni Marziali** consentono al personaggio di intraprendere un percorso che lo porterà a diventare un'eccellenza nell'**abito del combattimento corpo a corpo e a distanza**.

Basate su **Forza (FOR)** e **Agilità (AGI)** le **Specializzazioni Marziali** sono in grado di consentire al personaggio di affrontare situazioni sempre più pericolose e avversari sempre più temibili.

FOR

Mestiere d'Armi: Picchiatore



Rissaiolo [Passiva] (8 FOR)

Pugile [Passiva] (9 FOR)

Veterano [Passiva] (10 FOR)

FOR

Mestiere d'Armi: Protettore



Solido [Passiva] (8 FOR)

Preparato [Attiva] (9 FOR)

Roboante [Attiva] (10 FOR)

AGI

Mestiere d'Armi: Sicario



Vile [Attiva] (8 AGI)

Cacciatore di Teste [Attiva] (9 AGI)

Bacio del Picaro [Passiva] (10 AGI)

AGI

Mestiere d'Armi: Imboscato



Lesto [Passiva] (8 AGI)

Pronto! [Passiva] (9 AGI)

Doppio Innesco [Passiva] (10 AGI)

Incantatori e Vie Magiche

Le **Specializzazioni Magiche** consentono di intraprendere un percorso all'interno della **Magia Picara** nel suo **lato più potente e pericoloso**.

Diventare incantatore richiede, al netto di una buona propensione naturale, anni di studio e formazione oltre che una buona dose di rischi. **Non è detto infatti che la magia venga fuori come l'incantare l'ha pensata** e sono molti infatti ad essere morti per mano delle loro stesse magie.

Costituita da **quattro Vie**, la **Magia Picara** è caratterizzata dalla molteplicità delle sue manifestazioni che rendono gli **incantatori soggetti decisamente temuti ma anche poco diffusi**.

Le **Vie Magiche** hanno una storia molto diversa fra loro, che ne ha determinato la diffusione nella penisola e delle caratteristiche diverse. Se infatti alcune vie magiche risultino **secolarizzate** e intrecciate a doppio filo con precetti di **culto o religione**, altre meno antiche esplorano **nuove frontiere della magia picara**.

Non tutte le **Vie Magiche sono considerate lecite** e questo influisce notevolmente anche sul modo in cui l'incantatore vive nella società.

Un percorso nella **Via Divina** o quella **Arcana** possano garantire **notevoli benefici anche a livello sociale**, arrivando a permettere di ricoprire **ruoli di rilievo e titoli** decisamente altisonanti.

Al contrario, gli **incantatori Primali e i Supplicanti**, considerati eretici e in alcuni casi veri e propri fuorilegge, conducono vite diverse tra loro ma **accomunate dall'impossibilità di esprimere liberamente il loro culto o la loro natura**.

Se infatti i **primali**, pur colpiti direttamente dal bando del loro culto, sono soliti **portare avanti una doppia vita**, i **supplicanti** sono spesso **isolati dalla società** e raccolti in **piccoli gruppi**.

Magia Arcana & Arcanisti

[Redacted text]

Limite Magico

[Redacted text]

[Redacted text]

Ritualistica & Manifestazione

[Redacted text]

[Redacted text]

[Redacted text]



Via Magica: Arcana

Intrugliare [Passiva] (8 MEN)

[Redacted text]

Discipline Arcane (d4)

1. Stratificazione

2. Deterioramento

3. Addensamento

4. Determinazione

Geometrie Native (d4)

1. Colonna

2. Cono

3. Sfera

4. Punto

Magia Primale & Primali

...

...

...

...

...



...

...

...

...

...

...

...

Limite Magico

...

...



...

Ritualistica & Manifestazione

...

...

...



...

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

Limite Magico

[Blurred text]



[Blurred text]

[Blurred text]

Ritualistica & Manifestazione

[Blurred text]

[Blurred text]



[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

CAR

Via Magica: Divina

Grazia [Attiva] (8 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

Chiavi

Graziella [Attiva] (9 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

Grazie al... [Attiva] (10 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

Ordini

Lucchetti

Purificazione [Attiva] (9 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

Fuoco del Figlio [Attiva] (10 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

Serranti

Incendio Doloso [Attiva] (9 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

Supplizio [Attiva] (10 CAR)

[Blurred text]

[Blurred text]

Magia Eretica & Supplicanti

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]



[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

Via Magica: Eretica

Suppliche Eretiche (d4)

1. Folgore Porpora [Attiva]

2. Benedizione dall'Alto [Attiva]

3. Iella demoniaca [Attiva]

4. Scintilla Improvvisa [Attiva]

Doni di Lucibello (d4)

1. Fauci del Patrono

2. Occhio del Patrono

3. Estensione del Patrono

4. Moccolo del Patrono

Abilità Avanzate

Picaria è una penisola in perenne conflitto interno, dove schermaglie e guerre sono all'ordine del giorno.

Se è pur vero che vi sono molte abilità che il personaggio apprenderà durante la sua avventura, è altrettanto vero che alcune più di altre determineranno il suo successo sui campi di battaglia e in altre spiacevoli situazioni.

