

QUICKSTART

BIOMA

- IL GIOCO DI RUOLO -



I.P.A. STUDIO
Italian prime artists



GRIMMON
STUDIO

BIOMA

- IL GIOCO DI RUOLO -



CREDITI

SCRITTO DA: MARCO RIGGIO, ALESSANDRO COIA

DIREZIONE ARTISTICA: ANGELO PELUSO

MECCANICHE: SIMONE ACES MORINI

AVVENTURA SCRITTA DA: MARCO RIGGIO, ALESSANDRO COIA

DIREZIONE DEL PROGETTO: ANGELO PELUSO, NATALIA JUNIOR GIUNTA

ILLUSTRAZIONI DI: ALESSANDRO COIA, DANIELE DI PARMA, MANUEL DE CANDIA, MELISSA SPANDRI, SUWAN CANCEDDA E VINCENZO PRATTICÒ

MAPPE: FABIO PORFIDIA

LAYOUT GRAFICO E IMPAGINAZIONE: SABRINA CECCON

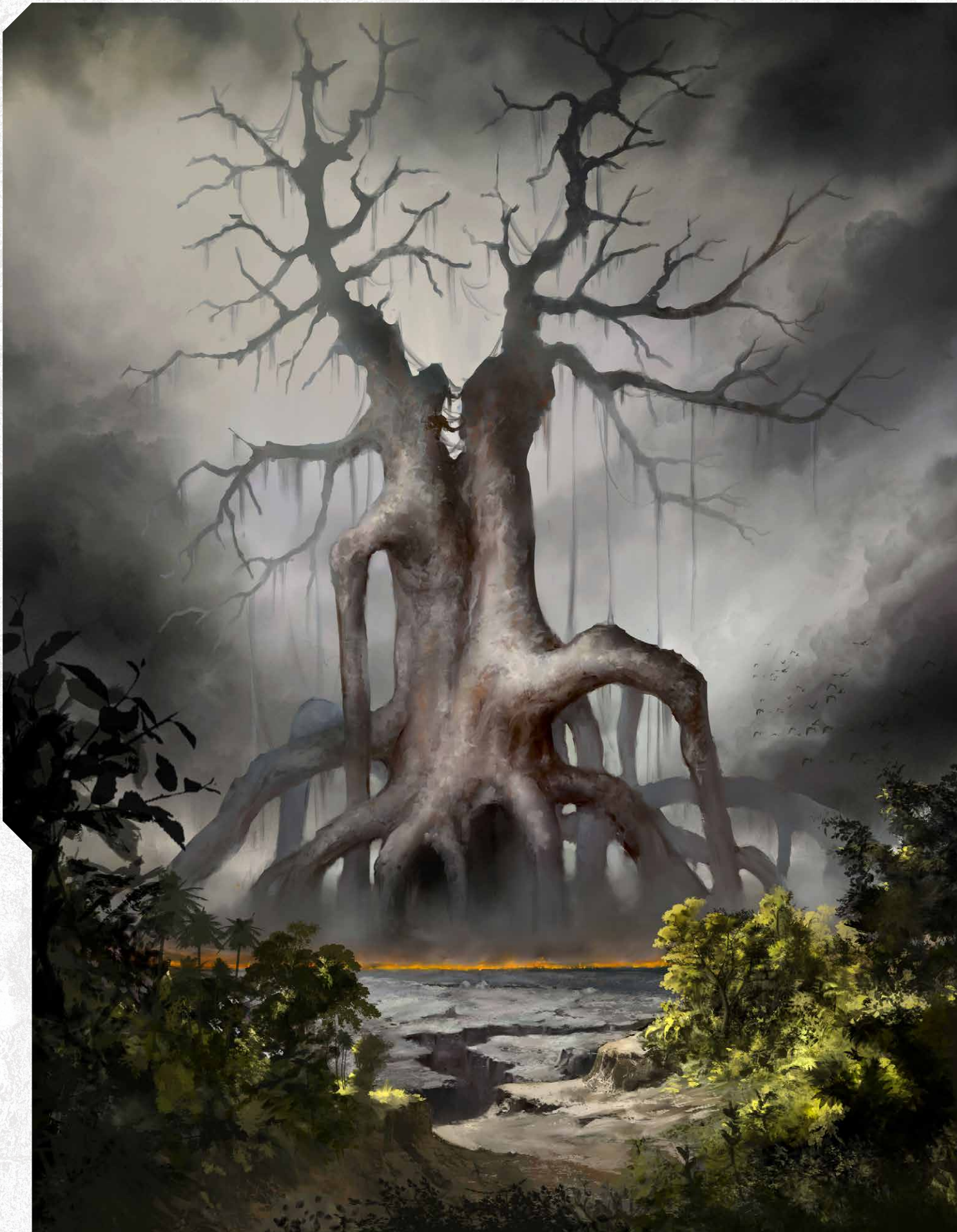
TRADUZIONE INGLESE: MARCO RIGGIO, ALESSANDRO COIA

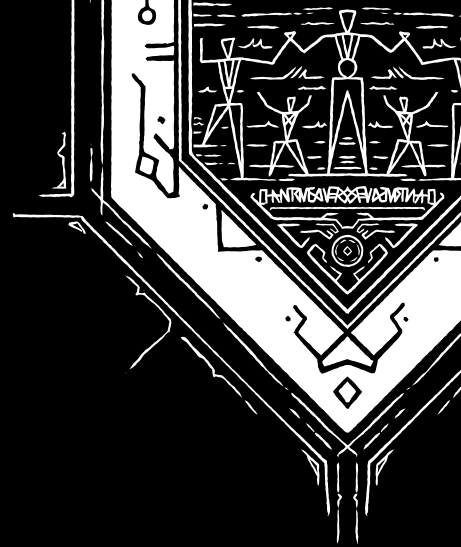
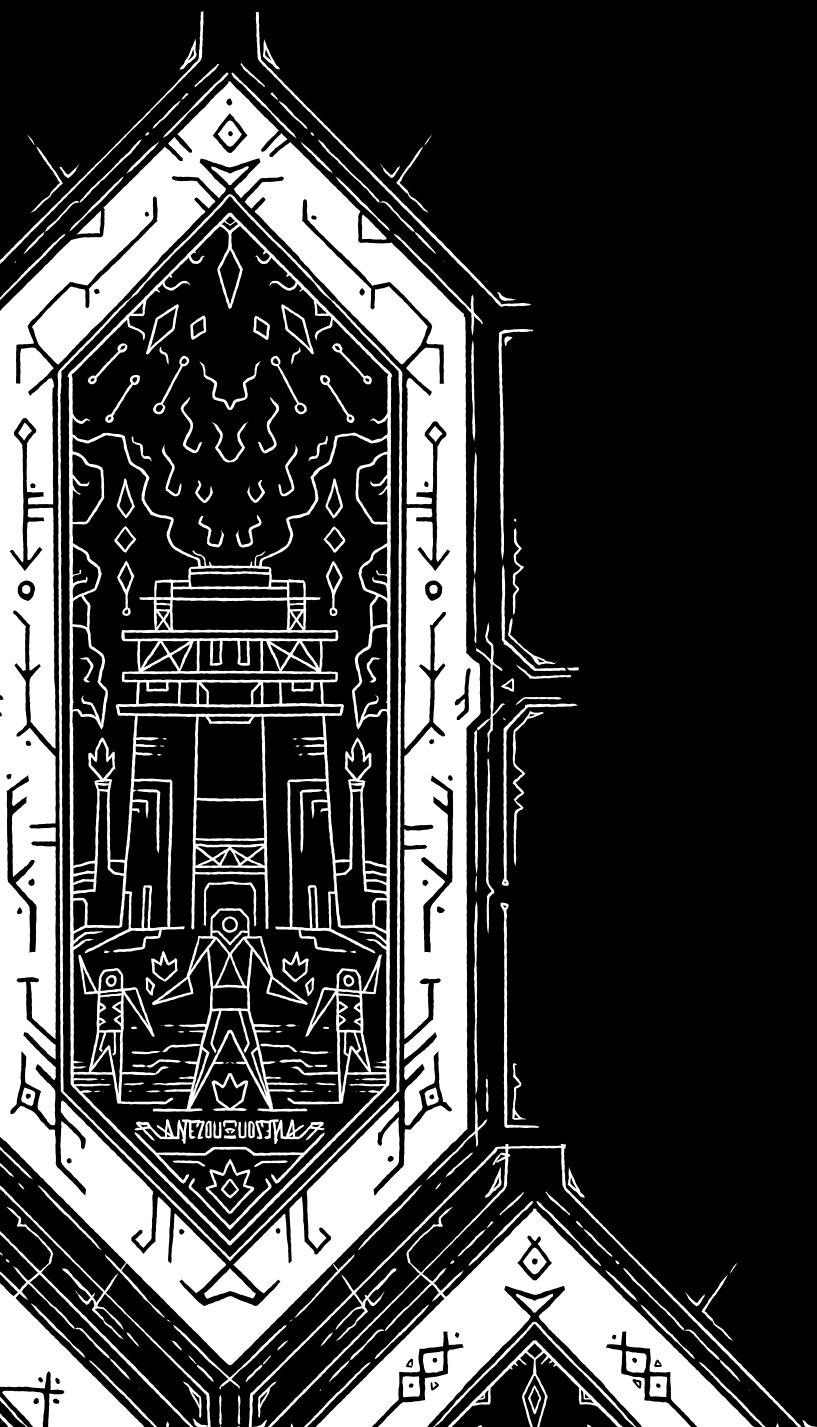
REVISIONE: LAURA CARDINALE

