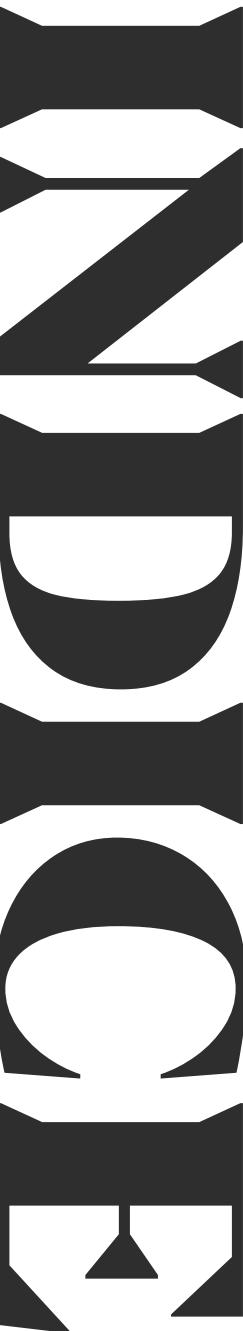




PICARIA

Un Vecchio Nuovo Mondo

Guida per l'Attore



1**Un Vecchio Nuovo Mondo****12****2****Creazione di un Picaro****16****3****Inventario: arnesi & consumabili** 41**4****Armamenti & Protezioni****49****5****Intrugli & Trappole****68****6****Combattimenti & Scazzottate****74****7****Condizioni Varie****87****8****Progressione del Picaro****100****9****Burocrazia Picara****105****0****Attività Collaterali****108**

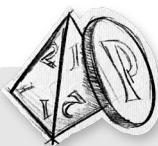
Con l'auspicio di poter seriamente giocare
senza prendersi sul serio.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Frank Zappa". The signature is fluid and expressive, with a large, stylized 'Z' and 'a'.

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, fatta eccezione per gli attacchi che sferrerete!

Il Sistema di Tiro

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

*Vuole sfondare una porta? **Tiro su Forza!***

*Vuole fare il casanova per sedurre (a parole, si intende!) qualche povero malcapitato? **Tiro su Carisma!***

Roll Under (tira basso!)

La modalità di tiro principale presente nel sistema di gioco è detta Roll Under, o detta alla picara “punta in basso”.

Per modalità **Roll Under** si intende infatti tiro di dado che **deve ottene-**

re come risultato un valore uguale o inferiore a quello necessario al superamento positivo della prova.

Ad esempio, qualora si affrontasse un tiro su una delle caratteristiche, il dado da usare sarà sempre il d10 e il valore da ottenere sarà determinato dal valore della caratterista.

Più in generale, qualora non vi fosse un valore di riferimento, il superamento di una prova Roll Under è determinato dall'ottenimento di un valore uguale o inferiore a quello della metà del dado (d10 -> 5)

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

Roll Over (tira alto!)

Fanno eccezione i tiri per attaccare e il generale quelli inerenti al costo o l'integrità degli oggetti.

Questi tiri infatti verranno effettuati con sistema **Roll Over, decisamente più tradizionale!**

Roll Over vuol dire molto semplicemente che si deve puntare sempre al valore più alto, che sia o meno presente un valore di riferimento da superare. Un po' come siamo sempre stati abituati insomma.

Se ad esempio si sta effettuando un tiro per dare una mazzata sul capo di un nemico, il dado dell'arma da usare seguirà il sistema roll over, puntando a superare il valore della protezione dell'avversario.

Successo & Fallimento Critico

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

Un **Successo Critico** comporta la riuscita sopra ogni più rosea aspettativa, degno di un vero maestro (o di un picaro molto fortunato)

Al contrario, un **Fallimento Critico** comporta una reazione o una conseguenza decisamente negativa ad un tentativo d'azione.

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.

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 che il personaggio si trova ad affrontare.

Al contrario, i tiri con **Sfortuna** verranno effettuati con il lancio **contemporaneo** di due dadi, andando **però a selezionare questa volta il risultato meno congeniale alla riuscita della prova**.

Saranno le abilità dei personaggi e la capacità del giocatore a determinare quando il fato vorrà essere d'aiuto o remare contro!

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 Attore coinvolto effettua una **Prova** sulla stessa caratteristica e **il primo che fallisce a fronte del successo dell'avversario, perde!**

Un Successo Critico comporta la vittoria immediata, al contrario un Fallimento Critico comporta una sconfitta istantanea.

Essendo una vera e propria sfida, **in caso di un Successo o di un Fallimento Critico da parte di entrambi i contentendenti ne uscirà sempre sconfitto colui che ha “lanciato” il Testa a Testa!**

Audacia & Grinta

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

Meccaniche pensate non solo per modificare il corso degli eventi, ma anche molto più semplicemente per essere fastidiosi con il Regista.

L'Audacia permetterà infatti all'Attore di modificare direttamente il risultato di un tiro di dado portandolo a proprio favore.

La **Grinta** rappresenta invece testimonianza della perseveranza dell'Attore di andare avanti nella campagna, che grazie ai **Fallimenti Critici** 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 trovarsi davanti a situazioni inaspettate e... picare!

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!



PICARIA: UN VECCHIO MARE



CHIO NUOVO MONDO

Deserto dei Ceffoni

Sbratta

Forte Arraffa

Porto Fracasso

L'Unica

Segaiola

l'or està degli Amichi

Mar di Corsa

Mar Mosto

eneticati



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.

Sarai 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**, arrivando a generare enormi e colossali cascate oceaniche.

Attraversabile solo tramite **Il Valico**, un passaggio naturale in cui nasce la L'Unica, **Lo Magno Strappo contribuisce alla distinzione dei climi tra le due metà della penisola.**

A Sud, il clima è generalmente mite, favorito dalla **Forest degli Anti-chi** e da una rete fluviale naturale alimentata dal **Rio Mastro**, che scorre dalle cascate originate dal ghiacciaio sullo Strappo. Pilastri 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 Cepponi**. 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 picare, 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 per diventare realtà.

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 biomì, **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 biomì 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.

La Creazione di un Picaro è la parte fondamentale del gioco. Essa determina tutte le caratteristiche fondamentali del Picaro, le sue motivazioni, la sua provenienza e, per i più attenti, anche la meta del suo viaggio.

La Creazione di un Picaro 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 picaro 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 picaro, **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 *Armamenti da Mischia*.

Agilità (AGI)

Legata anche'essa alla sfera fisica del picaro, **Agilità (AGI)** rappresenta sua la capacità di destragliarsi più o meno positivamente in situazioni che richiederebbero agilità, delicatezza e riflessi pronti. È inoltre direttamente legata alla capacità di imbracciare e utilizzare *Armamenti a Distanza*.

Mente (MEN)

Prima caratteristica inerente alla sfera psicologica e morale del picaro, **Mente (MEN)** esprime la sua capacità di superare positivamente situazioni che richiedono concentrazione, percezione, precisione, conoscenza e intuito.

Un valore su Mente inferiore a quattro (4) porterà il picaro a non essere in grado di legge né di scrivere.

Carisma (CAR)

Seconda e ultima Caratteristica dedicata alla sfera della percezione del picaro, **Carisma (CAR)** esprime la capacità di persuadere e ammaliare fino addirittura a crearsi un proprio piccolo seguito. È inoltre fondamentale, dove necessario, per ingannare e intimidire.

Determinare le Caratteristiche (d4)



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 l'Attore può scegliere di tirare più di una volta sui tiri dei **Percorsi di Vita (Evento & Conseguenza)** se concesso dal **Regista**.

Livello del picaro (LIV)

Il **Livello (LIV)** del picaro 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 picaro può raggiungere un valore massimo di 10.

Dado di livello (dX)

Alcune dinamiche all'interno del gioco, com'è possibile notare dalle *Abilità Innate* i 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 Picaro.

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

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



Razze, Stazze & Abilità Innate

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 picaro.

Determina inoltre 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 Innate**, che fanno riferimento ad aspetti diversi con le quali il picaro può caratterizzarsi.

Nel momento in cui un picaro viene generato a **Livello 1**, ha diritto ad una (1) **Abilità Innata** relativa al suo lignaggio. È possibile ottenere una sola Abilità Innata per picaro nel corso della campagna.

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

Per determinare la **Razza** casualmente basterà lanciare un **d10**. Per la **Stazza** si dovrà usare un **d2**, mentre l'**Abilità Innata** può essere determinata tramite tiro di dado **d4**.



Trascendenti

I **Trascendenti** sono ciò che c'è di più vicino al seme della vita e del divino 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 **Umani**, 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 a piacimento se effettuare **Fuga** e **Inseguimento** su Agilità (AGI) o Forza (FOR). Tira con **Fortuna**.

2. Primi arrivati Attiva

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

3. Reazione istintiva Passiva

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

4. Furtività naturale Passiva

Nella prima **Fase di Messa in atto** ha un (1) **Atto d'Azione** aggiuntivo per **Nascondersi**

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

STAZZA: piccola/media

1. Vigore rinnovato Reazione

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

2. Resilienza ancestrale Passiva

Ha **Fortuna** sui tiri 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

1. Stoicismo morale Passiva

Una (1) volta per **Sollazzo (Riposo Lungo)** ha **Fortuna** su una **Provva 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**



Umani

Predominanti in tutta la penisola picara, gli **Umani** 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 PassivaHa Fortuna su tutti i tiri su **Dado Sobrietà****2. Forma solida** ReazioneQuando viene forzato a muoversi involontariamente ottiene **Fortuna** sul **Dado Arma (DA)** nel prossimo **Attacco**.**3. Baricentro basso** PassivaNon può in nessun modo entrare o essere forzato alla **Condizione di Prono**.**4. Mezzatempra** PassivaHa Fortuna per le **Prove su Forza (FOR)** per uscire dalla **Condizione di Avvelenato**.**5****Maciste** [+1 FOR, -1 AGI]

STAZZA: grande

1. Resilienza enorme ReazioneUna volta per combattimento, quando raggiunge metà **Punti Vita**, recupera **d10 Punti Vita (PV)****2. Come un pilone** PassivaPerde **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**.

Uomo

6

+ 1 su una Caratterista 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 **Armenti Improvvisati**.

4. Uno ciascuno! Passiva

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



Bestiali

Discendenti di animali vissuti a stretto contatto con il **Dianzio** per tempo decisamente prolungato, i **Bestiali** rappresentano lo stadio evolutivo successivo a quello dei semplici animali selvatici o da lavoro. Tendenti ad un aspetto umanoide, si portano dietro, chi più e chi meno, caratteristiche animalesche e tratti distintivi dei loro avi.

Divisi in quattro (4) categorie, i Bestiali coprono la quasi totalità dello spettro della fauna presente nella penisola, attestandosi senza dubbio come il macrogruppo più eterogeneo tra le razze picare.

I **Pelosi**, derivati dai mammiferi della penisola picara. Dai canidi ai felini fino ai roditori, si distinguono per il loro folto pelo e per il loro acume.

I **Pennuti**, una volta volatili, hanno perso la capacità di volare, pur mantenendo spesso un folto piumaggio e nei casi più estremi delle inutili ma appariscenti ali.

Gli **Squamati**, rettili in origine, sono facilmente riconoscibili dalla loro pelle frastagliata e da una peculiarità tutta loro: o son piccoli o enormi, nulla nel mezzo!

Troviamo infine gli **Acquaioli**, anfibi dalla pelle viscida e dal tanfo caratteristico che, per indole o mancanza di alternative spesso popolano le zone più paludose della penisola.

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

7

Peloso [+1 MEN, -1 FOR]

STAZZA: media/grande

1. Corsa selvaggia Passiva

Ignora il **Terreno Difficile** quando effettua un **Guizzo**.

2. Solito cadere Reazione

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

3. Riflessi animaleschi Reazione

Può rispondere ad un **Colpo Basso** effettuato su di se con un **Colpo Basso** con un **dX**

4. Vigliaccata audace Passiva

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

8

Pennuto [+1 CAR, -1 MEN]

STAZZA: piccola, media

1. Solito cadere Reazione

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

2. Planare Passiva

Una volta per combattimento puo 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. Inarrestabile Passiva

Può **Disingaggiare gratuitamente** un nemico **una volta (1)** per combattimento.

9

Squamato [+1 FOR, -1 AGI]

STAZZA: piccola/grande

1. Odore di sangue Passiva

Una volta (1) per combattimento aggiunge **dX** di danno al **Dado Arma (DA)** quando attacca un nemico che ha già colpito

2. Orecchio fine Passiva

In nessun modo gli può essere imposta o può entrare nella **condizione di Assordato**

3. Sangue incorruttibile Passiva

Gli effetti della condizione **Avvelenato** si manifestano **(2) Cicli di Combattimento** in ritardo.

4. Doppiamente corazzato Passiva

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

0

Acquaiolo [+1 AGI, -1 CAR]

STAZZA: piccola/media

1. Anfibio 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 entrare nella condizione di Ingaggiato**

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 picaro, aggiungendo elementi importanti anche per il proseguire del suo viaggio.