Le **Abilità Avanzate** sono particolari abilità che incidono sul modo in cui il personaggio interagisce con alleati, nemici, armi e terreno durante un combattimento.

Il personaggio potrà apprendere solamente due (2) **Abilità Avanzate** nel corso di una *Campagna di gioco*, raggiungendo il **Livello 7** e il **Livello 9**.

Limite Magico



Ritualistica & Manifestazione



Le **Abilità Avanzate** sono divise in due categorie differenti, che coprono due aspetti fondamentali del combattimento:Le **Abilità Avanzate di Disciplina** e quelle di **Dinamismo**.

Abilità di Disciplina

Le **Abilità Avanzate di Disciplina** comprendono tutte quelle abilità, basate sulle caratteristiche di **Mente (MEN)** e **Carisma (CAR)**, che consentono di intaccare la **sfera morale e psicologica** del personaggio e dei bersagli.

Terrore [Attiva]

Stupidità [Attiva]

Determinato [Attiva]

Lucidità Inebriante [Attiva]

Odio [Attiva]

Timorato [Attiva]

Canti di Guerra [Attiva]

Discorso del Condottiero [Attiva]

Inarrestabile [Attiva]

Autorità:Il Cipiglio del Tiranno [Attiva]

Abilità di Dinamismo

Le **Abilità Avanzate di Dinamismo** comprendono tutte quelle abilità, basate sulle caratteristiche di **Forza (FOR)** e **Agilità (AGI)**, che consentono di aumentare le capacità di movimento di un personaggio in combattimento.

Piede Esperto [Attiva]

Schermagliatore [Attiva]

Carica [Attiva]

Inamovibile [Attiva]

Piano ma lontano [Attiva]

Arrampicatore [Attiva]

Minatore [Attiva]

Leggiadro [Attiva]

Segugio [Attiva]

Ombra [Attiva]

8

Burocrazia Picara

*La Burocrazia a Picara è una cosa pericolosa.
Un pezzo di carta può determinare come campi
e come schiatti.
Un azzecagarbugli di fiducia può fare comodo!*

Testamenti & Funerali

*L'unica cosa certa è la morte, quindi è sempre
bene premunirsi.*

Il **Testamento** permetterà di non far andare persa l'esperienza di gioco portata avanti fino al momento della tragica dipartita del personaggio.

Il **Testamento** permette di rientrare in gioco con un nuovo personaggio di un (1) livello inferiore rispetto a quello appena deceduto.

Perché il passaggio dei beni del defunto al nuovo personaggio avvenga è necessario che vengano recuperati insieme al cadavere, al fine di eseguire **Funerali** e beghe burocratiche.

Il **Testamento** non garantisce infatti che i beni del defunto siano automaticamente consegnati al nuovo personaggio.

Nel caso in cui infatti i beni non fossero recuperati per tempo il nuovo personaggio non possederà che gli oggetti dell'**Occupazione**.

In caso invece di mancanza di un **Testamento** valido il Giocatore si troverà costretto a riunirsi ai propri compagni con un nuovo personaggio di **livello 1**.

Per stilare un testamento sono possibili due vie:

- Se il personaggio è in grado di leggere e scrivere (**4 o più a Mente**) allora potrà stilare da solo il proprio **Testamento**.

- Se invece si preferisce la comodità o l'ignoranza, ci si può affidare ad un **Azzecagarbugli** per portare a termine la pratica.

Il costo per la registrazione di un **Testamento** e la sua validazione è di **5 Petecchie (P)** nel caso in cui lo si stili da solo e **10 Petecchie (P)** se si decide di avvalersi di un **Azzecagarbugli**.

Il **Funerale** è parte integrante non solo del culto religioso e dell'elaborazione del lutto, ma è anche e soprattutto un momento di giubilo per burocrati.

Dato il **Culto dei Morti** presente in tutta la penisola, la pratica del **Funerale** non è una scelta ma un obbligo di legge.

Vi sono tre (3) **tipi di inumazioni possibili**, che dipendono dalla qualità della stessa e che prevedono costi differenti.

Funerali Picari

Funerale Indegno

Il **Funerale Indegno** è la forma più bassa di inumazione. Al costo di **5 Petecchie (P)** verrà registrato il decesso nello Stato di Famiglia e sarà possibile svolgere il **Funerale** e l'inumazione in una **buca poco profonda senza bara**.

Funerale Degno

Il **Funerale Degno** è un estremo saluto decisamente più degno del precedente.

Al costo di **50 Petecchie (P)** sarà possibile non solo svolgere il Funerale in presenza di un **Congregato**, ma l'inumazione verrà effettuata con una bara di legno su terreno di proprietà dell'egida. Viene fornito un **d2** persone pagate dell'egida stessa per piangere la morte del defunto.

Funerale Illustre

Alla modica cifra di **150 Petecchie (P)** sarà possibile avere un pacchetto funerario da sogno. Il **Funerale Illustre** viene svolto in proprietà privata in presenza di un **Mastro di Chiavi** e l'inumazione avviene in una **bara piombata**. Viene inoltre fornito un **d10** persone pagate per piangere la morte del defunto.