INDICE

IL MONDO DI BIOMA	1
▷ REGIONI	2
TESSICANTO	2
EREDI DEL VECCHIO MONDO	3
REGOLAMENTO	5
▷ I TEST	5
EFFETTUARE UN TEST	6
DADI RISORSA, RISCHIO E SICUREZZA	7
SUCCESSI CRITICI E FALLIMENTI CRITICI	8
STABILIRE L'UTILITÀ DI UN TEST	8
▷ TABELLA DELLE NECESSITÀ	9
SODDISFARE LE NECESSITÀ	9
▷ LOGORAMENTO	10
▷ TEMPERATURA	11
▷ COMBATTIMENTO	12
INIZIO DEL COMBATTIMENTO	12
TURNO DI COMBATTIMENTO	13
PORTATA	15
COLPIRE UN BERSAGLIO	15
DANNEGGIAMENTO	16
SEGNARE ARMATURE E FERITE	18
SMEMBRAMENTO	18
DISSANGUAMENTO	18
COPERTURE	19
▷ VELENI E SOSTANZE TOSSICHE	20
TIPI DI VELENI E SOSTANZE TOSSICHE	20
AFFRONTARE I VELENI E LE SOSTANZE TOSSICHE	20
EFFETTI E CURE DEI VELENI E DELLE SOSTANZE TOSSICHE	20
LISTA DEI VELENI E DELLE SOSTANZE TOSSICHE	20
EQUIPAGGIAMENTO	21
▷ EQUIPAGGIAMENTO E SLOT	22
▷ CRAFTING	22
LIVELLI DI CRAFTING	22

ATTREZZI DA CRAFTING.....	23
AZIONI DI CRAFTING.....	23
CRAFTING CREATIVO.....	23
➤ IL MERCATO DI BIOMA	24
RELIQUE DEL VECCHIO MONDO.....	24
➤ ARMI	25
➤ ARMATURE	28
➤ OGGETTI DA CRAFTING	30
➤ VIVERI E CURE	32
BESTIARIO	33
➤ PIANETA VIVENTE	34
LEGGERE I PROFILI.....	34
ALA TONANTE.....	36
BRADIPO ACULEATO.....	37
CEPHALOPOLIS.....	38
CORSIERO.....	39
SCIAME DI PARASSITI DEL PORTATORE.....	40
AVVENTURA #1	49
➤ LA DERIVA DI XANDER	51
➤ BENVENUTI NELLA CITTÀ ETERNA	53





IL MONDO DI **BIOMA**

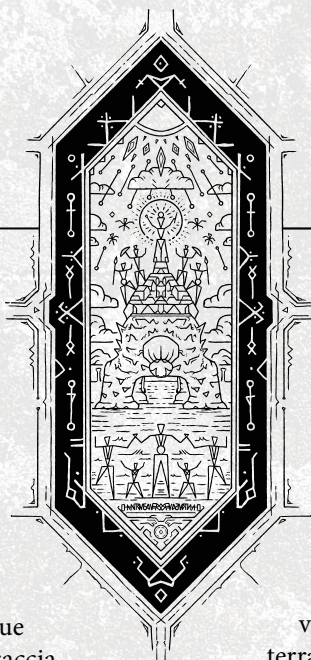
Bioma - Il Gioco di Ruolo è ambientato in un mondo che è stato afflitto da un misterioso evento che ha lo ha cambiato irrevocabilmente, tanto da risultare irriconoscibile. Si sa poco di cosa sia successo esattamente, ma orde di creature incomprensibili di ogni forma e dimensione popolano ora la terra, costringendo quel che rimane dell'umanità a vivere nell'ombra, faticando anche solo a sopravvivere.



REGIONI

TESSICANTO

Una società di donne guerriere che ha colonizzato e costruito una città sulle spalle del Portatore, la gargantuesca creatura conosciuta anche come la Montagna Semovente che vaga per la Valle Senza Ritorno. Grazie ai loro canti riescono a entrare in comunione con la creatura. Tutti gli uomini che osano vivere nella loro grande città sono destinati a impazzire. Le Tessicanto traggono tutto ciò di cui hanno bisogno dalla loro montagna vivente: asportano materia prima organica dalla pelle del titano, hanno scolpito la loro città nelle sue scaglie rocciose, e organizzano battute di caccia periodiche nella foresta di aculei, una grande area sul posteriore della bestia dove le spine lunghe quanto alberi crescono fitte quanto un campo di bambù. Le Tessicanto hanno anche sviluppato tecniche di coltivazione, spianando le scaglie più piatte.



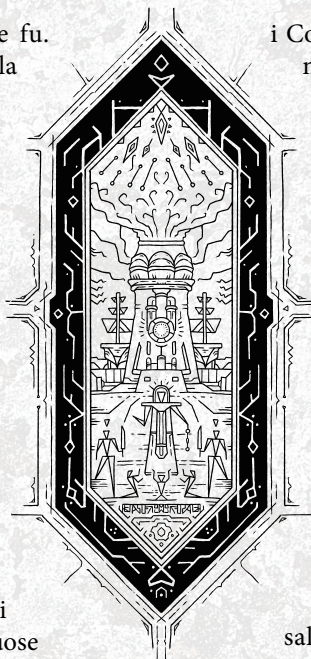
LA VALLE SENZA RITORNO

Una piatta distesa erbosa e terra brulla dove a volte è possibile trovare fosse profonde diversi metri, come se il suolo fosse stato arato nel profondo da qualcosa. L'area, così vasta e priva di punti di riferimento, rende molto difficile orientarsi. La Valle è anche la casa del Portatore, una creatura gargantuesca alta come una montagna che alterna dall'essere in un quasi letargo, semisepolta nel terreno, a vagare per la valle e ingerire grandi quantità di terra per trarne i nutrienti necessari alla sua sopravvivenza. L'animale è così grande che ospita su di sé un intero ecosistema, dato che il consumare continuamente le risorse naturali della Valle non permette a molte altre forme di vita di prosperare sul terreno. I pochi animali che sopravvivono sul suolo sono opportunisti temprati dalla scarsità di cibo e hanno spesso imparato a scavare tane per proteggersi. Il clima della Valle è mutevole nel corso delle stagioni: per gran parte dell'anno è percorsa da venti potenti che la rendono fredda a chi vi si introduce impreparato, in quanto non è possibile trovare riparo nell'ambiente spoglio. In estate, invece, le temperature salgono, rendendolo un luogo caldo con poche precipitazioni. Chi è del luogo ha imparato presto a coprirsi con materiali in grado di ripararli dai morsi del vento.



EREDI DEL VECCHIO MONDO

Gli autoproclamati veri eredi del mondo che fu. Questa comunità custodisce gelosamente la tecnologia che il passato ha donato loro e ha come obiettivo accumulare il maggior numero possibile di reliquie della tecnologia di un tempo, con ogni mezzo necessario. Dato il loro lascito, sono la società tecnologicamente più avanzata, sebbene la loro comprensione delle meraviglie ereditate sfoci nella fede fanatica piuttosto che nella scienza. La classe dirigente ha ormai volto lo sguardo al mondo esterno, mentre la maggior parte della popolazione della Cittadella vive in uno stato di povertà, segregata all'interno delle rovine della vecchia Centrale Nucleare, riadattata come insediamento. Nonostante le rigide regole della loro gerarchia sociale, c'è un'eccezione: i Corsari. Questi impavidi avventurieri vengono regolarmente impiegati in spedizioni nelle terre selvagge, solcando le distese montuose a bordo di bizzarre navi di terra improvvisate, per recuperare artefatti, cacciare enormi creature da cui ricavare nutrimento e riempire gli spazi vuoti sulla mappa. Sebbene generalmente dipendenti dalla volontà del clero dominante,



i Corsari godono di una certa libertà d'azione, ed è noto che agiscono indipendentemente e riescano persino a stabilire rotte commerciali autonome con altri popoli.

LA CITTADELLA

Il paesaggio selvaggio delle terre montuose orientali è interrotto da un imponente lascito del Vecchio Mondo: i resti di una centrale nucleare. Quello che una volta era una meraviglia dell'ingegno umano oggi è solo l'ombra di un avanzamento tecnologico passato. L'antica struttura, quasi completamente automatizzata, serviva a dare energia a intere nazioni, ma ora ospita una piccola comunità di esseri umani che dipende dai complessi macchinari per sopravvivere alle dure condizioni dell'ambiente circostante. Gli spazi e le sale di metallo sono fredde e impersonali ma, nelle viscere dell'impianto, il suo cuore radioattivo ancora batte, mutando inesorabilmente qualsiasi forma di vita. Nei pressi della Cittadella la temperatura è molto rigida, quasi come sulla Montagna di Fuoco, il posto con il clima più gelido del mondo conosciuto, costringendo gli abitanti a fare affidamento su un abbigliamento molto pesante e all'energia del Nucleo. Poiché l'ambiente brullo non offre risorse, gli abitanti spesso assumono Corsari per recuperarne dai paesi vicini.





BIOMA

REGOLAMENTO

“Lo senti? No, certo che no. Per quelli come te l’aria ha lo stesso rumore del deserto, e la carne lo stesso del sangue. Ma se sapessi ascoltare il canto del mondo, ti accorgeresti che ogni nota è diversa, e ciascuna di esse compone la canzone della nostra era. Tu però, stai per ascoltare l’ultima.”

KLELHIA, CACCIATRICE TESSICANTO

Il tuo Sopravvissuto è pronto a entrare nella storia di *Bioma - Il Gioco di Ruolo*. Ma prima di lasciare le mura del suo insediamento, devi imparare come funziona il Nuovo Mondo, quali sono le leggi che lo governano e soprattutto quali saranno i pericoli da affrontare.

Ma non temere. Leggi attentamente le prossime pagine e scoprirai che per ogni pericolo, *Bioma - Il Gioco di Ruolo* ti offre gli strumenti per uscirne vincitore.