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

Ogni picaro 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 picaro e che lo perseguitano ancora nel suo quotidiano.

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

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

Evento (d10)



1. Tragedia scampata

+ 1 FOR | + 1 MEN

Picaria è pericolosa e il picaro lo sa bene. Dopo aver guardato la Sciura negli occhi, la morte gli sembra molto poco allettante.

2. Fuga rocambolesca

+ 1 AGI | + 1 MEN

“Un colpo facile, avevano detto, toccata e fuga, avevano detto!”.
Il picaro è riuscito con una miracolosa fuga a salvarsi la pelle.

3. Sbronza da inchostro

+ 1 MEN | + 1 CAR

In una notte piena di spiriti e libri, il picaro ha dato fondo sia alle botti che ai tomi presenti in una vecchia casa abbandonata.

4. Furto senza scasso

+ 1 AGI | + 1 CAR

Grazie a capacità di seduzione e manualità inaspettate, il picaro si è impossessato di un prezioso amuleto famigliare da una rampante vecchietta. Peccato averlo perso....

5. Viaggio negli spiriti

+ 1 CAR | + 1 FOR

La prima sbronza non si scorda mai! Il picaro ha sperimentato, in una lunga cinquina, un viaggio sensoriale negli spiriti.

6. Deforestazione accidentale

+ 1 AGI | + 1 FOR

Dopo una notte fatta di assurde sfide e droghe varie insieme al suo compare, il picaro si sveglia circondato da alberi abbattuti.

7. Cuore infranto

+ 1 CAR | + 1 FOR

Puoi possedere tutte le protezioni e tutti gli armamenti, ma nulla ti protegge dal vedere la tua vicina unirsi al tuo migliore amico!

8. Scazzottata epica!

+ 1 FOR | + 1 AGI

In maniera casuale e involontaria, il picaro ha steso ben tre picchiatore durante una scazzottata, diventando un idolo locale!

9. Evasione Fortuita

+ 1 AGI | + 1 MEN

La fortuna ha voluto che il picaro finisse il carcere in compagnia di un noto malvivente, potendo così approfittare della sua fuga per mettersi in salvo passando inosservato.

0. Unione scampata

+ 1 CAR | + 1 MEN

Un titolo fa sempre comodo e ti assicura molte petecchie, ma onestamente sposare quel orrore del/la primogenito/a del conte era un prezzo decisamente TROPPO ALTO!



Conseguenza (d10)

1. Nottambulo [+1 Insonnia]

Il picaro soffre di nottambulismo e disturbi del sonno. Ha un (1) punto **Insonnia** perenne.



2. Fiacco [- Livello su Punti Vita]

Il picaro è sempre stanco. **Ad ogni passaggio di Livello** ottenuto, sottrae ai **Punti Vita** il valore del suo **Livello attuale**.



3. **Claudicante** [-1 Movimento]

Il picaro non è in grado di muoversi in maniera ottimale. Ha **-1 su Movimento** perenne.



4. **Fegato spappolato** [-1 D.Sobrietà]

Gli spiriti sono stati ottimi compagni ma il conto è salato. **Perde il d10 come Dado Sobrietà**.



5. **Vigliaccata** [-1 Punto Audacia]

Va bene essere picari e sopravvivere, ma a tutto c'è un limite! Ha **-1 punto Audacia** perenne.



6. **Affamato** [+1 Fame]

Il picaro ha un solo pensiero fisso in testa: CIBO! Ha un **(1)** punto **Fame** perenne.



7. **Maldestro** [+1 Furtività]

Il picaro non risulta particolarmente attento ai suoi movimenti. Ha **+ 1 Furtività** perenne.



8. **Tossico** [+1 Dipendenza]

Il picaro ha un passato (*ormai lontano?*) di droghe. Ha un **(1)** punto **Dipendenza** perenne.



9. **Iellato** [+1 Corruzione]

Il picaro non riscuote spesso i favori del fato. Ha un **(1)** punto **Corruzione** perenne.



0. Tira due volte e subisci entrambe le Conseguenze!

Punti Vita (PV)

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

I **Punti Vita Temporanei (PVt)** rappresentano lo stato di salute attuale del picaro. 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



Piccola



Media



Grande

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 persoglio, se invece è **inferiore o uguale** (\leq), ai punti attuali andrà aggiunto un **+1** ai **Punti Vita (PV)**.

Movimento (MOV)

Ogni picaro ha un valore di **Movimento (MOV)** determinato dalla propria stazza.

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

Movimento (MOV) per Stazza



Furtività (FUR)

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

Esso indica la capacità del picaro entrare nella condizione di **Nascosto** e di compiere azioni senza far notare la propria presenza.

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 riechiedono furtività.

Furtività (FUR) per Stazza



Protezione (PT)

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

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

Audacia

I punti **Audacia** rappresentano **la capacità dell'Attore di incidere direttamente sul risultato del dado lanciato**, permettendo al picaro 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**.

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

Grinta

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

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

Qualora il picaro 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)!

Usala con cautela, o anche no.

Coltellaccio

Il **Coltellaccio**, un armamento rudimentale ma sempre efficace, è il regalo che ogni picaro riceve il giorno del compimento del suo decimo ciclo come difesa dalla vita e memento di quanto possa essere pericolosa se non si è pronti ad affrontarla.

Armamenti

NOME	DA	INTEGRITÀ	CARATTERISTICA	MUN.	GITTATA
Coltellaccio	d4				

Occupazioni

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

Le **Occupazioni** vi aiuteranno a delinare quale attività, *tra le molteplici nella quali probabilmente il picaro 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 possedimento di *oggetti da lavoro ma anche armamenti e protezioni*. (**Integrità 1**) Per determinare l'**Occupazione** del picaro lanciare **2d10**.

Occupazione (2d10)



2. Mercante: Misericordina [d4] | 10 Petecchie (P)

3. Intreccia Reti: Frusta (*lungo*) [d4] | Rete piccola (1x1)

4. Scalatore: Striscia [d4] | d6 chiodi da rocciatore

5. Carpentiere: Accetta [d4] | d6 assi di legno

6. Pescatore: Stiletto [d4] | Filo e canna da pesca

7. Stendi sale: Daga [d4] | d4 razioni carne salata

8. Contrabbandiere: Stiletto [d4] | Uvapesta (d6 bevute)

9. Fabbro: Martello [d4] | Grambiule di cuoio (+1 PT)

10. Contadino: Cinquedea [d4] | d6 razioni guastabili

11. Taglialegna: Accetta [d4] | d6 fascine infiammabili

12. Cacciatore: Balestrina [d4] | Faretra piena (10 quadrelli)

13. Lottatore: Guanto d'arme [d4] | d4 bendaggi

14. Minatore: Martello [d4] | gemma comune (10 P)

15. Pellettiere: Daga [d4] | Giacca in pelle (+1 PT)

16. Attrezzatore: Frusta (*lungo*) [d4] | Cordame (10 metri)

17. Battimetalli: Martello [d4] | Lingotto piccolo (10 P)

18. Azzeccagarbugli: Mazzagatto [d4] | Carta & Calamo

19. Macchinista: Mazza ferrata [d4] | d6 polvere nera

00. Caccia di Relitti: Frusta (*lungo*) [d4] | pantaloni cerati

Origini Picare

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

Picaria è una realtà variegata e caratterizzata da una moltitudine di **Città-Stat**o, alcune alleate da secoli, altre in conflitto perenne. La provenienza del picaro determinerà quindi anche il modo in cui il mondo interagirà con lui.



Città Picare (2d10)

2. L'Unica (Città del Valico)

3. Tafagna (Grande Sud)	12. Segaiola (Grande Sud)
4. Meschina (Principato)	13. Sbratta (Il Nord)
5. Menzogna (Principato)	14. Spelonca (Grande Sud)
6. Gora (Il Grande Sud)	15. L'Innominata (Il Nord)
7. Porto Fracasso (Il Nord)	16. Arcadica (Il Nord)
8. Altarocca (Il Nord)	17. Tronfia (Il Nord)
9. Forte Arraffa (Il Nord)	18. Diaccia (Il Nord)
10. Rogna (Grande Sud)	19. Sgravio (Città del Valico)
11. Fortezza Vecia (Grande Sud)	00. Baralorda (Città Savia)

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 **Trascorsi di Gruppo** aiuteranno gli Attori 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 Attori 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.

Trascorso (d10)



1. Come molte serate picare, ci ritrovammo controvoglia impegati 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 eh, però...

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

4. 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 **Tes-tamento** da un **Azzecca-garbugli**. Lui non ricorda a chi lo ha desti-nato, ma io sì...

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 Con-grega** potrebbe fargli decisamente bene.

7. Attratti dal luccichio e dal fare losco di alcuni figuri dal più-mato cappello decidemmo di sgrafffiniare 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 incresiosi per cui non ci è stata neanche la possibilità si spiegare le nostre ragioni, siamo stati banditi dall'ulti-ma egida da cui siamo passati.

Un taglia pende greve sui nostri poveri capi!

9. Attratti della prospettiva di facili petecchie non ci siamo fatti sfuggire l'occasione di appropriarci della **protesi arcana** che fungeva da gamba per un ricco mercante. Peccato che ora la **Corporazi-one 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!

Peteccchie & 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 problometico per farlo è sempre il buon vecchio maledetto oro.

Le **Peteccchie** 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 **Peteccchie** sulle proprie spalle.

Il Testamento

Picaria è un posto pericoloso, soprattutto per i meno capaci e i più sprovveduti che pensano di viverla come un'allegra scampagnata.

Il consiglio è quello, se si volesse evitare di perdere del tutto i propri progressi, di stilare un **Testamento** appena possibile.

Le dinamiche di **Testamento** sono ampiamente illustrate nel capitolo **9: Burocrazia Picara**

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

Al suo interno possono essere contenuti **Arnesi come le luminarie, Consumabili come razioni e spiriti** nonchè **Armamenti e Protezioni danneggiati o in eccesso**, che potranno aiutare il picaro nel corso delle sue avventure nelle terre picare ma che non risulteranno direttamente equipaggiate, richiedendo quindi utilizzare un Atto d'Azione per essere estratti e/o utilizzati.

Spazio Inventario

Ogni picaro ha la possibilità di trasportare con se un numero limitato di oggetti per non vedere il proprio valore di **Movimento (MOV)** totalmente azzerato, rendendovi impossibile muovervi.

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

La maggior parte degli oggetti, inclusi libri, razioni per un giorno, armi di dimensioni ridotte 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 Regista*.

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

100 Petecchie occupano (1) Spazio Inventario.

Arnesi

Gli **Arnesi** sono oggetti che aiuteranno il picaro ad affrontare le situazioni più disparate.

Un oggetto è considerabile come **Arnese** nel momento in cui **non rappresenti un'Armamento o una Protezione** di alcun genere.

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

Gli **Arnesi** si dividono in **quattro (4)** categorie diverse, ciascuna specifica per dati utilizzi.

Merceria (d10)



1. Pentolame	[d8 P]
2. Lente d'ingrandimento	[5d10 P+ 10P]
3. Strumento musicale a corde	[4d6 P+ 10P]
4. Segnatempo (clessidra)	[5d10 P+ 10P]
5. Allungavista (cannocchiale)	[5d10 P+ 10P]
6. Fischietto	[d10 P]
7. Specchietto da viaggio	[5d10 P+ 10P]
8. Cofanetto da scrittura (piuma d'oca & calamaio)	[d6 P]
9. Borsa di tela cerata (impermeabile)	[2d6 P]
0. Sacco da viaggio	[d2 P]

Lavoro (d10)



1. Perforatore (trapano a mano)	[d4 P]
2. Catena ad anelli (3 metri circa)	[2d4 P]
3. Lucchetto semplice con chiavi	[2d8 P]
4. Lima di metallo	[2d6 P]
5. Picconcino	[d6 P]
6. Chiodi (10 unità)	[d6 P]
7. Cordame (15 metri circa)	[d6 P]
8. Acchiapparoba (pinze di metallo)	[2d6 P]
9. Resina collosa (1 bottiglia)	[2d4 P]
0. Incudine portatile	[4d6 P]

Sopravvivenza (d10)



1. Botticella (+2 Spazio Inventario)	[2d4 P]
2. Giaciglio scarno	[d4 P]
3. Carrucola (senza cordame)	[d10 P]
4. Tenda monoposto	[d10 P + 10P]
5. Tenda da festa	[3d10 P + 10P]
6. Canna da pesca rudimentale	[2d6 P]

7. Rampino	[2d6 P]
8. Grimardello	[2d10 P]
9. Lacci di cuoio	[2d6 P]
0. Olio da lanterna	[d4 P]



Varie & Eventuali (d10)

1. Pipa	[d10 P + 5 P]
2. Ceppi portatili (manette)	[2d8 P]
3. Rete piccola (1x1 metri circa)	[2d4 P]
4. Scala collassabile (2 metri circa)	[2d6 P]
5. Pertica (2 metri circa)	[2d6P]
6. Dadi da gioco	[d10 P]
7. Mazzo di Minchiate (carte da gioco)	[5d10 P+ 10P]
8. Sella zavorrata (+ 5 Spazio Inventario)	[4d6 P]
9. Giaccone cerato (impermeabile)	[5d10 P +10P]
0. Acciarino con pietra focaia	[d4 P]

Arnesi Luminarie

Tra gli Arnesi un posto di rilievo appartiene senza dubbio alle **Luminarie**. Strumento indispensabile per combattere la buia notte e le profonde

grotte, le luminarie si differenziano in base al tipo di Visibilità che concedono e alla modalità con cui riescono a generare luce.