Reclutamento & Assunzioni

[Blurred text]

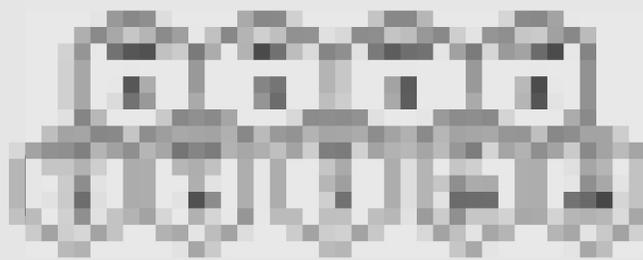
[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]



[Blurred text]



[Blurred text]

[Blurred text]

[Blurred text]

9 Attività Collaterali

Picaria non è solo un tripudio di Scazzottate, Combattimenti ed Esplorazioni.

Le **Attività Collaterali** comprendono tutte quelle dinamiche che, gestite durante periodi di **Riposo Sicuro** o di uguale durata fuori dall'**Atto Picaro**, permettono un avanzamento della campagna del personaggio o della compagnia.

Tra queste troviamo gli **Alloggi e Sistemazioni**, le attività di **Baldoria**, quelle di **Spostamento** su lunghe tratte e i costi di acquisto e mantenimento di una propria **Casa Base**.

Sistemazioni & Alloggi

Nel caso in cui dormire in Tenda non rientri nei gusti del personaggio, o molto semplicemente si voglia cercare un posto in cui riposare in maniera sicura, gli **Alloggi e le Sistemazioni** permettono al personaggio e ai suoi compagni di trovarsi un tetto più o meno fatiscente sopra la testa.

Nel caso in cui si voglia usufruire di **servizi di Alloggio** sarà possibile scegliere, a seconda del contesto e delle proprie tasche, tra **tre tipologie di qualità e costi differenti**:

Alloggi Picari

Topaia

Alloggio di fortuna e ultima speranza degli ubriachi, la **Topaia** offre un pavimento su cui dormire al caldo per **2d2 Petecchie (P)** per notte. Il costo per cinquina è di **10 Petecchie (P)**

Bettola

Tipologia di **Alloggio** tra i più gettonati, la **Bettola** propone una branda in stanze condivise per il costo di **2d6 Petecchie (P)** per notte.

Il costo per una cinquina è di **30 Petecchie (P)**.

Osteria

Alloggio decisamente comodo e sicuro, l'**Osteria** offre un letto su cui dormire in una stanza singola al costo di **2d10 Petecchie (P)** a notte.

Una cinquina costerà **50 Petecchie (P)**

Le **Sistemazioni** risultano essere tutti quegli alloggi di fortuna in cui si passeranno una o più notti di **Riposo**.

In generale è considerata una **Sistemazione un Alloggio** con condizioni agevolate dal contesto.

Che ci si trovi quindi ospiti di un amico o di un'Istituzione, il costo della **Sistemazione** verrà determinato in base al livello dell'**Alloggio** tradizionale, ma bisognerà successivamente sottrarre **10 Petecchie (P)** per ogni giorno di permanenza.

Una **Sistemazione** utilizzabile è ad esempio un qualsiasi luogo di culto della **Congrega**.

Esso sarà infatti a disposizione gratuita del personaggio **Congregato**, e diventerà una **Sistemazione**, qualora volessero, per i suoi compagni.

È infine importante sottolineare come sia possibile effettuare atti di **Baldoria** quando ci si trova in un **Alloggio** ma non in una **Sistemazione**, pena l'espulsione.

Baldoria (2d10)

Se è pur vero che il riposo è fondamentale, non è detto che esso debba svolgersi coricati su di un letto o annoiati su di una seduta.

La **Baldoria** darà la possibilità al Giocatore, tramite la somma di **2d10** e il costo di **dX + 10 Petecchie**, di determinare alcuni avvenimenti, più o meno gradevoli, avvenuti al personaggio durante un periodo di **Bivacco (Riposo Sicuro)**.

Baldoria (2d10)



Famigli & Addestramento



Casa Base!



Cosa mi sono perso?

Nel caso in un Giocatore dovesse malauguratamente aver perso lo svolgersi di uno o più **Atti Picari**, questo non significa che il personaggio sia stato li a grattarsi la pancia.

Il **Cosa mi sono perso?** e un **d4** potranno aiutare a fare luce sugli avvenimenti che hanno coinvolto il personaggio durante la pausa che l'Giocatore gli ha ingiustamente inflitto.

1. Hai fatto **Baldoria** gratuitamente.
2. Hai trovato qualcosa! Tira nelle tavole **Inventario** per scoprire cos'è.
3. Hai perso qualcosa! Tira un **d10** ogni dieci (**10**) **Spazi Inventario** per determinare il numero dello spazio occupato dall'oggetto perduto.
4. Hai preso parte ad un **Combattimento**. Ricevi **dX** danni. Il **Fallimento Critico (1)** porta la condizione di armamenti e armature a scendere di uno (**1**)

Picaria:Un Vecchio Nuovo Mondo

Copyright 2025 ©

All right reserved

picaria.it