I TEST

Durante le sessioni di gioco in *Bioma - Il Gioco di Ruolo*, il tuo personaggio (o Sopravvissuto) si troverà ad affrontare dei test: prove di abilità fisiche o mentali che stabiliranno se le sue azioni avranno o meno successo. Riuscirai a colpire con il tuo arco la bestia furente che sta per avventarsi su di te? Sarai in grado di convincere il mercante a farti uno sconto sulle razioni d’acqua di cui hai tanto disperatamente bisogno? Il tuo fisico è resistente abbastanza da sopravvivere alla tosse che quella strana pianta ha sputato sulla tua pelle?

Per quanto diverse tra loro, l’esito di queste prove viene determinato allo stesso modo: appunto, tramite i Test.

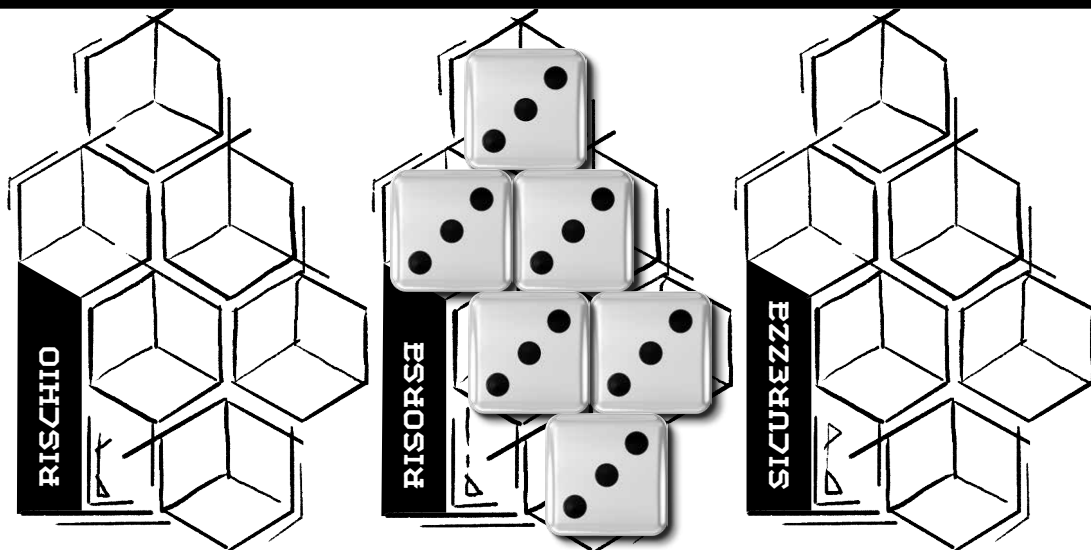
Bioma - Il Gioco di Ruolo sfrutta i d6 (dadi a 6 facce).

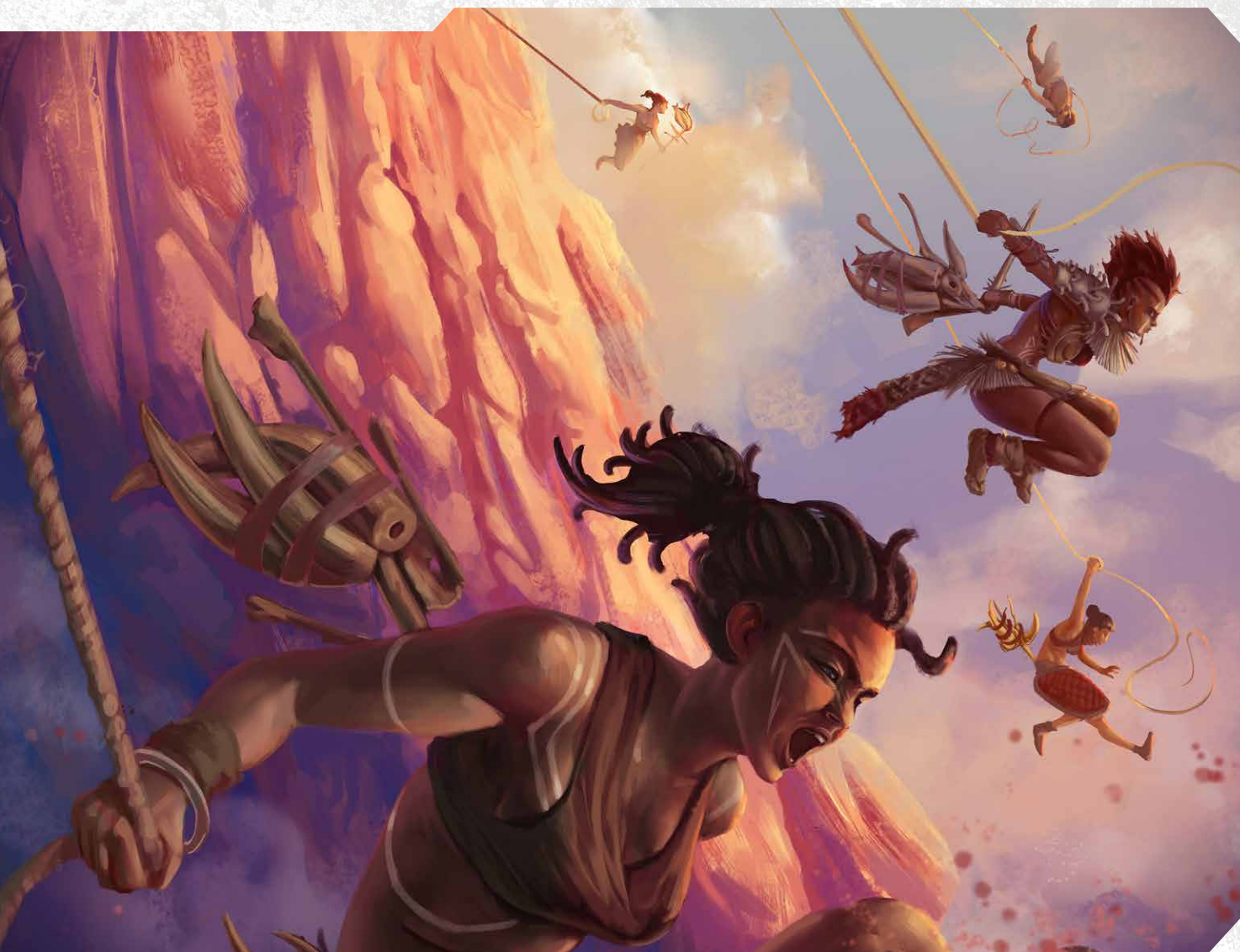
All’inizio del gioco tutti i Personaggi dovranno posizionare 6d6 nelle caselle dedicate ai dadi di Risorsa, come vedi sotto.

Ogni volta che dovrai effettuare un Test, la prima cosa da fare è capire se si tratta di un test su una Capacità o su una Caratteristica.

TEST SULLE CARATTERISTICHE: sono i più comuni e fanno riferimento ad azioni generiche che non hanno quindi bisogno di una particolare attitudine. Spingere una porta bloccata sarà quindi un test di Forza, riuscire a inseguire un bersaglio in fuga necessiterà un test di Prontezza, capire a quale territorio ci stiamo avvicinando richiederà un test di Conoscenza, e un test di Mente per stabilire l’effettiva stabilità del ponte in rovina che si sta per attraversare.

TEST SULLE CAPACITÀ: riguardano azioni per cui è necessaria un’attitudine specifica. A ogni Caratteristica corrispondono 4 Capacità.





EFFETTUARE UN TEST

Se devi effettuare un test su una Caratteristica, ti basterà guardare il punteggio a essa abbinato. Il numero indica quanti dadi puoi lanciare per tentare di superarlo. A questo punto, una volta decisi i dadi da lanciare per quel test, prendili dalla riga di caselle che preferisci (Risorsa, Rischio o Sicurezza) e lanciali. Ogni risultato di 4+ (ovvero se il dado ottiene 4, 5 o 6) è un successo; al contrario, ogni risultato di 1, 2 o 3 è un fallimento.

I test sulle Capacità funzionano allo stesso modo, con la differenza che se non sei competente nella Capacità richiesta, il punteggio della Caratteristica si considera di 2 punti inferiore (minimo 1). Questo significa che potrai sempre lanciare almeno 1 dado per effettuare qualsiasi test, anche se non sei competente nella Capacità richiesta. Per i test sulle Capacità Specialistiche invece devi possedere la Capacità abbinata, altrimenti non puoi neppure tentare il test.

Tuttavia, pur possedendo la Capacità necessaria, avere solo quella ti farà effettuare il test con -2 punti di Caratteristica (minimo 1).

DIFFICOLTÀ DEL TEST

Come già detto, ogni dado lanciato che ottiene un risultato di 4+ è un successo, ma più il test è difficile, più successi saranno necessari per portare a termine l'azione intrapresa. Solitamente è il master a decidere quanti successi sono necessari per superare un test, a seconda della sua complessità. Ecco di seguito qualche esempio.

TEST SEMPLICE (1 successo): Colpire un avversario con un'arma, scassinare una serratura semplice, rubare un oggetto dalla tasca di un mercante in mezzo a una folla di persone, far scattare una trappola per orsi senza farsi del male.

TEST IMPEGNATIVO (2-3 successi): Colpire una parte specifica del corpo dell'avversario con un'arma, scassinare una serratura robusta, rubare un oggetto dalla tasca di un mercante affiancato da una guardia, disinnescare una trappola per orsi senza che scatti e senza quindi fare rumore.

TEST DIFFICILE (4-5 successi): Colpire una parte specifica e piccola del corpo dell'avversario con un'arma, scassinare una porta blindata, rubare un oggetto dalla tasca di un mercante affiancato da una guardia mentre ti sta parlando, disinnescare un ordigno esplosivo a tempo.