Luminarie

1. 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 per il picaro poco organizzato.

Da accesso ad una Visibilità Scarsa.

2. Lanterna ad olio

Costituita da un alloggio di metallo con all'interno una candela o altre diavolerie ad olio, questa lanterna costituisce un aiuto decisamente più utile se si volesse effettivamente vedere qualcosa.

Da accesso ad una Visibilità Limitata.

3. Lanterna a calce picara

Simile alla Lanterna ad Olio, questo piccolo capolavoro di meccanica e magia arcana riesce a generare una potente luce bianca in grado di illuminare gli anfratti più bui.

Da accesso ad una Visibilità Ottimale per un ciclo, poi Limitata.

4. Lampadina al Dianzio

Scelta dei più esperti ma anche dei più facoltosi.

Costituita da una custodia di metallo apribile all'occorrenza contenente un pezzo di **Dianzio**, questo piccolo gioiellino arcano possiede la peculiarità di essere sempre accesa.

Da accesso ad una Visibilità Ottimale.

Consumabili

I **Consumabili** sono tutte quelle cose che il picaro può in qualche modo **ingurgitare, bere, o nel migliore dei casi consumare in maniera alternativa e creativa.**

Consumabili Razioni

Le **Razioni** sono tutti quei consumabili (ovvero prodotti utilizzabili) che hanno come fine principale quello del sostentamento del picaro per evitare di incorrere nelle problematiche generate dalla **condizione di Fame**.

Si dividono in quattro **(2) distinte categorie** in base alla loro destinazione d'uso specifica.

Ogni **Razione** corrisponde ad un **(1) pasto**, **fatta eccezione per la razione da Guerra** e salvo eccezioni di sorta a discrezione del Regista.

Un picaro di stazza **Piccola o Media** necessita di una **(1) razione al giorno** per non prendere un **(1) punto Fame**, mentre uno di stazza **Grande** **avrà bisogno di due (2) razioni**.

Razioni

1. da Sopravvivenza (d4 P/unità)

Razione composta alimenti freschi (*verdure, selvaggina*) e/o alimenti trattati (*affumicatura, salatura*) per garantirne la durata e la commestibilità nel tempo.

2. da Famiglio (d2 P/unità)

Razione dedicata ai Famigli e più in generale ad animali di varia natura. *Composta principalmente da cereali e frattaglie*, assicurano la fedeltà del proprio Famiglio nel corso del tempo.

Consumabili Spiritì

Gli Spiriti sono il risultato dell'arte della creazione di alcolici picari.

Divisi in **quattro (4) categorie** in base alla lavorazione che li genera e **con valori di Sobrietà differenti**, danno accesso al coraggio che solo un ubriaco può avere, sempre che rimanga in piedi!

1. Cervogia (Sobrietà: 1)

Frutto della fermentazione di luppolo e cerali autoctoni, la si trova in tutte le bettole di Picaria al posto dell'acqua.

2. Uvapesta (Sobrietà: 1)

Risultato del pestaggio a regola d'arte degli uvaggi della penisola risulta lo spirito che più si addice a banchetti e funerali.

3. Macerato (Sobrietà: 2)

Anche detto ingiustamente "amaro" questo spirito è un insieme di aromi ed erbe che sanno di sbranza e ruralità

4. Acquetta (Sobrietà: 3)

Appartengono alla categoria distillati vari che hanno in comune il fortissimo odore, la loro capacità di spappolarti il fegato ma anche la loro ingannevole trasparenza.

Consumabili Droghe

Picaria è piena di sostanze pronte ad essere d'aiuto tanto in combattimento quanto a fini ricreativi.

Le Droghe Picare sono divise in quattro (4) **categorie in base agli effetti (benefici o meno)** che hanno sul picaro.

Droghe picare

1. Malerba

Erba presente in vari ceppi in tutta la penisola. Ottima da fumare un po' meno da mangiare!

Presa Bene: concede **Fortuna su Furtività** per **d4 Messe in Scena**

Presa Male: i prossimi **d4 tiri per colpire** hanno **Sfortuna**

2. Polvere di Pietra

Ricavata da rocce calcaree del Magno Strappo. Ottima per il naso!

Presa Bene: aumenta il valore di **Movimento (MOV)** di **3m** per le prossime **d4 Messe in Scena**

Presa Male: Impone **Immobilizzato** per **d2 Messe in Scena**

3. Cappellaccia

Funghi decisamente divertenti. Molto facile trovarli nei sottoboschi del sud di Picaria.

Presa Bene: **dimezza i danni** subiti per **d2 Messe in Scena**

Presa Male: **raddoppia i danni** subiti per **d2 Messe in Scena**

4. Appioppo

Estrazione dei migliori fiori della penisola, un viaggio restando fermi.

Presa Bene: concede **Fortuna** per colpire per **d4 Messe in Scena**

Presa Male: impone **Sfortuna** per colpire per **d4 Messe in Scena**

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

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

Armamenti

Gli **Armamenti** risultano essere tutti quegli oggetti atti all'offensiva da parte del picaro e sono divise in **Armamenti da Mischia** e **Armamenti a Distanza (a Corda e da Fuoco)**.

Ogni picaro può avere equipaggiati fino a sei (**6**) **Armamenti** pronti all'uso, gli altri finiranno nell'Inventario.

ARMAMENTI					
NOME	DA	INTEGRITÀ	CARATTERISTICA	MUN.	GITTATA
		○○○○○○			

Dado Arma (DA)

Ogni armamento, 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 e alla sua pericolosità, *andando da un minimo di d4 ad un massimo di d10*, dando accesso ad un monte danni più elevato e a caratteristiche specifiche per determinati armamenti.

Limiti di Utilizzo

Le **Caratteristiche** del picaro, nello specifico **Forza (FOR)** e **Agilità (AGI)** determinano la sua capacità di utilizzare con maestria e competenza i propri **Armamenti**.

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, sempre indicato a lato del DA**.

Qualora il picaro volesse utilizzare un **armamento con un Dado Arma (DA) superiore a quello che le proprie caratteristiche gli consentono**, andrà incontro a **tiri con Sfortuna su Dado Arma (DA)**

Costo & Integrità degli Armamenti

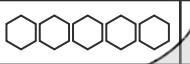
Gli Armamenti posseggono un costo che ne determina la fattura e quindi la resistenza degli stessi all'utilizzo.

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

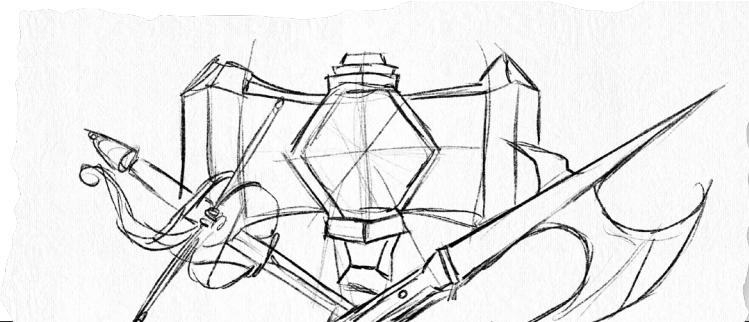
Per determinare il **Costo** di un **Armamento** sarà necessario lanciare quattro (4) volte il dado corrispondente al suo **Dado Arma (DA)**.

Es: Per un Armamento con Dado Arma (DA) uguale a d6 si lanceranno 4d6 e sommando i valori ottenuti si stabilirà il costo in Petecchie (P) dell'Armamento.

L'**Integrità** rappresenta la capacità di un **Armamento** di subire danni prima di diventare completamente inutile. Può andare da un minimo di uno (**1**), per oggetti di pessima fattura o in condizioni di utilizzo massiccio, ad un massimo di cinque (**5**) per gli **Armamenti Arcani o Corrotti**.

NOME	DA	INTEGRITÀ	CARATTERISTICA	MUN.	GITTATA
					

Ogni volta che avverrà un **Fallimento Critico sul DA**, l'armamento perderà un **(1) punto Integrità**. Una volta arrivato a zero l'Armamento risulterà da riparare, andando così ad occupare uno slot inventario.



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.

Il loro **Dado Arma (DA)** varia dal **d4** al **d10** in base alla **Forza (FOR)** necessaria e al danno che l'armamento stesso è in grado di infliggere.

Caratteristiche Armamenti da Mischia

Lungo

Permette a chi sta maneggiando l'armamento di colpire il proprio avversario entro una distanza di **(1) metro** **senza ingaggiarlo**

Pesante

Una volta per combattimento consente di ottenere un **Successo Critico** anche con un valore di uno **(1) sotto** a quello necessario.

Benfatto

Può ignorare i danni **Integrità** derivati da un **Fallimento Critico una (1) volta per combattimento**

Sfondatore

Ogni colpo andato a segno **rimuove due (2) Integrità** alla protezione del bersaglio

Armamenti da Scorribanda (d4) [FOR n/a]



1. Striscia

Armamento tanto “elegante” quanto delicato, risulta essere una fine lama di metallo in grado di insinuarsi nelle protezioni nemiche.

2. Cinquedea

Pugnale dalla lavorazione spesso dozzinale, deve il suo nome alla sua larghezza, che pare debba essere di almeno cinque dita.

3. Guanto ferrato

Un nome altisonante per quello che spesso risulta essere poco più che un tirapugni. Adatto al picaro che adora sporcarsi le mani.

4. Mazza ferrata

Economica e largamente diffusa, risulta spesso la soluzione perfetta per comunicare con i cavalieri in armatura pesante.

Armamenti Civili (d6) [FOR 5]



1. Bardica Lungo

Armamento composto da un lungo bastone al cui apice si trova una massiccia lama ricurva pronta a squarciare i nemici più resistenti.

2. Beidana Pesante

Strumento agricolo per alcuni, arma per altri, taglia pane per molti. L'unica certezza su questa massiccia lama è la sua pericolosità.

3. Schiavona Benfatto

Nata dal sacrificio di innumerevoli dita troncate, la fine e complessa lavorazione della guardia di questa lama è il suo punto forte.

4. Mazzapicchio Sfondatore

Non è un martello, non è un picco, sa solo quello che non è. Quello che sappiamo è che dove passa non crescono più armature.

Armamenti Incivili (d8) [FOR 7]



1. Roncone Lungo

Bastone dalla punta ricavata da un singolo pezzo di metallo, nasce per tagliare i rami e finisce per disarcionare cavalieri vari.

2. Falcione Pesante

Dall'aspetto e nomea dozzinale, questa arma risulta invero un piccolo gioello di lavorazione, pronto a sfondare qualsiasi protezione.

3. Nocchiara Benfatto

Robusta mazza di legno con un pesante e massiccio nocchio di metallo chiodato all'apice. Non elegante di ma di certo efficace.

4. Bipenne Sfondatore

Se è vero che la penna ferisce più della spada, forse non è altrettanto vero per questa imponente e spaventosa ascia a doppia lama.

Armamenti da Pugna (d10) [FOR 9]



1. Mazzafrusto Lungo Sfondatore

Pesante palla chiodata incatenata ad un massiccio bastone. Nata come strumento di tortura, "raffinata" come flagello da guerra.

2. Cinghialara Sfondatore Benfatto

Pesante spadone dalla punta rinforzata e appesantita, nasce per sfondare crani animali e armature picare in egual misura.

3. Maglio d'Arme Pesante Benfatto

Pesante e massiccio martello da guerra, risulta particolarmente utile per i chiodi fissi, tipo quello di annientare il nemico.

4. Scure della Sciura Benfatto Sfondatore

Pesante ascia lunga da guerra. Talmente letale da essere associata alla *Sciura della Morte*, che la usa come bastone e come sentenza.

Armamenti a Distanza

Sono considerati **Armamenti a Distanza** tutte quelle armi che concedono la possibilità al picaro di attaccare un bersaglio senza incorrere nella condizione di **Ingaggiato**.

Sono divise in **Armamenti a Corda** e **Armamenti da Fuoco**.

Entrambe le categorie infatti consentono di attaccare da lontano, con molte somiglianze ma alcune sostanziali differenze.