TEST ESTREMO (6+ successi): Colpire una parte specifica molto piccola del corpo dell'avversario con un'arma, scassinare una porta blindata con un sistema di sicurezza elettronico, rubare un oggetto dalla tasca di un mercante circondato da guardie, mentre sta parlando con te e sospetta che tu voglia derubarlo, resettare il sistema di sicurezza che gestisce tutte le trappole sparse in un edificio del Vecchio Mondo.

Quindi, quando vedrai scritto "test con Difficoltà 2" significa che quel test necessita di almeno 2 successi per poter essere superato.

DADI RISORSA, RISCHIO E SICUREZZA

All'inizio del gioco, tutti i dadi sono riposti nelle caselle di Risorsa. I test effettuati con questi dadi vengono svolti normalmente e senza conseguenze particolari.

Quando però si ottiene un Successo o Fallimento, i dadi impiegati vengono spostati. Tutti i dadi di Risorsa che hanno ottenuto un successo vanno spostati nelle caselle di SICUREZZA, mentre quelli che hanno ottenuto un fallimento vanno spostati nelle caselle di RISCHIO.

Esempio: Hatol prova a sferrare un poderoso Pugno di Pietra contro lo Spaccaroccia che lo sta minacciando. Colpire un avversario necessita di un solo successo e la Caratteristica da usare è Forza: Hatol ha Forza 4, quindi potrebbe decidere di tirare fino a 4 dadi. Vuole andare sul sicuro, quindi li lancia tutti.

I dadi ottengono 4, 4, 5 e 2. Ha ottenuto tre successi, quindi il colpo va tranquillamente a segno; tuttavia, con uno ha ottenuto un fallimento.

Sposta quindi tre dadi dalle caselle di RISORSA a quelle di SICUREZZA e un dado dalle caselle di RISORSA a quelle di RISCHIO.

Nota che lo spostamento deve avvenire sempre, che il test abbia avuto successo o meno.

UTILIZZARE I DADI DI SICUREZZA

I dadi di SICUREZZA ti garantiscono di superare i test con maggiore semplicità. Infatti, ogni successo con un dado di Sicurezza equivale a 2 successi. In più, se lanciando i dadi di Sicurezza ottieni 2 o più risultati pari a 6, il test ottiene un Successo Critico (come descritto in seguito). In ogni caso, quando utilizzi un dado di Sicurezza, che ottenga un successo o meno, dopo va spostato nuovamente fra le caselle dei dadi di Risorsa.

Inoltre, per ogni successo ottenuto con un dado di Sicurezza, recuperi 1 punto di Fatica, di cui parleremo più avanti.

UTILIZZARE I DADI DI RISCHIO

I dadi di RISCHIO, al contrario di quelli di SUCCESSO, sono, come suggerisce il nome stesso, più rischiosi da usare. Infatti, se lanciando i dadi di Rischio ottieni 2 o più fallimenti, il test ottiene un Fallimento Critico (come descritto in seguito). In ogni caso, quando utilizzi un dado di Rischio, che ottenga un successo o meno, dopo va spostato nuovamente fra le caselle dei dadi di Risorsa.

Inoltre, per ogni successo ottenuto con un dado di Rischio, subisci 1 punto di Fatica, di cui parleremo più avanti.

UTILIZZARE DADI MISTI

Quando effettui un test puoi scegliere se utilizzare solo i dadi di Risorsa, solo quelli di Sicurezza o solo quelli di Rischio, oppure utilizzare dadi misti fra quelli di Risorsa e di Rischio. Quelli di Sicurezza invece devono sempre essere usati da soli.

Nel caso decidi di lanciare sia i dadi di Risorsa che quelli di Rischio nello stesso test, prima lancia quelli di Risorsa e, dopo aver effettuato gli spostamenti in base a Successi e Fallimenti, utilizza quelli di Rischio. Nota che puoi lanciare dadi misti solo se i tuoi dadi di Risorsa non sono sufficienti a lanciare la quantità di dadi desiderata.

Esempio: Hatol deve effettuare un test di Forza (4) e vuole lanciare 4 dadi avvalendosi della possibilità di utilizzare i dadi misti (quindi Risorsa + Rischio).

Se al momento del test ha solo 3 dadi di Risorsa, prima lancia questi tre, mentre l'altro lo lancia prendendolo da quelli di Rischio.

Se invece al momento del test ha 4 o più dadi di Risorsa, deve lanciare solo quelli, senza quindi toccare i dadi di Rischio.

SUCCESSI CRITICI E FALLIMENTI CRITICI

Mentre i Successi Critici sono successi strabilianti, i Fallimenti Critici sono fallimenti eclatanti. In ogni caso, entrambi aggiungono esiti particolari a un test, siano questi molto favorevoli o disastrosamente sfavorevoli, che vengono determinati dal Master in base alle situazioni o alla difficoltà del test.

Per esempio, mettiamo che il tuo personaggio voglia avvicinarsi silenziosamente alle spalle di un avversario per attaccarlo. Con un Successo Critico, il master potrebbe consentirgli di sfilare all'avversario il suo pugnale prima ancora di attaccarlo, così nel caso questi dovesse reagire, non avrebbe la sua arma. Un Fallimento Critico invece, non solo lo farebbe scoprire, ma lo farebbe scivolare e finire faccia a terra, inerme di fronte all'imminente reazione dell'avversario.

Un altro esempio: il tuo personaggio si trova in una porzione di giungla dalla vegetazione estremamente fitta e disseminata di trappole e pericoli celati allo sguardo. Deve effettuare quindi un test di Mente. Con un Successo Critico, il master gli comunica che, oltre a individuare il percorso più sicuro, riesce a vedere anche una saccoccia abbandonata in mezzo alla vegetazione, probabilmente di un viaggiatore che non è stato altrettanto accorto, forse ancora colma di oggetti utili. Con un Fallimento Critico invece, riesce a individuare un percorso che ritiene sicuro, salvo poi ritrovarsi con un piolo di metallo conficcato nella coscia dopo aver fatto scattare una trappola. Con un normale Fallimento invece, sarebbe stato semplicemente in dubbio su quale strada prendere, non riuscendo a individuare pericoli, pur essendo certo della loro presenza.

In veste di Master non temere di utilizzare soluzioni fantasiose per determinare l'esito di un Successo o di un Fallimento Critico, purché siano giustificati. Ricorda inoltre di non concedere troppo nel primo caso o penalizzare eccessivamente nel secondo.

Per esempio, un Successo Critico in un test di Sensorialità non potrà mai permettere a un personaggio di udire rumori o conversazioni che non possono in alcun modo raggiungere l'orecchio umano. Allo stesso modo, un Fallimento Critico nello stesso test non potrà mai far esplodere le orecchie al personaggio.

In alcune situazioni specifiche invece, come per quanto riguarda le creature che ti troverai ad affrontare, l'esito di Successi Critici e Fallimenti Critici è già determinato, come vedrai a pag. 43.

STABILIRE L'UTILITÀ DI UN TEST

Come avrai intuito, i test vengono effettuati per situazioni specifiche e che richiedano un effettivo uso della Caratteristica o della Capacità. Non avrai quindi bisogno di effettuare un test per sferrare un pugno a un bersaglio legato a una sedia, per spalancare con un calcio una porta socchiusa o per raccogliere la bisaccia da terra. Avrai invece bisogno di effettuare un test se il bersaglio a cui intendi sferrare un pugno si trova davanti a te, pronto a restituirti il gancio; allo stesso modo, sarà necessario effettuare un test se la porta che vuoi sfondare è chiusa a chiave, e anche se la bisaccia che cerchi di recuperare è tenuta ben salda tra le fauci di un'Ala Tonante.

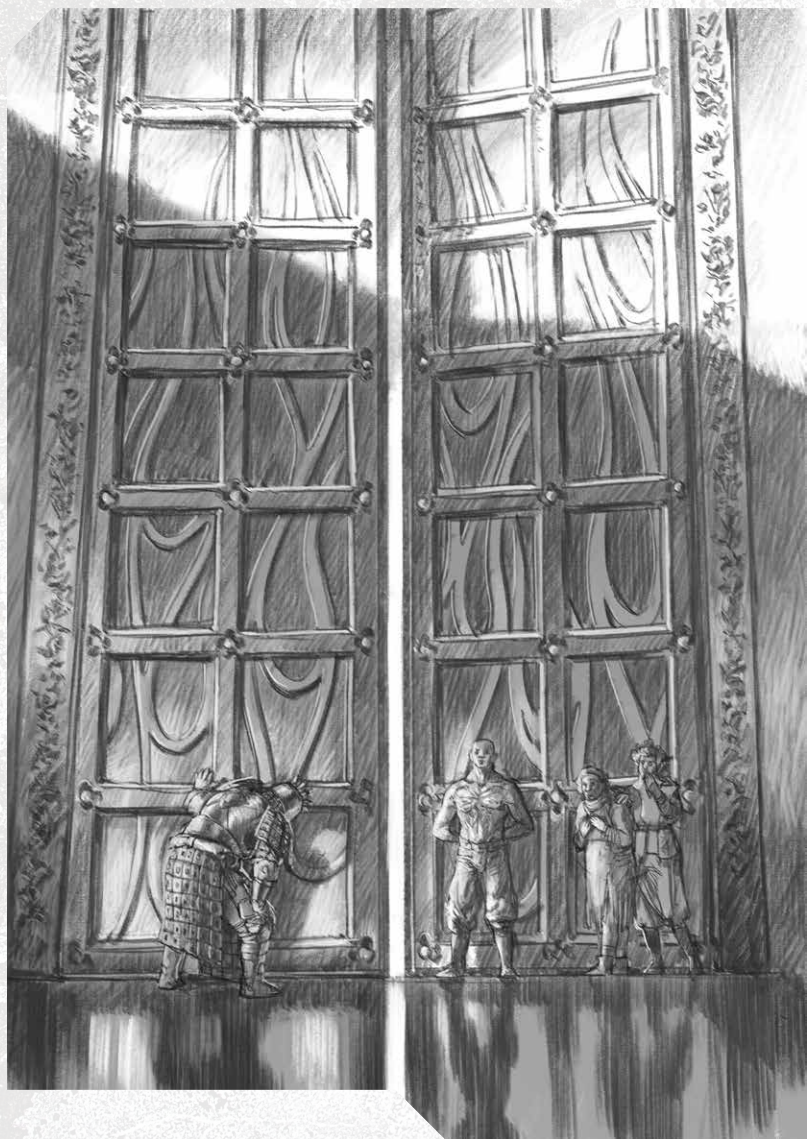


TABELLA DELLE NECESSITÀ

Bestie feroci, predatori e trappole non saranno affatto gli unici aspetti che mineranno la tua permanenza nel mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo*. Esistono infatti altri rischi, ben più ordinari ma altrettanto mortali.

Il tuo personaggio avrà infatti necessità di bere, di nutrirsi e, soprattutto, di riposare. Sopravvivere in un mondo post-apocalittico infatti non è solo questione di rapidità di riflessi, di carburante e armi, ma anche di risorse vitali, per le quali la gente è disposta a uccidersi. Una fonte d'acqua potrebbe quindi diventare un luogo conteso tra due insediamenti, così come l'assenza di riposo da parte di un gruppo di esploratori potrebbe fare la differenza fra la vita e la morte.

SODDISFARE LE NECESSITÀ

Nell'arco di 24 ore, ciascun personaggio avrà bisogno di bere 1 razione d'acqua, consumare 1 razione di cibo e riposare per almeno 6 ore in un giaciglio consono.

Un personaggio può decidere in autonomia quando riposare, bere e mangiare, purché alla fine delle 24 ore abbia soddisfatto tutte queste necessità. Anche il Master può imporre ai Personaggi un momento specifico per dormire o assumere le proprie razioni: per esempio, durante una traversata nel deserto potrà imporre ai Personaggi di consumare la propria razione di acqua giornaliera, se non l'hanno ancora fatto. Oppure, dopo una scalata estremamente faticosa, potrà imporre loro di dormire.

Se nell'arco delle 24 ore una o più necessità non sono state soddisfatte, il Giocatore dovrà segnare un numero crescente nella casella relativa al bisogno non soddisfatto. Come noterai, accanto a ogni casella ci sono dei numeri. Questi devono essere moltiplicati con il valore scritto nella casella del bisogno. Infine, la somma dei numeri risultanti di tutte le caselle barrate andrà segnata nello spazio relativo agli Stenti.

Per esempio, se dopo 24 ore un personaggio non ha bevuto la sua razione di acqua e non ha dormito per almeno 6 ore, dovrà segnare "1" nelle caselle di Sete e di Sonno. La casella di Sonno ha un moltiplicatore di 1, quindi 1 moltiplicato per 1 dà un risultato di 1. La Sete invece è più meschina, in quanto il suo moltiplicatore è di ben 3. Ciò significa che per ogni volta che non viene soddisfatta la Sete, questa si traduce in Stento 3.

Il risultato di Stento finale per un personaggio che dopo 24 ore non ha dormito né bevuto sarà quindi 4. Niente di eccessivamente preoccupante (per il momento), anche se il Logoramento inizierà ad avere i suoi effetti. Dopotutto, in *Bioma - Il Gioco di Ruolo* gli avventurieri sono abituati alle privazioni. Il difficile è impedire che si accumulino portando infine alla morte.

RECUPERARE NECESSITÀ ACCUMULATE

Hai passato un giorno senza bere, mangiare o dormire? Non è un problema, puoi sempre recuperare il giorno dopo. Per farlo tuttavia, nell'arco delle 24 ore successive, oltre a dover soddisfare le necessità di quel giorno, dovrai soddisfare anche quelle trascurate del giorno precedente. Perciò, se il giorno prima non hai bevuto la tua razione d'acqua, il giorno dopo dovrai berne 2.

Soddisfare la necessità giornaliera ti permetterà di non aumentare il conteggio nella rispettiva casella, ma di cancellare la necessità mancata del giorno precedente.

NECESSITÀ PRESSANTI

In alcune situazioni non basterà soddisfare le necessità basilari. A discrezione del Master, i Personaggi potrebbero dover assumere più di una razione di cibo o di acqua al giorno, o dormire più di 6 ore. Per esempio, se il gruppo trascorre giorni di viaggio in un assolato deserto, potrebbero servirgli due, o anche tre razioni d'acqua per soddisfare il proprio bisogno giornaliero.

Oppure, se passano un'intera giornata a respingere l'assalto incessante di una torma di Inseguitori Bianchi, potrebbero avere bisogno anche di otto ore di riposo.

RIPOSO SCOMODO

Dormire in un letto caldo o dormire sul duro pavimento di una cella umida non è esattamente la stessa cosa.

In base al tipo di clima (se freddo, caldo, piovoso ecc.) e alle condizioni della superficie su cui un personaggio intende dormire, il master stabilisce se questi passerà un sonno accettabile o meno. Nel primo caso, se il personaggio dorme per le ore richieste dalla giornata, non segna alcuna casella. In caso contrario, al termine del riposo dovrà effettuare un test di Robustezza (Capacità legata alla Forza) con Difficoltà 3. Se lo fallisce, segnerà la casella di Sonno come se non avesse riposato.

Nota che anche il rapporto fra Calore del personaggio e Temperatura Ambientale può compromettere un riposo ristoratore, ma ne parleremo più nello specifico a pag. 19.

LOGORAMENTO

Al pari dei danni subiti dal tuo corpo, e di cui parleremo a pag. 24, un altro valore che dovrai tenere sott'occhio è quello di Logoramento, la cui somma è data dagli Stenti (i valori delle caselle segnate nella Ruota delle Necessità) più i punti di Affaticamento (i quali non possono mai essere più di 10 né meno di 0). Come scritto a pag. 15, i punti di Fatica si accumulano con ogni fallimento ottenuto con un dado di Rischio e vengono rimossi con i successi ottenuti con i dadi di Sicurezza.

LIVELLI DI LOGORAMENTO

Sotto al valore di Logoramento noterai una serie di tacche numerate. Queste rappresentano i Livelli di Logoramento del tuo personaggio. Per stabilire quale sia il Livello di Logoramento attuale, devi controllare il valore di Logoramento e confrontarlo con le tacche numerate.

Per esempio, se il Logoramento del tuo personaggio è uguale a 4 significa che il suo Livello di Logoramento è Lieve, mentre se il Logoramento è pari a 10, si trova a un Livello di Logoramento Debilitante, prossimo quindi a una morte spiacevole e ignominiosa.