Gli **Armamenti a Corda** per esempio consentono spesso di **rimanere nella condizione di nascosto** dopo aver attaccato, mentre quelli **da Fuoco ignorano** totalmente il valore di **protezione (PT) del bersaglio**.

Tra gli elementi comuni tra le due categorie di **Armamenti a Distanza** troviamo la **Gittata di Tiro** e la necessità di **Munizioni**.

Gittata di Tiro

La **Gittata di Tiro** descrive la distanza che l'armamento riesce a raggiungere con un singolo colpo.

Essa viene determinata dal **Dado Arma (DA)** e cresce con esso:

Gittata di Tiro per DA



10 m



12 m



14 m



16 m

Munizioni

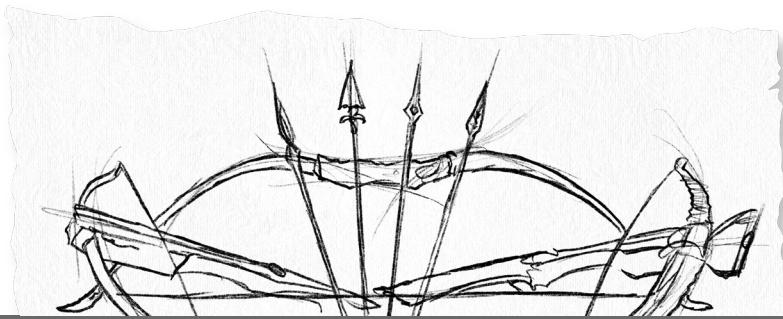
I diversi **Armamenti a Distanza** necessiteranno ovviamente, per colpire, di diverse tipologie di munizioni.

Per gli **Armamenti a Corda**, sono disponibili le tradizionali frecce vendute in **Faretre** da dieci (**10**) unità.

Fanno eccezione fionde e frombole varie, che non necessitano di munizioni specifiche per essere utilizzate.

Per quanto riguarda invece gli **Armamenti da Fuoco**, le munizioni sono reperibili solitamente in pratici pacchi da dieci (**10**) **cartucce pronte all'uso**, composte da pallottone/i e **Polvere Nera**.

Il costo delle **Munizioni** si attesta in media intorno alle **d10 Petecchie**.



Armamenti a Corda

Gli **Armamenti a Corda**, molto utili per colpire a distanza, sono tra gli armamenti preferiti di cacciatori e assassini in tutta la penisola picara.

Che siano essi archi, balestre, fionde o altre strane diavolerie, gli **Arma-menti a Corda** richiedono sempre una notevole destrezza.

Il loro **Dado Arma (DA)** varia dal **d4** al **d8** in base alla **Agilità (AGI)** necessaria per utilizzarle e al danno che è in grado di infliggere, oltre che per la sua **Gittata**. **Gli Armamenti a Corda non necessitano di Atti d'Azione per effettuare la ricarica.**

Gli **Armamenti a Corda** permettono di compiere attacchi a distanza mantenendo la condizione di **Nascosto**.

Caratteristiche Armamenti a Corda

Incarognito

Il primo attacco in un Combattimento **ignora il valore di Protezione (PT) del bersaglio**.

Appuntito

Aggiunge **+2** al risultato del **Dado Arma (DA)**

Doppietta

Consente di utilizzare due (2) frecce/quadrelli sullo stesso bersaglio **utilizzando un solo Atto d'Azione**.

Silente

Solo un **Fallimento Critico** su **Dado Arma (DA)** interrompe la condizione di **Nascosto**.

Armamenti da Scorrivanda (d4) [AGI n/a]



1. Frombola

Un classico senza tempo per i più tradizionalisti. Un laccio, un pezzo di pelle e si va a tirare sassate a quelli dell'egida confinante.

2. Fionda

Esattamente come per la frombola anche qui si parla di classici intramontabili. E come spesso dicono i picari "degustati la calza!"

3. Ricurvo

Il più piccolo e maneggevole della famiglia degli archi.
Si dice prenda il suo nome dalla forma che si assume usandolo.

4. Balestrino

Probabilmente il miglior amico di sicari e cacciatori alle prime armi (o banalmente squatrinati). Utile, versatile, ma soprattutto comoda!

Armamenti Civili (d6) [AGI 5]



1. Caccino Silente

Versione del ricurvo decisamente meno ridicola in mano a chiunque non sia un picozzo, il caccino risulta un arco di tutto rispetto.

2. Balestra Incarognito

Proprio lei, l'unica, inimitabile (più o meno) balestra. C'è davvero altro da aggiungere?

3. Capretta Appuntito

La pigrizia è sempre stata un motore molto potente per il progresso. E quindi perché non creare una balestra con ricarica a leva?

4. Scaravento Doppietta

Nato dalla creatività dei picari risulta la giusta miscela fra semplicità e letalità. Due canne vuote, una fascia di legno e 2 tendini: cosa vorresti di più?

Armamenti Incivili (d8) [AGI 7]



1. Allungo Silente

Esattamente lui, l'arco per antonomasia. Odiate amarlo, lo vorreste ma probabilmente non sapreste usarlo. Perfetto per la caccia grossa, che sian cinghiali o picari

2. Balestrone Appuntito

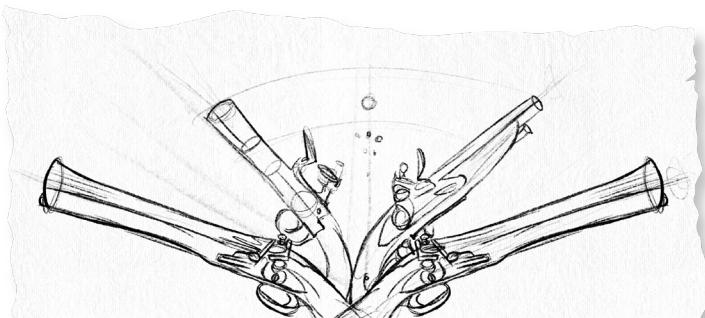
Spesso nominato come “sfonda cranio” è una balestra talmente pesante che viene usata più spesso per buttare giù portoni che picari.

3. Siligo Incarognito

Capolavoro della manifattura picara, il Siligo risulta un arco dalla forma decisamente particolare quanto dalla pericolosità inaudita.

4. Marinaro Doppietta

Balestra navale temuta tra coste e mari, il Marinaro è l’incubo dei nemici che vogliono guardarsi le spalle a vicenda



Armamenti da Fuoco

Ah, gli **Armamenti da Fuoco**! Tanto pirotecnicci quanto letali!

Il loro **Dado Arma (DA)** varia dal **d6** al **d10** in base alla **Agilità (AGI)** necessaria per utilizzarle in maniera appropriata e al danno che l’armamento stesso è in grado di infliggere, oltre che per la sua **Gittata**.

Gli **Armamenti da Fuoco** permettono di **ignorare il valore di Protezione del bersaglio**, garantendo un colpo sicuro (*salvo Fallimenti Critrici!*) e generando spesso una notevole mole di danni.

Il loro utilizzo interrompe inevitabilmente la condizione di Nascondo e, data la loro complessità, **dopo ogni colpo è richiesto per Ricaricare un numero di Atti d’Azione uguale al valore che vi separa dal 10 sulla caratteristica di Agilità**.

Sparalesto

Il numero di Atti d'Azione necessari per ricaricare l'arma è **ridotto di uno (1)**

Perforante

Aggiunge **+1 al risultato del Dado Arma (DA)**

Mangiatutto

Utilizza come munizioni **qualsiasi cosa riesca ad entrare all'interno della canna.**

Impallinatore

Può colpire fino a **due (2) bersagli adiacenti tra loro** utilizzando **un solo colpo.**

Armamenti Civili (d6) [AGI 5]



1. Mazzagatto

Una piccola canna di metallo, un grilletto, un innesco e tanta personalità. Probabilmente il più diffuso tra gli armamenti da fuoco picari.

2. Terzetta

Lunga e sottile e nata dalle necessità marittime di bucanieri vari, ha visto la sua inaspettata diffusione anche tra briganti e cavalieri.

3. Giarria

Nata quasi come sfida ingegneristica e persino più piccola di un mazzagatto, viene spesso nascosta il ampie scollature e scarpe di infami.

4. Trizzolo

“Letale quanto un terzaro, maneggevole come una terzetta!” diceva l’armaiolo, ma forse sulla questione letalità ci sarebbe da sentenziare.

Armamenti Incivili (d8) [AGI 7]



1. Terzarolo Sparalesto

Una terzetta che ci ha creduto troppo o forse un moschetto che non ci ha creduto abbastanza. Non lo sapremo mai, ma nel dubbio spara.

2. Bombardina Perforante

Arma ad avancarica dalla brutalità esaltata in ogni campo di battaglia, deve il suo nome alla facilità con cui buca i protettori.

3. Pistone Mangiatutto

Armamento tipico dei corsari più brutali, questo piccolo capolavoro di manifattura picara è in grado di sparare perfino sassi!

4. Doppia Impallinatore

“Signore quante canne mettiamo su questa pistola?” “Si”
Unica spiegazione dietro questo letale armamento a doppia canna.

Armamenti da Pugna (d10) [AGI 9]



1. Schioppo Mangiatutto Sparalesto

Praticamente un mortaio portatile, viene spesso usato anche dalle tifoserie di tutta picaria (con prevedibili risultati poco ludici)

2. Archibugio Perforante Impallinatore

Massima lavorazione, massimo danno. Questo capolavoro di manifattura bellica è in grado di far piovere piombo sugli inermi nemici.

3. Moschetto Sparalesto Perforante

Tutti lo vogliono, nessuno vuole trovarselo davanti. Simbolo indiscutibile della giustizia che il fuoco e i pallettoni possono portare.

4. Trombone Sparalesto Impallinatore

Fratello maggiore e maggiorato del pistone, si dice che sia in grado per fino di sparare un picozzo. Sempre che riusciate a convincerlo.

Protezioni

Le Protezioni sono tutte quelle lavorazioni che hanno lo scopo di rendere più difficile al nemico andare a segno con i suoi colpi.

Il loro valore di protezione (PT) varia da +1 a +4 in base alla capacità di assorbire i colpi e resistere all'utilizzo.

È possibile equipaggiare contemporaneamente fino a cinque (5) protezioni, mentre quelle in eccesso finiranno nell'Inventario.

PROTEZIONI				
NOME	PT	INTEGRITÀ	CARATTERISTICA	

Valore di Protezione e derivati

Come detto in precedenza le diverse **Protezioni** posseggono un diverso valore di **Protezione (PT)**.

Esso determina nell'ordine:

Limite di Caratteristica

Ad ogni valore di protezione corrisponde un minimo di Forza (FOR), indicato vicino al valore di Protezione (PT), necessaria per indossarla in maniera appropriata.

Ogni volta che si indosserà infatti una Protezione per la quale non si posseggono le caratteristiche di Forza (FOR) necessarie, il movimento verrà dimezzato fino ad un minimo di uno (1).

Costo

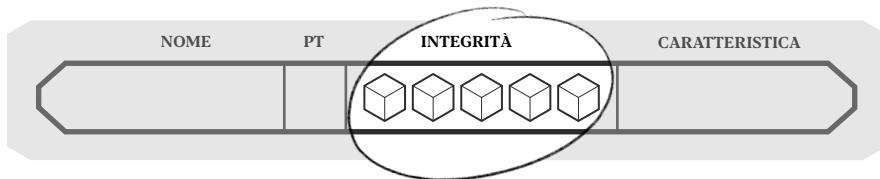
Il costo di una Protezione è determinato molto agilmente: **basterà infatti lanciare un numero di d10 uguale a quello del valore di Protezione.**

Integrità

Il valore di Integrità di una Protezione è uguale al suo valore di Protezione (PT)

Ogni punto Integrità è diviso in **tre frammenti**: ad ogni colpo subito **un frammento di una Protezione** a scelta dell'Attore si romperà, fino a quando non avrà esaurito i punti Integrità.

Un colpo inferto o subito da Successo Critico distrugge automaticamente un intero punto Integrità.



Alcune **Protezioni di fattura pregiata (+4 PT)** posseggono perfino delle **caratteristiche specifiche** che le rendono uniche e utili, come:

Caratteristiche delle Protezioni

Infrangibile

Una **(1)** volta per combattimento **ignora i Danni Integrità** derivanti da un **Successo Critico**.

Spinosa

Quando viene colpita da un **Armamento da Mischia** e subisce **Danni Integrità** infligge **d4 danni al nemico**.

Temprata

Anche gli **Armamenti da Fuoco** devono **superare il valore di Protezione** del bersaglio per colpire.

Insofferente

Una **(1)** volta per ciclo di combattimento **ignora un (1) Colpo Basso**.

Protezioni Casalinghe (+1 PT) [FOR n/a]

1. Giaccone (busto)

Un classico indumento protettivo per tutte le stagioni: da quella di caccia a quella invernale.