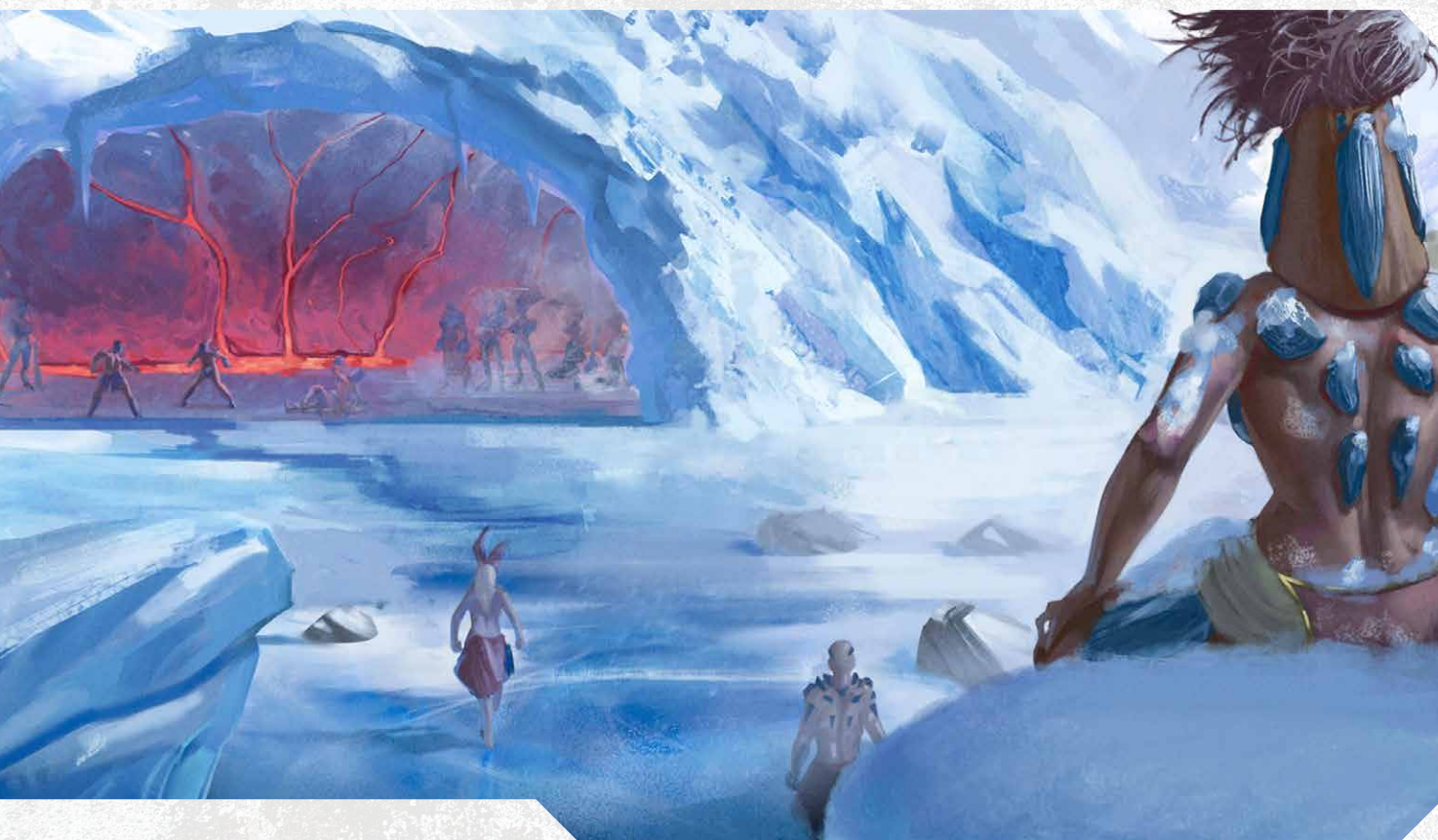
MALUS DA LOGORAMENTO

Tranne per quanto riguarda il Livello di Logoramento Trascurabile che, come suggerisce il nome stesso, non comporta alcun malus, ogni altro Livello di Logoramento fa sì che 1 dado di Rischio rimanga bloccato nella relativa casella. Questo significa che, sia in caso di Fallimento che in caso di Successo tramite l'uso di quel dado di Rischio, questo non torna nella fila dei Dadi di Risorsa.

In questo modo sarà più difficile per il personaggio incapere in Fallimenti Critici e nell'accumulo di ulteriore Affaticamento, che a sua volta peggiora il Logoramento.

Quindi per esempio, un personaggio che si trova a un Livello di Logoramento Ostacolante avrà due dadi bloccati nelle caselle di Rischio (nessun dado per il Livello di Logoramento Trascurabile, 1 dado per il Logoramento Lieve e 1 dado per il Logoramento Ostacolante).

Se il Logoramento arriva a 15, il personaggio muore, ucciso dagli stenti, dalla fatica e, quindi, dalla sua inattitudine alla sopravvivenza nel mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo*.










TEMPERATURA

Un'altra cosa di cui dovrai preoccuparti mentre tenti di sopravvivere è la Temperatura. Nel mondo di Bioma, oltrepassare un confine spesso non significa solo trovarsi ad affrontare nuove creature e a conoscere nuove società dai costumi e le usanze completamente diverse, ma vuol dire anche doversi adattare a temperature che da rigide si trasformano in afose, fino a roventi come l'inferno.

Com'è facile immaginare, per affrontare determinati tipi di temperatura avrai bisogno dei vestiti adatti che, assieme alle armature, hanno un parametro chiamato Calore.

Ciò che dovrai fare è assicurarti che il tuo valore di Calore non sia troppo dissimile da quello della Temperatura che stai affrontando, così da non incappare in penalità legate al soffrire il freddo o il troppo calore.

Nella tabella sottostante puoi vedere i sette livelli di Temperatura, dalla più fredda (Congelante) alla più calda (Ardente). I numeri della colonna di destra invece ti mostrano il range di Calore ottimale che il tuo personaggio dovrà avere per non subire malus. Questi si attivano quando il tuo livello di Calore (che si ottiene sommando l'omonimo parametro di Vestiario e Armature) è di due o più gradini diversi dalla Temperatura.








Temperatura	- CALORE -
 Congelante	11 / 15
 Rigida	6 / 10
 Fredda	1 / 5
 Normale	4 / 0
 Calda	-1 / -5
 Afosa	-6 / -10
 Ardente	-11 / -15

Per esempio, se il Calore del tuo personaggio è pari a 5 potrà affrontare temperature Fredde, Rigide e Normali, ma se si trova in un ambiente con una Temperatura Congelante, Calda, Afosa o Ardente, inizierà a subire dei malus.

Esattamente come il Malus da Logoramento, ogni gradino di Temperatura superiore al limite accettabile, imporrà a un uguale numero di dadi di rimanere bloccati nelle caselle di Rischio.

Prendendo in esame l'esempio appena fatto, quando il personaggio con Calore 5 si trova ad affrontare una temperatura Congelante o Calda (due gradini più in alto e due gradini più in basso rispetto al suo livello di Calore), significa che uno dei suoi dadi di Risorsa verrà automaticamente spostato nelle caselle di Rischio. Se invece si trova ad affrontare una Temperatura Afosa, due dadi vanno nelle caselle di Rischio. Se la temperatura è Ardente, ben tre dadi andranno nelle caselle di Rischio.

Esempio: CALORE PERSONAGGIO 5

Temperatura	- CALORE -	MALUS
Congelante	11 / 15	+ 1 Dado Rischio 
Rigida	6 / 10	nessun Malus 
Fredda	1 / 5	ottimale 
Normale	4 / 0	nessun Malus 
Calda	-1 / -5	+ 1 Dado Rischio 
Afosa	-6 / -10	+ 2 Dado Rischio 
Ardente	-11 / -15	+ 3 Dado Rischio 

RIPOSO E TEMPERATURA

La Temperatura influisce sul riposo del personaggio. Infatti, anche se questi trova un giaciglio adatto per la notte e dorme sei ore durante le quali tuttavia il suo Calore resta invariato (in caso di basse temperature per esempio, non ha niente con cui coprirsi) incorre nei malus del Riposo Scomodo. Ma attenzione, master: nessuno ti chiede di tenere conto del valore di Calore di ogni singola coperta che i Personaggi hanno addosso o di quanto sia fresco il posto scelto. Lascia che sia il buon senso a determinare quando la Temperatura del giaciglio scelto dai Personaggi non è adeguato da permettere loro un buon riposo.

Per ogni zona del mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo* è scritta la Temperatura che i Personaggi affronteranno sia durante il giorno che durante la notte.

COMBATTIMENTO

Ritengo non sia necessario specificarlo, ma in ogni caso sappi che viaggiando nel mondo di Bioma ti troverai spesso a combattere, e non semplicemente contro la fame, la stanchezza e il freddo, ma anche e soprattutto con le creature che lo popolano e che, unite alla minaccia dell'uomo (predoni, saccheggiatori, schiavisti...) danno vita a pericoli dinnanzi ai quali l'unica possibilità è tirare fuori le armi o, in alternativa, la scaltrezza necessaria per evitare di fare fuoco; tuttavia, in questo capitolo ci interessa più il primo esito.

Dal momento che in *Bioma - Il Gioco di Ruolo* i combattimenti richiedono la necessità di regole specifiche, è anzitutto necessario determinare il momento in cui ci si sposta dalla classica narrazione a uno scontro. Un combattimento infatti è un conflitto armato che scoppia fra il gruppo di Personaggi e una minaccia vivente pronta a combattere (una banda di assassini, un branco di bestie affamate, una creatura aggressiva a cui si è appena invaso il territorio e così via).

Non è un combattimento quando tutti i Personaggi puntano le armi contro un mercante che ha deposto le armi e tiene alte le mani.

Non è un combattimento quando si tenta di colpire un animale mansueto la cui sola reazione a un attacco sarà la fuga.

È invece un combattimento quando il mercante è armato e risponde al fuoco, magari affiancato dai suoi sgherri, o quando la preda da cacciare è pronta a far schioccare le sue zanne contro chiunque gli punti una freccia al collo.

INIZIO DEL COMBATTIMENTO

Una volta che il Master ha stabilito l'inizio di un combattimento, la prima cosa da fare è effettuare il tiro di Iniziativa, così da stabilire in che ordine si susseguiranno i facenti parte dello scontro. I combattenti più veloci agiranno per primi e così via, fino ad arrivare a quelli più lenti.

Ogni Giocatore quindi tira 1d6 + il valore di Prontezza del suo personaggio. Allo stesso modo, il Master effettua lo stesso tiro per ogni combattente sotto il suo controllo. Una volta ottenuti i risultati, si potrà dare inizio al primo round di combattimento, dove ad agire sarà il combattente che ha ottenuto il punteggio di iniziativa maggiore, fino al più basso. Una volta che il combattente con il punteggio più basso di iniziativa compie il suo turno, allora il round finisce e inizia il secondo, che partirà nuovamente dal combattente con il punteggio di iniziativa più alto.

Nota quindi che il tiro per stabilire l'iniziativa viene effettuato solo una volta, prima dell'inizio del combattimento, e non a ogni round.

Smani per cominciare il prima possibile a combattere? In questo caso, sappi che prima di tirare il dado, puoi dichiarare di spostare automaticamente fino a tre dadi di Risorsa nelle caselle di Rischio. Ciascun dado spostato in questo modo ti conferisce un ulteriore +1 al risultato del tiro di dado.

Per esempio, Hatol, che ha Prontezza 3, tirerà 1d6+3 per determinare il suo valore di Iniziativa. Prima di far rotolare il dado tuttavia, annuncia che sposterà due dadi dalle caselle di Risorsa a quelle di Rischio, così da godere di un ulteriore bonus di +2 al tiro.

A questo punto può lanciare il dado, il cui risultato è 4.

4 (tiro di dado) + 3 (Prontezza) + 2 (i dadi spostati nelle caselle di Rischio) = 9

Una volta stabiliti tutti i valori di Iniziativa dei combattenti, lo scontro potrà iniziare. Il primo a effettuare il suo Turno di Combattimento sarà il combattente con l'Iniziativa più alta e poi a scendere fino al combattente con il valore di Iniziativa più basso e, quindi, alla fine del Round di Combattimento.