2. Brocchiere (scudo)

Tondo, lucido, spesso ammaccato. E no, non stiamo parlando del tesone pelato di un picchiatore ma di questo fantastico scudo!

3. Cuffia (testa)

Se fosse possibile darebbe sfortuna su carisma per quanto è brutta, ma almeno non ti spaccano il cranio al primo colpo! (forse)

4. Smanicato (busto)

Leggero, solido, alla moda. Per il picaro che ama sfoggiare braccia muscolose o tatuaggi di fresca fattura!

Protezioni Conviviali (+2 PT) [FOR 5]

1. Cappotta (busto)

Capo tanto ingombrante quanto utile, questa protezione è d'obbligo nelle corti di tutta picaria del sud.

2. Usbergo (busto)

Una classica cocca di maglia ma con un nome decisamente più accattivante. Molto utile se si tende ad essere accoltellati.

3. Accorciato (scudo)

Uno scudo talmente solido che hanno dovuto puntare su una caratteristica diversa per il nome per non sembrare ridondanti.

4. Scodella (testa)

Protezione rudimentale ma efficace, torna decisamente molto utile in assenza di pentolate di sorta

Protezioni Serie (+3 PT) [FOR 7]

1. Cotta (busto)

Un usbergo decisamente più pesante e ingombrante. Inutile perdere tempo in superflue descrizioni, è perfetto sotto qualsiasi indumento.

2. Palvese (scudo)

Alto praticamente un gobelino e mezzo questo imponente scudo fa sembrare il brocchiere un giocattolo per picari speciali.

3. Corazza (busto)

Tutti la conoscono, tutti la vorrebbero, pochi potrebbero muoversi indossandola eppure molti ci proverebbero comunque.

4. Elmo (testa)

Un classico senza tempo, vale come protezione tanto in battaglia quanto durante una corsa clandestina a cavallo.

Protezioni Esagerate (+4 PT) [FOR 9]

Piastra (busto) Infrangibile

Solida, discreta, impenetrabile. Solo i più forti sono in grado di indossarne essere schiacciati dal peso della storia di questa protezione.

Bastione (scudo) Temprata

LO SCUDO. Torreggiante sui campi di battaglia, si dice che possa essere definito bastione solo se supera i due picozzi d'altezza.

Barbozza (busto) Insofferente

Sviluppata inizialmente per i minatori di Diaccia, questa fantastica protezione è pensata per resistere agli assalti più violenti.

Corinzio (testa) Spinosa

Capolavoro di ingenuo e artigianato, questa protezione si trasforma senza problemi in un pericolo per i nemici.

Riparazioni & Miglioramenti

Qualora gli **Armamenti o le Protezioni** dovessero perdere punti integrità arrivando a diventare inutili, è possibile recuperarli.

La **Riparazione** consente, pagando la metà del valore della **Protezione o dell'Armamento** il recupero un **(1) punto Integrità**.

Questo è possibile fino al **ripristino del valore** di integrità iniziale dell'**Armamento o della Protezione**.

Se invece si desiderasse di **aumentare il valore di Integrità o il valore del Dado Arma (DA) o di Protezione (PT)** è possibile utilizzare la meccanica di **Miglioramento**.

Il **Miglioramento** consiste nella scelta di aggiungere **Punti Integrità**, dimensione **Dado Arma (DA)** o valore di **Protezione (PT)**.

Il costo di tale procedimento sarà determinato da lancio di due **(2) volte il valore** dell'Armamento o Protezione che si intendono migliorare.

E possibile effettuare **un (1) solo miglioramento per caratteristica** dell'armamento o della protezione sia esso **Integrità, Dado Arma (DA) o valore di Protezione**.

Es: Un armamento DA uguale a un d6 con 2 Punti Integrità potrà raggiungere al massimo DAuguale a d8 e Integrità uguale a 3

Armi Improvvisate

Quando perfino il fedele coltellaccio viene meno, arriva il momento di **Armi Improvvisate**.

Sono considerabili come **Armi Improvvisate** tutti gli oggetti che **non nascono per essere Armamenti canonici**.

Il **Dado Arma (DA)** delle **Armami Improvvisate** è determinato dalle dimensioni dell'oggetto stesso.

Dado Arma (DA) per dimensione



Piccola



Media



Grande

Le dimensione dell'Arma Improvisata oltre ad incidere sul Dado Arma (DA) e **ne determinano la Gittata di tiro**.

Gittata di Tiro per DA



6 m



4 m



2 m

Per poter utilizzare o lanciare un Arma Improvisata di grandi dimensioni sarà necessario possedere un **valore uguale o superiore a cinque (5) sulla caratteristica Forza (FOR)**.

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

Le Armi Improvvisate 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.

Le Armi Improvvisate sono un ottimo modo per combattere senza scatenare un vero e proprio combattimento. Il loro utilizzo infatti darà al massimo inizio ad una **Scazzottata**.

Infatti i danni da Armamenti Improvvisati non sono letali, ma portano semplicemente al *Collasso* del soggetto che viene portato a zero (0) o meno Punti Vita (PV)

Cazzotti & Manate

Prima degli Armamenti, prima ancora delle Armi Improvvise, ci sono i cazzotti e le manate.

Care tanto ai picchiatori picari quanto alle mamme picare, **Cazzotti & Manate sono il modo più immediato per attirare l'attenzione di qualcuno o semplicemente per mettere in chiaro chi comanda.**

Qualora infatti si volesse colpire qualcuno o qualcosa senza utilizzare Armi e Armamenti, si dovrà necessariamente ricorrere alle proprie nude mani.

Un Cazzotto, una Manata o qualsiasi altro colpo dato direttamente utilizzando il proprio corpo avrà un Dado Arma (DA) uguale a un d2.

Questo vuol dire che il colpo può solo **Fallire (1)** o **andare a segno (2)** infliggendo due (2) danni al bersaglio.

Oltre che per scopo offensivo, la Manata risulta un'azione decisamente utile per risvegliare i propri compagni dalla condizione di Collassato.

5 ➤ 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, di difesa e prevenzione.



Intrugli

Miscugli di spezie, misteriosi ingredienti e magia gli **Intrugli** sono i risultati più o meno funzionanti delle maldestre ricerche degli **Arcanisti**, che risultano gli unici in grado di produrli.

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

Il costo di un Intruglio è determinato lanciando quattro (4) volte il Dado Arma. (DA) dello stesso.

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**.

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

Tipologia di Intruglio (d6)

1. Tossina Avvelenato

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

Impone la condizione di Avvelenato, per questo in combattimento risulta spesso un valido alleato per **Lordare gli Armamenti** ed aggiungere ulteriore danno.

2. Miasma Avvelenato

Figli bastardi della natura e dei perversi arcanisti, i **Miasmi** risultano essere veleni gassosi ed estremamente infiammabili.

Impone la condizione di Avvelenato e il suo effetto si distribuisce in un'Area Media per la durata di d4 cicli, avvelenando chiunque attraversi la zona.

3. Polvere Nera

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

La sua esplosione genera un danno il cui effetto si distribuisce in un'Area Media.

4. Calce Picara Infiammato

Considerata il capolavoro della magia Arcana, è una polvere dal colore molto chiaro che, a contatto con qualsiasi liquido, divampa in una coltre di fiamme quasi invisibili capaci di bruciare il metallo.

Il suo utilizzo **impone la condizione di Infiammato** e colpisce in un'Area Media per la durata di d4 cicli.

5. Panacea Arcana

Punti Vita

Avvelenamento

Malattia Pestilenziale

Tentativo arcano di *arginare il monopolio della guarigione* da parte della **Savia Congrega delle Serrature**, risultano a tutti gli effetti dei degni sostituti delle Grazie operate dai congregati.

Il suo **Dado Arma (DA)** indica la quantità di Punti Vita (PV) che vengono rigerati al soggetto che la utilizza. In alternativa, guarisce dalla condizione di Avvelenato o dalla Malattia pestilenziale.

6. Ripiglino

Corruzione

Dipendenza

Dado Sobrietà

Conosciuta anche come ultima speranza dei più stolti, consente di calmeriare le molteplici dipendenze, vizi e traumi che i picari vivono quasi quotidianamente.

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

Utilizzo degli Intrugli

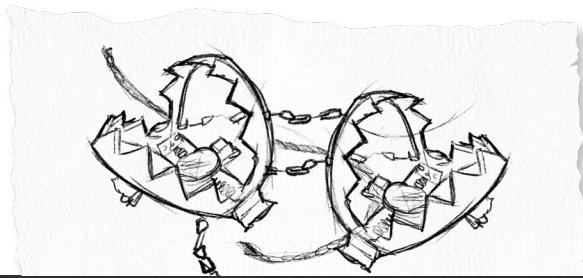
A seconda del tipo di Intruglio è possibile usarli sui propri armamenti, contro i nemici e su se stessi o alleati.

Nel caso in cui si volesse lanciare un Intruglio basterà considerare il suo Dado Arma e superare il valore di Protezione (PT) del bersaglio, esattamente come per un Armamento.

Fatta eccezione per l'assunzione di Panacee Arcane, il cui primo utilizzo per ogni Ciclo di Combattimento è gratuito, ogni utilizzo di Intruglio prevede generalmente l'utilizzo di un Atto d'Azione.

Ingredienti degli Intrugli





Trappole

Le **Trappole** sono la soluzione più strategica ai problemi che attanaglia-no 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 a seconda dell'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 necessa-rio tirare un **dX** per determinare i danni auto inflitti.

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

La Trappola risulta sempre nascosta fino a che non viene individuata.

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

Tipologia di Innesco (d4)

1. a Pressione Immobilizzato

Ingannevole, preciso e sempre fedele questo innesco assicura di colpire i picari più stupidi o semplicemente meno attenti.

Impone la condizione di Immobilizzato.

2. a Caduta Prono

Dalle radici antiche quanto la penisola, si dice che questo innesco abbia dato l'imbeccata agli Arcanisti per teorizzare la gravità!

Impone la condizione di Prono per d2 Cicli di Combattimento.

3. a Filo Prono

Abbastanza infame da attestarsi come il più picaro degli inneschi, questa semplice soluzione risulta letale contro le disattenzioni.

Impone la condizione di Prono per d2 Cicli di Combattimento.

4. a Tempo

Ritrovato tecnologico per nulla scontato tra i picari, deve spesso il suo funzionamento a rudimentali clessidre e segnatempo vari.

Impone la condizione di Immobilizzato.

Per rendere le Trappole decisamente più letali e pericolose c'è un metodo molto semplice ed efficace: i **Potenziamenti Arcani**!

Utilizzando uno o una combinazione di Intrugli sarà possibile **aggiungere danno** e impattare direttamente sull'**Area d'Effetto** della trappola oltre che **imporre condizioni come Infiammato e Avvelenato**.

Per potenziare una Trappola sarà necessario effettuare una prova su Mente (MEN) o Agilità (AGI) con Sfortuna

L'Abilità Picara **“Colpo di Scena!”** e consente di potenziare le trappole senza affrontare nessun tipo di prova.

Potenziamento Arcano delle Trappole (d4)

1. Luccicante

Polvere Nera (x2) + Calce Picara

Accecato

Un insieme di luce ed esplosioni in grado di acciecare i nemici!

Impone la condizione di Accecato.

Successo Critico: ha effetto in un Area Massiccia.

2. Rimbombante

Polvere Nera (x3)

Terrorizzato

Un miscuglio esplosivo per un botto difficile da dimenticare.

Impone la condizione di Terrorizzato.

Successo Critico: ha effetto in un Area Massiccia.

3. Bruciacciente

Polvere Nera + Calce Picara (x2)

Infiammato

Si dice che venga utilizzato spesso anche per una bella braciata!

Impone la condizione di Infiammato.

Successo Critico: ha effetto in un Area Massiccia per d2 Cicli

4. Intossicante

Polvere Nera + Tossina (x2) / Miasmi (x2)

Avvelenato

Nubi tossiche tipo quelle nelle taverne dopo una bella fagiolata.

Impone la condizione di Avvelenato.

Successo Critico: ha effetto in un Area Massiccia per d2 Cicli

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.

Combattimento

Il **Combattimento** è uno scontro tra due o più **picari che hanno deciso che saranno gli armamenti a sentenziare chi ha ragione**.

Composto da cicli di **Messa in Scena** in cui avvengono vari **Atti**, il **Combattimento si configura spesso e volentieri come uno scontro letale per almeno una delle due parti coinvolte, sebbene la fuga sia tra i pilastri della sopravvivenza picara.**

MESSA IN SCENA

La **Messa in Scena** (o Ciclo di Combattimento) si configura come **un un modulo ciclico composto da varie fasi che si ripetono fino alla Conclusione o la Fuga.**

Composta da **Iniziativa, Preparazione e Messa in Atto** può darsi terminata solo quando tutti i picari coinvolti (**Attori e Antagonisti**) avranno svolto gli atti a loro disposizione.