DIFFERENZA FRA TURNO E ROUND

In questo Capitolo (e anche nei successivi) troverai spesso le diciture Turno e Round; è necessario dunque sin da ora spiegare bene la differenza fra le due terminologie. Per Turno si intende l'arco di tempo in cui agisce un combattente, ovvero da quando ha inizio la sua prima azione a quando termina la sua seconda. Quando un combattente termina il suo turno, si passa al combattente successivo in ordine di Iniziativa.



Il Round invece è l'insieme di tutti i Turni dei combattenti. Quindi, quando tutti i combattenti hanno effettuato il proprio turno, il Round finisce e tocca di nuovo al combattente con il valore più alto di Iniziativa, e così via fino alla fine del combattimento.

In termini di tempo all'interno del gioco, un Round ha una durata di circa sette secondi; infatti, anche se regolisticamente i combattenti compiono i loro turni singolarmente, a livello di gioco immagina una situazione ben più caotica, dove i tiratori fendono l'aria con i propri proiettili, mentre i guerrieri cercano di portarsi più vicini possibili ai bersagli per sferrare i propri possenti colpi in corpo a corpo.

TURNO DI COMBATTIMENTO

Ciascun combattente nel suo Turno può effettuare due azioni. Tuttavia, data la confusione e la concitazione di uno scontro (e il fatto che il Turno dura, come il Round, soli 7 secondi), dovranno essere azioni rapide; non potrai certo effettuare un'operazione a cuore aperto o erigere una barricata.

Di seguito comunque, sono elencate tutte le azioni che puoi intraprendere durante il tuo Turno. Se vuoi effettuare azioni di tipo diverso da quelle elencate, tieni a mente quanto appena scritto.



Salvo quando specificato diversamente, ciascuna di queste azioni ne consuma solo una delle due a disposizione di ogni combattente.

AFFERRARE UN OGGETTO

Azione necessaria se si intende afferrare un oggetto che si trova nello zaino, a terra, su un piano o in altro modo irraggiungibile in maniera rapida.

ATTACCO IN MISCHIA

Sferrare un attacco con un'arma da mischia (un martello, un'ascia, un pugno ecc.) a un bersaglio a Portata Ravvicinata (leggerai delle Portate a pag. 23). In un Turno si possono anche effettuare due attacchi in mischia, ma non si può concatenare un attacco in mischia con uno a Distanza o viceversa.

Per colpire con un'arma da mischia è necessario un test di Forza. Inoltre, se il Danneggiamento di un'Arma da mischia è pari o superiore a 2 e chi la brandisce ha Forza pari o superiore a 4, il Danneggiamento ottiene +1.

ATTACCO A DISTANZA

Colpire un bersaglio con un'arma a distanza (un fucile, una fionda, un arco ecc.) purché si rispetti la Portata dell'arma (leggerai delle Portate a pag. 23). In un Turno si possono anche effettuare due attacchi a Distanza, ma non si può concatenare un attacco a Distanza con uno in Mischia.

Per colpire a Distanza è necessario un test di Prontezza.

CARICA

Le Cariche sono attacchi in Mischia potenzialmente devastanti preceduti da una corsa a perdifiato contro il bersaglio, così da massimizzare il danno del colpo. Anzitutto, per poter effettuare una Carica, il bersaglio deve trovarsi a distanza Breve rispetto all'attaccante e il terreno che separa i due deve essere sgombro di ostacoli (piccole pietre o frammenti di spazzatura non sono considerati ostacoli, al contrario di barricate, cumuli di rottami o buche profonde). A questo punto, l'attaccante effettua un test di Prontezza con Difficoltà 1. Se il test ha successo, arriva a Portata Ravvicinata e può sferrare un attacco in Mischia che ottiene Danneggiamento +1 (leggerai dei Danneggiamenti a pag. 24) e che non consuma alcuna azione. Se il test di Prontezza invece fallisce, l'attaccante arriva comunque a Portata Ravvicinata, ma il suo turno termina immediatamente e questi sposta due dadi nelle caselle di Rischio.

DIALOGO

Ci sono due modi di comunicare durante un Combattimento. Tramite frasi brevi come "attento a destra!", "passami quella granata!" o "preparati a crepare!" e tramite frasi più lunghe come "io vado a sinistra, tu a destra; stai basso, lo prenderemo ai fianchi!" oppure "vieni subito qui, devi

collegare i fili del veicolo così possiamo scappare da qui!”.

Come puoi notare, le frasi brevi sono indicazioni rapide, mentre quelle lunghe comportano l'attuazione di tattiche o esprimono comunque necessità specifiche. Le frasi brevi non consumano alcuna azione, mentre quelle lunghe consumano 1 azione.

Ricorda comunque di usare il buon senso: concatenare più frasi brevi equivale comunque a una frase lunga, mentre queste ultime devono comunque essere contenute; non potrai certo recitare poesie o comunicare un'intera tattica di guerra.

GETTARSI A TERRA/RIALZARSI

In assenza di coperture, gettarsi a terra spesso può risultare una tattica vincente per evitare di essere raggiunti da colpi a distanza, al contrario di quelli ravvicinati, verso i quali invece si offre un ghiotto bersaglio. A questo punto risulta quindi necessario rialzarsi.

Un combattente a terra non può effettuare azioni di Avvicinamento o di Carica e riduce di 1 i successi degli attacchi con armi da mischia dell'avversario. A loro volta, i successi degli attacchi a Breve, Media e Lunga Portata si riducono di 1 e aumentano invece di 1 per gli attacchi a portata Ravvicinata.

Gettarsi a Terra consuma 1 sola azione, mentre Rialzarsi ne necessita 2.

MOVIMENTO

Ciascuna azione di Movimento accorcia (Avvicinamento) o allunga (Distanziamento) di 1 la Portata nei confronti di uno o più bersagli. Nota che questo bersaglio può essere un altro combattente ma anche una copertura, un oggetto e un qualsiasi punto specifico del campo di battaglia.

RICARICARE UN'ARMA

Ciascuna arma che necessita di proiettili per essere usata, sia questa semplice come una cerbottana o più complessa come una mitraglietta, ha bisogno di essere ricaricata per permetterle di spargere morte. Per ciascuna arma, il rispettivo valore di Ricarica (elencato a pag. 33) indica quanti colpi vengono ricaricati spendendo una singola azione di Ricarica; alcune armi sono più rapide di altre da ricaricare, mentre alcune, più complesse, hanno ricariche così particolari da necessitare di ulteriori specifiche nel rispettivo profilo.

PREPARARE E COMBINARE UN'AZIONE

Nel primo caso, puoi comunicare che intendi compiere un'azione specifica in risposta all'azione di un altro bersaglio o in base a uno specifico episodio che prevedi possa compiersi. Per esempio “appena l'Ala Tonante arriva a Portata Ravvicinata, gli sferro un colpo con la mia mazza ferrata” oppure “appena la moto del predone mi passa vicino, gli sparo con il fucile” o ancora “non appena la porta si spalanca, le tiro un calcio per richiuderla”. Sono quindi azioni che il combattente comunica e che non si svolgono durante il suo Turno, ma in altri momenti del Round.

Le azioni combinate funzionano allo stesso modo, ma coinvolgono un alleato. Per esempio “accucciati, così uso la tua schiena per saltare addosso a quel bestione corazzato”. In questo caso, l'azione si risolve non appena l'alleato, durante il suo turno, compie l'azione richiesta.

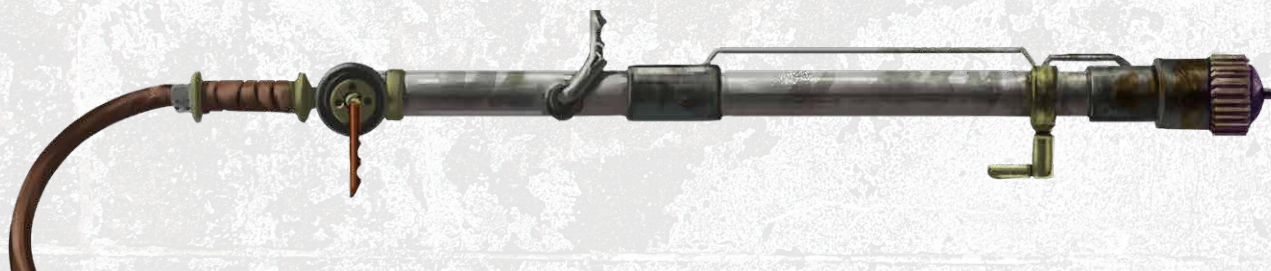
In ogni caso, se non è possibile portare a termine l'azione entro l'inizio del Turno successivo di chi l'ha dichiarata (se quella attesa dall'azione preparata non si svolge o se l'alleato non prende parte all'azione combinata) questa viene perduta.

Sia le azioni preparate che quelle combinate non possono consumare più di 1 azione del proprio Turno o di quello dell'alleato (nel caso di azioni combinate).

SCHIVATA

È possibile anche usare un'azione preparata per schivare un attacco avversario. Se lo desideri, è sufficiente dire di voler preparare un'azione in tal senso. In questo caso non c'è bisogno di specificare il bersaglio il cui attacco si intende schivare: sarai tu a decidere verso quale attacco sfruttare la tua schivata.

In ogni caso, al momento di schivare un attacco devi effettuare un test di Prontezza dopo che l'avversario ha effettuato il suo test di attacco. Se il tuo test va a buon fine, i successi dell'avversario si riducono di 1 (minimo 0) per ogni 3 punti del tuo valore di Prontezza.