Gli **Atti** sono tutte quelle azioni che **Attori e Antagonisti possono compiere all'interno della Messa in atto** prima di passare alla successiva **Messa in Scena**.

In sintesi:

Iniziativa > Preparazione > Messa in Atto > Iniziativa > [...]

La **Conclusione non rientra nella Messa in Scena**, ma non vuol dire che non possa nel peggio dei casi farvi ripiombare nel mezzo dello scontro.

Messa in Scena

INIZIATIVA

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

Essa determina chi tra Attori e Antagonisti avrà accesso per primo alla fase di Messa in atto.



L'**Iniziativa** viene determinata dal lancio scoperto di un d2 da parte del Master, dove uno (1) concederà l'**Iniziativa** agli Attori, mentre due (2) agli **Antagonisti**.

L'Iniziativa viene determinata dopo ogni Messa in Scena!

Improvvisata!

Ci sono occasioni però in cui l'**Iniziativa** viene prorogata.

La dinamica di **Improvvisata!** consiste in un attacco a sorpresa, effettuato o subito, che fa sì che l'**Iniziativa** venga determinata solo dopo la fine di un'**Attuazione Improvvisata**.

Al termine dell'Improvvisata verrà determinata l'Iniziativa per la normale Messa in Scena.

Messa in Scena

PREPARAZIONE

La **Fase di Preparazione** è un periodo della durata di un **(1) minuto circa** in cui i attori determinano le azioni che andranno a compiere durante la fase di **Messa in Atto**.

L'Iniziativa Interna dei gruppi viene lasciata al giudizio degli Attori che in maniera più o meno strategica potranno definirla a proprio piacimento, in modo da poter valutare alternative d'azione **ma anche modificarla in corso d'opera durante la Messa in Atto.**

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**.

Messa in Scena

MESSA IN ATTO

La **Messa in Atto** consente, circostanze permettendo, di portare a termine i piani vagliati nella **Preparazione**

È composta da due (2) **Atti** che possono essere portati avanti in maniera interscambiabile, ovvero l'**Atto d'Azione** e l'**Atto di Movimento**.

Ogni picaro ha a disposizione un (1) Atto d'Azione e un (1) Atto di Movimento per Messa in Scena.

Atto di Movimento

L'**Atto di Movimento** rappresenta la parte dello scontro in cui il picaro utilizza il proprio valore di **Movimento (MOV)** per spostarsi all'interno del **Palco Scenico**.

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

Atti di Movimento Eccezzionali

Guizzo

Consente, rinunciando al proprio **Atto d'Azione**, di eseguire due (2) **Atti di Movimento**, potendo quindi compiere fino al doppio del valore di **Movimento (MOV)** del picaro.

Fuga Spericolata

Consente qualora il limite del **Palco Scenico** sia raggiungibile con il valore di **Movimento (MOV)**, di sacrificare un **Atto d'Azione ritardando di una (1) scena l'Inseguimento**.

Atto d'Azione

È definibile come **Atto d'Azione** tutto ciò che non sia movimento che il picaro compie (o prova) **durante la Messa in Atto**.

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

Tutte le azioni che non rientrano nella definizione Atto d'Azione possono essere compiute in maniera gratuita

Attacco

Per effettuare un **Attacco** bisognerà, una volta selezionato il bersaglio, 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 risultato del **Dado Arma (DA)** il valore di **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 picaro.

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

in Mischia

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

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.

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 picaro ed entro la **Gittata** dell'Armamento o arma improvvisata che si sta utilizzando.

Magico

L'Attacco Magico è costituito dall'utilizzo offensivo della **Magia Picara**. In questo caso 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 su Caratteristica

Gli **Atti su Caratteristica** sono tutte quelle azioni in combattimento che per essere eseguite necessitano di una **Prova su Caratteristica**. Rientra nella casistica l'utilizzo di Abilità attive.

Sebbene possano essere molteplici e dagli effetti imprevedibili, esistono alcuni **Atti su Carateristica che consentono di avere accesso a dei risultati prevedibili (in maniera simile a delle abilità, utili alla strategizzazione durante il combattimento.**

Atti 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 della metà del proprio valore di **Movimento (MOV)**

Atti su Agilità (AGI)

Inerpicarsi

Consente di superare **Terreno Verticale** per un valore pari alla **metà di quello del proprio Movimento (MOV)**

Sguazzare

Consente di superare **Terreno Impraticabile** indotto da acqua per metà del proprio valore di **Movimento (MOV)**

Atti 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 Accidentato** per il prossimo **Atto di Movimento**.

Atti su Carisma (CAR)

Affabulare

Il prossimo attacco che il bersaglio subirà avrà **Fortuna sul Dado Arma (DA)**

Raggirare

Il prossimo attacco che il bersaglio effettuerà avrà **Sfortuna sul Dado Arma (DA)**

Intimidire

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

Nascondersi

Per nascondersi sarà necessario effettuare una **prova su Agilità (AGI)** applicando al risultato il proprio valore di Furtività.

Affinché il picaro riesca a nascondersi dovrà trovarsi in prossimità almeno di una **Copertura considerabile Completa**, entrando così nella **condizione di Nascosto**.

Ricarica

L'atto di **Ricarica** consiste nel ricaricare un armamento da fuoco dopo l'utilizzo.

Esso spende per intero l'**Atto d'Azione** ma lascia invariato quello di **Movimento (MOV)**

Per Ricaricare è richiesto un numero di Atti d'Azione uguale al valore che vi separa dal 10 sulla caratteristica di Agilità.

La **Ricarica** può essere effettuata in **Atti d'Azione** non consecutivi.

Abbraccio picaro

Per bloccare fisicamente 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 Messa in Scena in cui lo si vorrà mantenere **Immobilizzato** sarà necessaria una **Prova su Forza (FOR)**

Disingaggio

Il **Disingaggio** consente, consumando per intero l'**Atto d'Azione**, di uscire dalla condizione di **Ingaggiato** senza incorrere in **Colpi Bassi** da parte del nemico.

L'**Atto di Movimento** resta invariato, ma è necessario muoversi di almeno un **(1) metro**.

Preparazione e utilizzo di Intrugli

Preparare un intruglio durante un combattimento richiederà due **(2) Atti d'Azione** che potranno essere svolti in maniera non consecutiva. In ogni caso, meglio prevenire!

Tra gli utilizzi più comuni degli intrugli in combattimento c'è il **semplice e mai banale lancio della boccetta** ma anche il più raf-

finato, brutale e bellico **Lordare gli Armamenti**.

L'utilizzo di qualsiasi Intruglio necessita di un Atto d'Azione per essere portato a termine, salvo una piccola eccezione.

Lordare gli Armamenti

Consente di sporcare i propri armamenti con Intrugli di vario genere (spesso limitato alle Tossine) per aggiungere danno.

Ogni **Armamento da Mischia** richiederà un **(1) intruglio** per essere lordato e manterrà la sua condizione per d4 cicli.

Nel caso di utilizzo di **Armamenti a Corda**, **ogni intruglio può lordare fino a d6 frecce**.

Non è possibile lordare Armamenti da Fuoco o/e munizioni associate.

Guarigione da Panacea

Eccezione molto importante, **il primo (1) utilizzo per picaro di Panacea Arcana per ogni Messa in Atto è gratuito**, non richiede quindi un Atto d'Azione.

Preparazione e piazzamento di Trappole

Costruire una Trappola durante un combattimento richiederà due **(2) Atti d'Azione** che potranno essere svolti in maniera non consecutiva in diverse Messe in Atto.

Per effettuare un eventuale **Potenziamento Arcano** alla Trappola invece sarà necessario utilizzare un **(1) solo Atto d'Azione**.

Anche per quanto riguarda **piazzarle sarà necessario usare un (1) Atto d'Azione**, senza prove su caratteristica di sorta e ottenendo che la **Trappola risulti nascosta fino a individuazione o innesco della stessa**.

Imprevisti: Colpo Basso!

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

Come tale, un **Colpo Basso** non richiede un **Atto d'Azione** per essere effettuato e può avvenire anche durante la **Messa in Atto** degli antagonisti.

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 picaro 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 picaro 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 Improvvisti** già impugnati oppure con i nudi **Cazzotti**.

CONCLUSIONE

La **Conclusione** apre ad una serie di dinamiche che potrebbero portare dall'effettiva fine dello scontro al rientro coatto in una **Messa in Scena**, a seconda che ci si affacci ad una **Delega Conclusione** o un **Inseguimento**.

Degna Conclusione

Il combattimento termina senza eccessivi danni e in favore della fazione composta dai personaggi.

Che sia esso avvenuto per una **Fuga Spericolata** ben riuscita o per l'anientamento della controparte, la **Messa in Scena** può dirsi terminata.

Inseguimento

Innescato da **Fuga Spericolata**, **Inseguimento** entra in gioco nel momento in cui un picaro 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 alla **Messa in Scena**.

Nel caso invece in cui fosse l'inseguitore a fallire, la **Fuga Spericolata** avrebbe successo e **la Messa in Scena potrà dirsi conclusa**.

Conclusione

Conseguenze: Prova di Corruzione

Che si sia incorsi in una **Degna Conclusione** o un **Inseguimento** finito bene, la **Prova di Corruzione** sarà fondamentale per determinare il modo in cui il picaro gestirà ciò che ha visto e fatto durante lo scontro, dal veder morire all'aver ucciso.

Effettuando un **Prova su Mente (MEN)** o **Carisma (CAR) a discrezione dell'Attore** sarà infatti possibile determinare se il picaro ha subito i danni psicologici dello scontro appena effettuato.

In caso di **Fallimento**, il picaro avrà accumulato un **(1) punto Corruzione**. In caso di **Fallimento Critico** invece **i punti Corruzione accumulati saranno due (2)**.

Palco Scenico & Area d'Effetto

Il **Palco Scenico** è la porzione di terreno in cui si è soggetti alla **Messa in Scena** e abbandonarla comporta l'entrata nella **Conclusione**.

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

Area d'Effetto

Misera

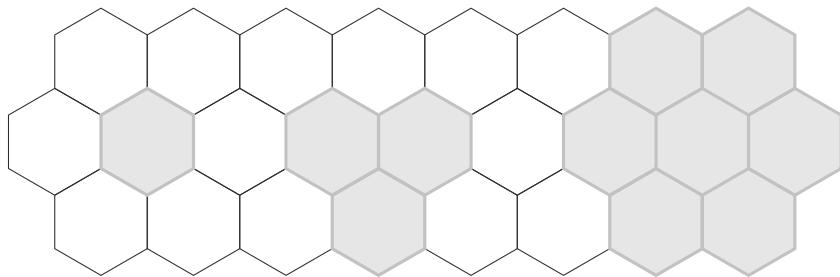
Copre lo spazio di **1m** (o un esagono)

Media

Copre lo spazio di **3m circolari** (o 3 esagoni)

Massiccia

Copre lo spazio di **7m circolari** (o 7 esagoni)



Misera

Media

Massiccia

Scazzottata

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

Affrontabile esclusivamente con **Armamenti Improvisati**, **Cazzotti e Manate**, la **Scazzottata** beneficia di un monte danni decisamente più basso e di una componente goliardica.

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 picaro 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 picaro entrerà forzatamente nella condizione di **Pennichella (Riposo Breve)**

La Scazzottata non prevede l'utilizzo di Armamenti di nessun genere, pena l'incorrere immediatamente in un **combattimento con la conseguente Messa in Scena**.

7 Condizioni Varie

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

Condizioni di Stato

Le **Condizioni di Stato** aiutano a tenere conto di quello che potremmo considerare il benessere psico-fisico del picaro.

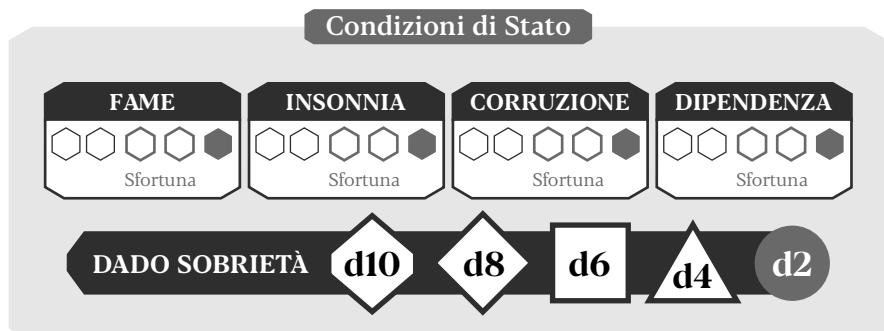
Esse determinano gli aspetti associati alla sopravvivenza durante la campagna che il picaro sta affrontando.

Le **Condizioni di Stato** (*eccezione fatta per Morente e Collassato*) hanno tutte dei tracciamenti specifici e se ignorati portano tutte ad un inevitabile finale: la morte del picaro.

I primi **due (2) punti** di ogni condizione di Stato non attribuiscono al picaro particolari problemi se non cose facilmente gestibili.

Tutte dal **terzo (3) punto** attribuiscono **Sfortuna su tutti i tiri di dado** che l'Attore dovrà fare per il picaro.

Come già detto, se malauguratamente una delle condizioni dovesse raggiungere il **quinto (5) punto, il picaro in questione entrerebbe nella condizione Morente.**



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)**.

Ogni razione consumata permette di rimuovere un (1) punto Fame dal tracciamento nelle Condizioni di Stato.

Insonnia

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

Per evitare l'**Insonnia** il picaro ha accesso a tre **(3) tipologie di riposo** che lo **aiuteranno a recuperare Punti Vita (PV)** e a riposare la sua mente.

Tipologie di Riposo

Pennichella (Riposo breve)

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

Rimuove un (1) punto di Insonnia.

Sollazzo (Riposo lungo)

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

Rimuove un (2) punti di Insonnia.

Bivacco (Riposo sicuro)

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

Azzera completamente i punti di Insonnia.

Corruzione

La **Corruzione** è un indicatore molto importante per l'Attore.

Esso descrive il percorso del picaro nella follia fino a divenire una spaventosa **Aberrazione, ovvero la manifestazione fisica della Corruzione**.

Gli eventi che possono portare ad accumulare punti **Corruzione** sono molteplici, da avvenimenti traumatici ad un incatesimi lanciati senza le appropriate conoscenze.

Basterà infatti fallire una **Prova su Corruzione** (*Mente o Carisma*) dopo un evento traumatico come ad esempio la morte di un compagno o uno scontro cruento per ottenere un punto **Corruzione**.

Come detto in precedenza a differenza delle altre Condizioni di Stato cinque (**5**) **punti Corruzione** non comportano l'entrata del picaro nella condizione di Morente, bensì sarà necessario, avendo raggiunto la follia e non avendo più sembianze umanoidi, **abbandonare il picaro nelle mani del Regista, che potrà usufruirne in qualità di Aberrazione**.

Per evitare che questo accada ci sono **diversi metodi per tenere sotto controllo il numero di punti Corruzione accumulati**.

Rimedi alla Corruzione

Punti Grinta

Consente di rimuovere **tanti punti Corruzione quanti punti Grinta** che si intende sacrificare.

Intruglio del Ripiglino

Ogni intruglio del ripiglino consumato consente di **rimuovere un (1) punto Corruzione**.

Grazie della Savia Congrega

Consente di rimuovere **tanti punti Corruzione quanto più è potente la Grazia utilizzata (da 1 a 3 punti alla volta)**

Morente

La **Condizione di Morente** si verifica quando il picaro **si trova ad avere Punti Vita (PV) uguali o inferiori a zero (0) fino ad un massimo di -10**.

L'Attore dovrà effettuare un **Prova di Sopravvivenza**, tirando un **d4** per determinare il numero di cicli prima dell'avvento della morte.

Per uscire dalla condizione di **Morente** vi sono **tre (3) metodi** che dovranno **riportare i Punti Vita (PV) del picaro almeno a (1)**:

Sopravvivere a Morente

Grazie della Savia Congrega

Il picaro **recupera Punti Vita (PV)** e torna cosciente.

Panacea Arcana

Recupera Punti Vita (PV) e risulta **Collassato** per un **(1) ciclo**.

Stabilizzazione

Un alleato adiacente rinuncia al proprio Atto d'Azione per effettuare una **prova su Mente (MEN) o Agilità (AGI) con Sfortuna**

In presenza di bendaggi la prova avverebbe senza Sfortuna.

Passata la prova il picaro morente di tornerà ad **(1) Punto Vita** entrando nella condizione di **Collassato fino a eventuale riposo o guarigione tramite Grazie o Panacea**.

Se invece il monte danni dovesse portare il picaro ad un valore uguale o inferiore a **-10 Punti Vita (PV)** si andrebbe incontro ad una tragica morte sul colpo.

Sopravvivere alla condizione di Morente non è scontato e alle volte neanche auspicabile.

Ogni volta che si sopravviverà alla condizione sarà necessario effettuare un tiro sulla tabella "Abbattuto" (nelle mani del Regista) per determinare quali danni a lungo termine il tuo viaggio abbia portato.

Dado Sobrietà

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**.

Dado Sobrietà (DS)

Sbronza

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

Per ogni utilizzo del **Dado Sobrietà** tale dado diminuisce di tanti punti quanto il valore indicato per lo **Spirito** bevuto.

Al raggiungimento del **d2** come **Dado Sobrietà** rimane una sola possibilità: **Successo Critico** o **Collasso**!

In compenso, per ogni dimensione di **Dado Sobrietà (DS)** persa, il picaro guadagnerà un **(1) Punto Audacia**.

Un **Successo Critico** porterà ad guadagnare **Punti Audacia** senza subire diminuzioni nelle dimensioni del **Dado Sobrietà (DS)**.

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

Dipendenza

Le lande picare ospitano una grande quantità di droghe diverse che possono risultare utili compagni o pessimi accompagnatori.

Dipendenza consiste nel lanciare il **Dado Sobrietà** ogni qualvolta si consumi una droga. Questo vuol dire che ogni utilizzo farà diminuire di una (1) dimensione il Dado Sobrietà.

Per ogni **Fallimento** ottenuto con **Dado Sobrietà**, il personaggio vedrà il proprio punteggio di **Dipendenza** aumentare di uno **(1)** e incorrerà negli effetti della **Presa Male**.

Per ogni **Successo** ottenuto invece beneficerà degli effetti della **Presa Bene** senza accumulare ulteriori punti **Dipendenza**.

Un **Fallimento Critico** comporterà la condizione di **Collassato** a prescindere dalla dimensione del **Dado Sobrietà (DS)** utilizzato e all'accumulo di due **(2) punti Dipendenza**.

In caso di **Successo Critico**, il personaggio non solo non perderà dimensioni di **Dado Sobrietà**, non otterrà punti **Dipendenza** e vedrà raddoppiato l'effetto della droga assunta.

Per perdere punti **Dipendenza** esistono due vie:

Rimedi alla Dipendenza

Intruglio del Ripiglino

Ogni intruglio del ripiglino consumato consente di **rimuovere un (1) punto Dipendenza**.

Disintossicazione

Brutale ma necessario. Passare tanti giorni senza assunzione di droga quanti sono i punti **Dipendenza totali** per poterne sottrarre uno **(1)**.

Condizioni da Messa in Scena

Alcune **Condizioni Varie**, di natura più o meno temporanea, sono caratteristiche della **Messa in Scena** o delle **Scazzottate**, seppur **possono presentarsi o permanere anche al di fuori di esse**.

Nascosto

Nascondersi è spesso utile, che sia fuori o dentro una Messa in Scena.

La **condizione di Nascosto** si verifica nel momento in cui il picaro risulta essere completamente **impossibile da vedere e prendere direttamente di mira sia per alleati che per i nemici**.

Per entrare nella **condizione di Nascosto sarà necessario sempre rispettare alcuni requisiti** del picaro e circostanziali, ovvero:

Prova di Furtività

Superare con Successo una **prova di Agilità (AGI)** aggiungendo o sottraendo al risultato del dado **il valore di Furtività del picaro**.

Presenza di una Copertura

Una copertura per assicurarsi la condizione.

La presenza di una **Copertura Misera** consente di provare ad entrare nella **condizione di Nascosto con Sfortuna**.

Ad ogni inizio di messa in Scena sarà necessario superare una prova di Furtività per mantenere la condizione attiva.

Alcuni Atti d'Azione come usare armamenti da fuoco o comunicare direttamente con alleati fuori da un'area massiccia con centro il picaro **interrompono automaticamente la condizione di Nascosto**.

In generale la permanenza della condizione risulta vincolata al contesto entro cui il picaro si sta muovendo, dalla visibilità ai rumori.

Riparato

A differenza di Nascosto la **condizione di Riparato non assicura una posizione blindata**, ma è sicuramente d'aiuto.

È possibile entrare nella condizione di Ripara posizionandosi dietro una copertura che risulti almeno Misera.

Se ci si trova **dietro una Copertura Misera** gli attacchi con armamenti a distanza o incantesimi, **effettuati e subiti**, avranno sempre Sfortuna sul **Dado Arma (DA)**.

Se ci si trova **dietro una Copertura Completa** sarà **impossibile effettuare o subire attacchi con Armamenti a Distanza** e quelli con **incantesimi** avranno sempre Sfortuna sul **dX**.

La condizione di Riparato permane **finchè una copertura consente almeno occultare gran parte della figura** del picaro.

Avvelenato

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

Una volta entrato nella condizione di **Avvelenato**, il primo risultato del **Dado Arma (DA)** della **Tossina** o del **Miasma** determinerà il **monte danni che il picaro subirà ogni inizio di Messa in Scena** fino alla guarigione o al sopraggiungere della condizione Morente.

Per uscire alla condizione di **Avvelenato** sarà necessario utilizzare una **Grazia della Congrega**, una **Panacea Arcana** o superare un **Prova su Forza (FOR) con Sfortuna**.

Nel caso di utilizzo della **Panacea** l'unico effetto sarà fermare l'effetto dell'avveleamento, senza restituire **Punti Vita (PV)** al picaro.

Le **Grazie** invece interropono 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**, **Calce Picara** o **Incantresimi**.

Una volta entrato nella condizione di **Infiammato**, il primo risultato del **Dado Arma (DA)** determinerà il monte danni che il picaro subirà **ogni Messa in Scena per d4 cicli**.

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

Collassato

La **condizione di Collassato** si verifica quando, a seguito di attacchi non letali o per colpa di spiriti e droghe, **il picaro si ritrova incosciente**.

Collassato è una condizione che, a meno di specifiche eccezioni, **ha una durata di d4 Messe in Scena**.

Per rivenire dalla condizione di **Collassato** è sufficiente ricevere un **colpo di qualsiasi tipo**.

Un buon modo per aiutare un amico ad esempio è tirargli un bel **Cazzotto per risvegliarlo dal Collasso**, al costo ovviamente, se andasse a segno, di due (2) Punti Vita del povero picaro collassato.

Ingaggiato

La condizione di **Ingaggiato** si verifica quando il picaro risulta adiacente ad un'unità nemica. Non possono separarsi senza subire **Colpi Bassi**.

Prono

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

Immobilizzato

Il valore di **Movimento (MOV)** del picaro 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**.

Terrorizzato

Spende il proprio **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)**

Assordato

Non è possibile entrare nella condizione di **Nascosto** e **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)**.

Accecato

Ha **Sfortuna** per gli attacchi in **Mischia** e non può attaccare a **Distanza**. Si è soggetti ad attacchi con **Fortuna**. **È impossibile individuare elementi sul palco scenico e picari**.

Per uscire alla condizione di sarà necessario superare un **Prova su Forza (FOR)** o **Mente (MEN)**.

Condizioni del Palco Scenico

Le **condizioni del Palco Scenico** descrivono l'ambiente intorno al **picaro** e possono essere utilissime come alleati ma altrettanto insidiose se ignorate o non prese in considerazione

Terreno

Le condizioni del **Terreno sul Palco Scenico** definiscono come e se il **picaro potrebbe attraversarlo**. Esso risulta il primo elemento con cui avere a che fare sul palco e spesso **tocca direttamente l'Atto di Movimento** e addirittura, nei casi estremi, l'**Atto d'Azione**.

Esistono principalmente quattro **(4) tipologie** diverse di terreno che il picaro potrebbe trovarsi davanti nel suo lungo viaggio:

Tipologie di Terreno

Praticabile

Il terreno risulta agilmente praticabile.

Il valore di **Movimento (MOV) del picaro resta invariato**.

Accidentato

Il terreno non risulta proprio nelle migliori condizioni e sembra poco praticabile.

Il valore di **Movimento (MOV) del picaro risulta dimezzato**.

Verticale

Il terreno è abbastanza inclinato da essere un problema.

Per attraversarlo sarà necessaria una **prova su Agilità (AGI)**.

Il valore di **Movimento (MOV) del picaro risulta dimezzato**.

Impraticabile

Il terreno è praticamente impossibile da attraversare.

Coperture

Le coperture rappresentano elementi (oggetti, comparse e addirittura altri personaggi sulla scena) in grado di **coprire in maniera parziale o totale la figura di un picaro** permettendogli di entrare nella **condizione di Riparato o Nascosto** agli occhi di Attori e Comparse varie.

Arrangiata

Capace di nascondere solo **parzialmente** la figura del picaro.

Da accesso alla condizione di Riparato mentre richiede una prova con **Sfortuna su Furtività** per accedere a **Nascosto**.

Completa

Capace di nascondere **totalmente** la figura del picaro.

Da accesso alla condizione di Riparato mentre richiede una prova con **su Furtività** per accedere alla **condizione di Nascosto**.

Un picaro di **Stazza Piccola** può considerare **qualsiasi Copertura Arrangiata**, compresi personaggi di **Stazza Media** e **Grande**, come una **Copertura Completa**.

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

Un picaro di **Stazza Grande** non può, a meno di casi specifici, trovare **Coperture Blindate** di sorta. **Quando ci si trova dietro delle coperture non si è necessariamente immuni da attacchi**.

Se infatti **la condizione di Nascosto rende il picaro impossibile da vedere** a meno di Atti specifici, **la condizione di Riparato promette solo di rendere più complesso colpirlo**, ma non sarà **Nascosto!**

Visibilità

La **Visibilità** determina la **facilità e la nitidezza con cui il picaro riesce a vedere** ed identificare gli elementi e gli altri picari **sul Palco Scenico**.

La **Visibilità** può cambiare durante la Messa in Scena e dipendere da fattori naturali o artificiali.

Ci sono tre (3) **tipologie diverse di Visibilità** che generano vantaggi e svantaggi a seconda delle azioni che si vogliono compiere:

Ottimale

Tutto sul palco è perfettamente visibile. A meno che non si trovi nella condizione di Nascosto è **possibile individuare tutti gli elementi e i picari senza prove su Mente (MEN)**.

Limitata

Il palco inizia a calare di visibilità ma la maggior parte degli elementi è abbastanza visibile.

Per individuare picari ed oggetti nella condizione di Riparato sarà necessaria una prova su Mente (MEN).

Scarsa

Il palco si fa difficile da delineare e delimitare.

Qualsiasi prova per individuare viene effettuata con Sfortuna. Le prove di Furtività saranno invece effettuate con Fortuna.

Nulla

Il sipario è calato in anticipo e il palco è impossibile da vedere.

Impone la condizione di Accecato.

Non è possibile effettuare prove per individuare

Le prove di Furtività saranno invece effettuate con Fortuna.

Rumore

Per quanto riguarda direttamente il picaro, molti degli Atti d’Azione compiuti genera **Rumore**, ponendo fine alla condizione di **Nascosto**.

L’utilizzo di **Armamenti da Fuoco** o di **Incantesimi** oltre che cessare automaticamente la condizione di Nascosto, potrebbero imporre la condizione di **Assordato**, che potrà rivelarsi **Temporanea** o **Permanente**.

Sta al Regista e al buon senso determinare come il Rumore interagisce con picari e Palco Scenico.

Picaria è un luogo pregno di avventure, scazzottate, e imprevisti di vario genere.

Nel corso del viaggio il picaro si troverà ad affrontare una moltitudine di situazioni differenti, dalle manate in taverna ad intrighi politici degni dei più grandi complotti che la storia abbia mai visto.

La **Progressione del Picaro** dà accesso a varie abilità, utili in battaglia quanto fuori.

Attributi & Tipologie di Abilità

Come abbiamo già detto ad ogni avanzamento di **Livello (LIV)** si avrà la possibilità di aggiungere **un (1) punto al valore di una delle Caratteristiche (FOR/AGI/MEN/CAR) del Picaro.**

Questa progressione vede la sua realizzazione nell'**acquisire delle Abilità utili a rendere il picaro sempre più temibile e sempre meno vittima passiva degli eventi.**

Ogni Abilità ha associata un attributo che ne **identifica il modo il cui può essere utilizzata:**

Attiva

Richiede sempre un'Atto d'Azione per essere utilizzata

Passiva

Il suo effetto è sempre attivo.

Reazione

Si attiva con un innesco specifico, non richiede quindi Atti d'Azione per essere utilizzata.

Esistono tre (3) **Tipologie di Abilità** (*Picare, Specialistiche e Avanzate*) cui si avrà accesso aumentando il Livello (LIV) del picaro e di conseguenza le sue Caratteristiche, **per un totale di dieci (10) Abilità per picaro.**

Abilità Picare

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

Le **Abilità Picare** sono divise in base alla Caratteristica (FOR/AGI/MEN/CAR) di riferimento.

Al raggiungimento dei livelli di valore pari (2,4,6,8,10) sarà possibile per l'Attore selezionare una (1) **Abilità Picara** da far apprendere al picaro.

Si possono apprendere **Abilità Picare in riferimento a qualsiasi Caratteristica**, purchè il personaggio possegga almeno il **valore minimo richiesto** (*indicato a lato dell'Abilità*).

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

Abilità Picare

Forza (FOR)

Piede Possente Passiva

Aumenta il valore di **Movimento (MOV)** di due (2) soltanto **durante la Messa in Scena** (*combattimento*)

FOR
1

Inarrestabile Passiva

Fornisce **Fortuna** su tutte le **Prove di Forza (FOR)**, dentro e fuori la Messa in Scena.

FOR
3

Avvinghiato Passiva

Consente di attuare l'**Abbraccio Picaro senza Testa a Testa!**, affrontando solo una **prova su Forza (FOR)**

FOR
5

Esplosione di Vigore Passiva

Fornisce un **(1) dX di danno aggiuntivo** se ingaggiato con almeno due nemici

FOR
7

Piroetta Vincente Passiva

Consente di **colpire fino a due (2) nemici adiacenti** contemporaneamente in mischia.

FOR
9

Abilità Picare Agilità (AGI)

Vigliaccata Passiva

Fornisce **Fortuna su Furtività** per entrare nella **condizione di Nascosto**.

AGI
1

Colpo infame Passiva

Aggiunge **+2 di danno aggiuntivo** se attacca dalla **codizione di Nascosto**.

AGI
3

Colpo di scena! Passiva

Permette di **costruire le proprie Trappole**.

AGI
5

Colpo Ignobile Passiva

Aggiunge **dX di danno aggiuntivo** se attacca dalla **codizione di Nascosto**.

AGI
7

Schivata lesta

Passiva

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

AGI
9

Abilità Picare

Mente (MEN)

Tutti in salvo!

Passiva

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

MEN
1

Occhio vigile

Passiva

Fornisce **Fortuna** per **Individuare nemici e Trappole**.

MEN
3

Dono Inusuale

Attiva

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

MEN
5

Stratega

Attiva

Sacrifica un (1) Atto d'Azione per **aggiungere dX di danno** al prossimo attacco di un alleato.

MEN
7

Intuizione Vincente

Passiva

Gli alleati in un **Area Massicia** con centro il picaro hanno **Fortuna** su **Dado Arma (DA)** e **dX**

MEN
9

Abilità Picare

Carisma (CAR)

Incitamento codardo

Passiva

Fornisce +1 al valore di **Protezione (PT)** di due (2) alleati adiacenti.

CAR
1

Una mano lava l'altra

Passiva

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

CAR
3

Fascino furfante

Passiva

Fornisce Fortuna su tutte le Prove di Carisma (CAR), dentro e fuori la Messa in Scena.

CAR
5

Supporto morale

Passiva

Sacrifica un (1) Atto di Movimento per aggiungere dX di danno al prossimo attacco di un alleato.

CAR
7

Amore tossico

Passiva

Tutti i danni subiti da alleati adiacenti vengono dimezzati.

CAR
9

Abilità Specialistiche



Specializzazioni Marziali



Specializzazioni Magiche



Abilità Avanzate



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

Testamenti & Funerali

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

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

Perchè 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 della **Occupazione**.

In caso invece di **mancaza di un Testamento** valido l'Attore si troverà costretto a riunirsi ai propri compagni con un nuovo picaro di **livello 1**.

Per rendere valido un Testamento andrà stilato e poi Registrato agli uffici competenti. **Solo gli Azzagarbugli possono registrare un testamento**, ma chiunque, con la giusta conoscenza, può stilarne uno.

Autocertificazione

Se il picaro è in grado di leggere e scrivere (**4 o più a Mente**) allora potrà **stilare da solo il proprio Testamento per poi registrarlo** presso un Azzaccagarbugli al costo di **5 Petecchie**.

Compilazione professionale

Se invece si preferisce la comodità, l'ignoranza o banalmente il picro è un po' viziato, allora ci si può affidare ad un **Azzeccagarbugli sia per stilare e registrare il Testamento al costo di 10 Petecchie.**

Il **Funerale** è parte integrante non solo del culto religioso e dell'eleaborazione 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.

Tipi di Funerali

Funerale Indegno 10 Petecchie

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

Funerale Degno 50 Petecchie

Il **Funerale Degno** è un estremo saluto decisamente più consono e ricercato del precedente.

Il **Funerale sarà da un Congregato** e l'imumazione verrà effettuata con **una bara di legno su terreno di proprietà della Congrega**. Viene fornito un **d2** persone pagate dell'egida stessa per piangere la morte del defunto durante l'imumazione.

Inumazione Illustré 150 Petecchie

Alla modica cifra di **150 Petecchie (P)** sarà possibile avere un pacchetto funerario da sogno. L'**Inumazione Illustré** viene svolta in proprietà privata da un **Mastro di Chiavi della Congrega** e la sepoltura avverrà in una **bara piombata**. Viene inoltre fornito un **d10** persone pagate per piangere la morte del defunto

Assunzioni



Reclutamento



0 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 e addestramento di un Famiglio** e i costi di acquisto e mantenimento di una propria **Casa Base**.

Alloggi & Sistemazioni

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 (3) tipologie di qualità e costi differenti**:

Tipologie di Alloggi

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 e vitto 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 e vitto 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

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, **tirando e commando 2d10 e al costo di dX + 10 Petecchie**, di determinare alcuni avvenimenti, più o meno gradevoli, avvenuti al personaggio durante un periodo di **Bivacco (Riposo Sicuro)**.

Attenzione: Fai baldoria a tuo rischio e pericolo!

Baldoria (2d10)



2. La tua egida di origine ha deciso di conferirti un riconoscimento per i servizi resi. Ti aspettano **2d10 Petecchie** al tuo rientro!

3. Un pezzo grosso di una **gilda mercatile**, in preda ai fumi degli spiriti, ti affida una lettera importante da consegnare. Ti lascia in dono il suo **cavallo**.

4. Involontariamente salvi la vita ad un **Capitano di Compagnia di Ventura*** durante una rissa da taverna. Giura di saldare questo **debito** a costo della sua vita.

5. Il signorotto locale ti ha notato durante una Scazzottata in taverna. **Ti viene proposto un incarico da Birro****

6. Hai fatto colpo durante l'ultima visita al bordello. **Hai una notte di "riposo" gratuita quando vuoi.**

7. La morte di un fratello fa sì che tu riceva **dX Petecchie (P)** come lascito. Se vuoi puoi recarti al luogo della sepoltura.

8. Ti viene notificato un **Atto di Accusa**. Devi pagare un **Azzec-cagarbugli** per risolvere la situazione burocratica.

9. Un tuo compagno di avventura è stato preso in custodia per atti osceni. Spendi **dX Petecchie (P)** per liberarlo.

10. Una vecchia fiamma ti sta cercando. Chiedi asilo ad un locandiere che impietosito ti ospita e ti sfama per **dX Petecchie (P)**

11. Hai incontrato dei vecchi compagni di ventura che ti hanno ospitato. Il tuo **Alloggio** è totalmente **gratuito** mentre i tuoi compagni hanno una **Sistemazione**.

12. Un vecchio creditore bussa alla porta. Spendi **dX Petecchie (P)** per togliertelo di torno.

13. Un tuo compagno di avventura passa una cinquina a spese tue in una locanda a tua insaputa. Hai un debito di **d10 Petecchie (P)**

14. Durante la tua cinquina di **Bivacco** ti viene notificato dall'**Azzec-cagarbugli** di zona che il tuo **Testamento** non è più valido.

15. Ti hanno truffato durante una serata di giochi. Perdi **d10 Pe-tecchie (P)**. In quella taverna non ti guarderanno più con rispetto.

16. Una banda di malviventi locali ti ha notato durante un piccolo furto. **Ti viene proposto di compiere alcune faccende per loro.**

17. La **Congrega** ha visto in te un buon modo per non sporcarsi le mani. In cambio di un piccolo favore ottieni una **Grazia**.

18. In preda ad una **Sbronza** hai cambiato il destinatario del tuo **Testamento** con uno perfetto sconosciuto.

19. La **Cucchia***** ha trovato giovamento indiretto dalle tue azioni e decide di spedirti una ricompensa speciale: il titolo di scugnizzo.

00. Buone nuove da **L'Unica!** Un Gobelino del **Secondo Anello** "chiede" di incontrarti.

* Il **Capitano di Ventura** è uno **Sgherro di Rango 2** e rimarrà insieme al personaggio fino alla conclusione della prossima **Messa in Scena o Scazzottata**.

** **Birro**: è in genere il ruolo di minor livello all'interno delle forze dell'ordine cittadine.

*** **Cucchia**: l'organizzazione di criminali più grande e potente di Picaria.

Famigli & Addestramento



Casa Base!



Cosa mi sono perso?



Picaria:Un Vecchio Nuovo Mondo
Copyright 2025 © Black Dice lobby
All right reserved

picaria.it