SPEZZARE UN'AZIONE

Spesso ti capiterà di dover portare a termine un'azione che non può essere risolta nello stesso Turno. Per esempio: sei a terra e hai appena sparato (1 azione); ora però vuoi rialzarti, ma questo richiederebbe 2 azioni. Ciò significa che spendi 1 delle due azioni per iniziare a rialzarti, e la prima del tuo successivo Turno per rialzarti completamente. Nota che le azioni si considerano effettuate nel momento in cui hai le hai portate a termine, e non quando le inizi. Nell'esempio appena fatto, anche se con un'azione hai iniziato a rialzarti, fino al tuo turno successivo sei considerato a terra, con tutto ciò che questo comporta.

PORTATA

Con il termine Portata si indica la distanza tra il personaggio e i bersagli in uno scontro. Dal momento che il gioco di Bioma non usa plancia e miniature, il Master dovrà premurarsi di comunicare ai Personaggi le varie Portate all'inizio di uno scontro. Per comodità, quando si parla di Portate ci si riferisce a distanze spannometriche e quindi non si usano mai unità di misura.

Così, se all'inizio di uno scontro il gruppo di Personaggi si trova a portata di pugno con i membri di una banda di predoni, il master dirà loro che si trovano a distanza Ravvicinata. Se la distanza è tale da non permettere ai Personaggi di raggiungere i propri avversari neanche con l'ausilio di una mazza, allora si troveranno a Portata Breve. Per distanze maggiori (raggiungibili da 2 azioni di Avvicinamento, quindi a una distanza percorribile in seguito a una corsa sostenuta), si parla di Portata Media. Per distanze ancora maggiori (quindi non copribili neanche con un intero Turno di movimento) si parla di Portata Lunga.

Le Portate inoltre determinano anche le armi che possono arrivare a colpire i bersagli che vi si trovano, come riassunto di seguito:

- ▷ Ravvicinata (i bersagli a questa Portata possono essere raggiunti da armi Corpo a Corpo);
- ▷ Breve (i bersagli a questa Portata possono essere raggiunti da armi a Gittata Breve o superiori);
- ▷ Media (i bersagli a questa Portata possono essere raggiunti da armi a Gittata Media o superiori);
- ▷ Lunga (i bersagli a questa Portata possono essere raggiunti da armi a Gittata Lunga o superiori).

In veste di master, durante un Combattimento, assicurati di conoscere la Portata di zone o oggetti che possono risultare d'interesse per i Personaggi. Per esempio, c'è un'arma sul tavolino pronta per essere usata che si trova a Portata Breve, mentre quel tavolo che può fungere da copertura è a Portata Media. In questo modo, i Personaggi possono strutturare il proprio turno per raggiungere i punti di interesse all'interno del campo di battaglia, e non solo i propri avversari.

SPECIFICHE SULLA PORTATA LUNGA

Dal momento che la Portata Lunga copre tutte le Portate superiori a quella Media, in alcuni casi potrebbe essere necessaria un'ulteriore specifica da parte del master. Partiamo anzitutto dal presupposto che solitamente oltre la Portata Lunga non si può parlare neanche di Combattimento (non esiste Combattimento se il tuo personaggio sta sparando con un fucile da cecchino a una vedetta a cinquecento metri di distanza).

Tuttavia, per come spiegate le regole dell'Avvicinamento, basterebbe 1 azione per passare dalla Portata Lunga a quella Media, ma se il master lo ritiene opportuno, può comunicare la necessità di compiere anche 2 o più azioni prima di coprire una distanza sufficiente per l'avvicinamento.

MALUS DA PORTATA

Non sempre avere un'arma capace di colpire a lunga distanza è un vantaggio. Usare un arco da caccia in Mischia è infatti molto difficile, come usare un fucile da cecchino da 10 metri.

Se la Gittata dell'arma è di due categorie superiori alla distanza del bersaglio (per esempio se si usa un'arma a Gittata Media contro un bersaglio Ravvicinato o un'arma a Gittata Lunga contro un bersaglio a Portata Breve) il personaggio subisce -1 ai dadi che intende lanciare per effettuare il test (minimo 0).

COLPIRE UN BERSAGLIO

Colpire un bersaglio con la propria arma è un test con Difficoltà 1: ovvero, è sufficiente un singolo successo per andare a segno con l'attacco.

Con 1 successo verrà colpita la zona più in vista del bersaglio, o zona Primaria (nel caso dell'essere umano è il Torso).

Con 2 successi è invece possibile poter scegliere se colpire la zona Primaria o una delle zone Secondarie (nel caso dell'essere umano, braccia e gambe).

Con 3 successi è invece possibile poter scegliere se colpire la zona Primaria, una delle zone Secondarie o una delle zone Ostiche (nel caso dell'essere umano, la testa).

Con 4 successi invece, è possibile colpire punti ancora più piccoli e specifici, come il coltello che un avversario stringe in mano, uno dei ganci che gli tengono su l'armatura, un occhio e così via. Per parti ancora più piccole il master può determinare essere necessari anche 5 o addirittura 6 successi.

In base alla creatura, zone Primarie, Secondarie e Ostiche possono cambiare, come potrai leggere a partire da pag. 41.

Nota che situazioni particolari (come nel caso delle Coperture o se un bersaglio che vogliamo colpire si trova a terra) i successi possono aumentare o diminuire. Quando la situazione specifica che i "successi diminuiscono di 1" vuol dire che è necessario 1 successo in più per colpire una determinata zona (quindi 2 successi per colpire la zona Primaria, 3 per colpire una zona Secondaria, 4 per colpire una zona Ostica e così via). Allo stesso modo, quando la situazione specifica

che i “successi aumentano di 1” vuol dire che con 1 successo è possibile scegliere se colpire sia la zona Primaria che una di quelle Secondarie, mentre con 2 successi è possibile colpire anche una zona Ostica.

Nota che in ogni caso è sempre necessario almeno 1 successo per colpire un avversario.

DANNEGGIAMENTO

Bersaglio colpito! E adesso come facciamo a determinare quanto gli abbiamo fatto male? Niente di più semplice.

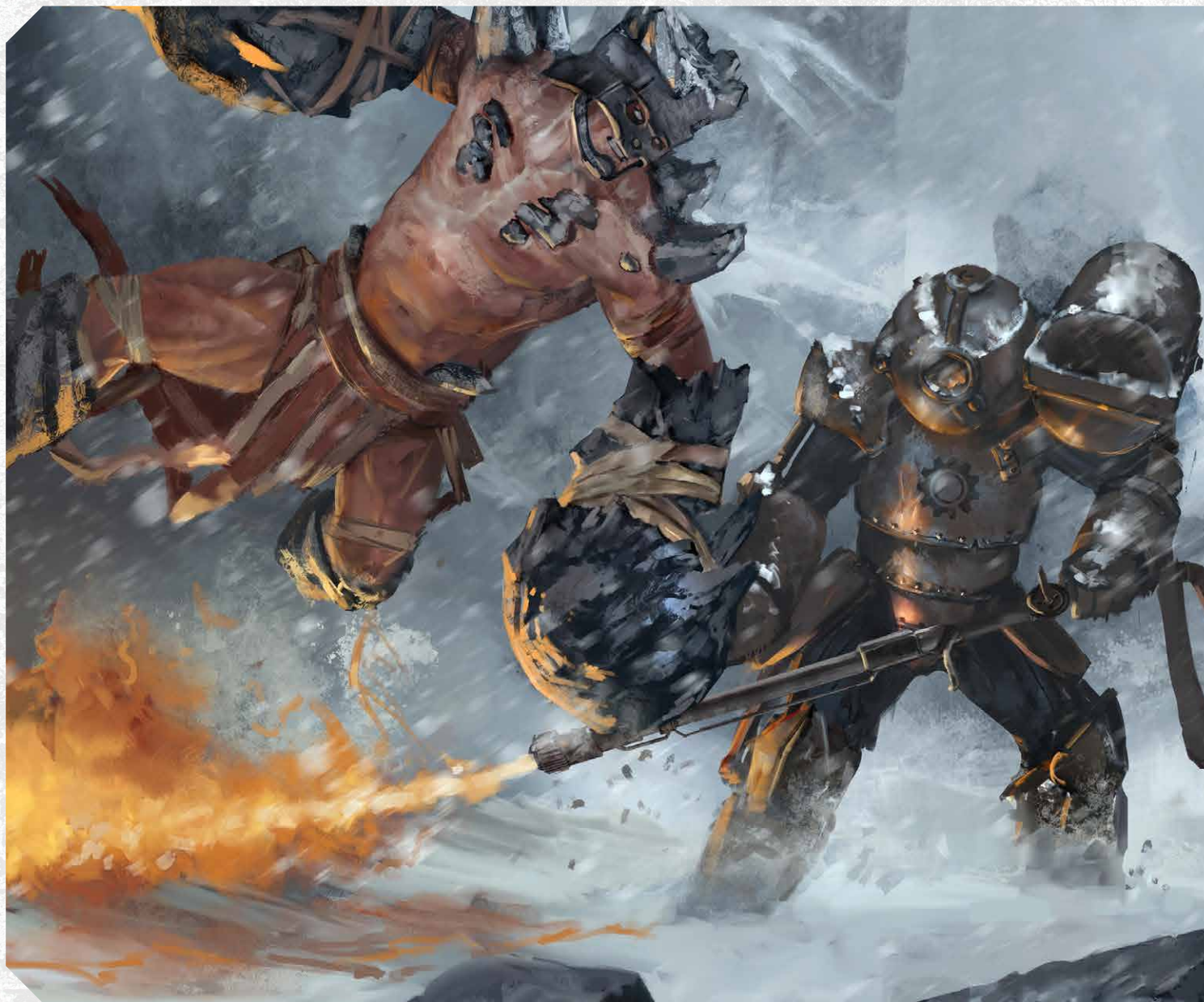
Ogni arma e attacco hanno un parametro chiamato Danneggiamento, che indica la capacità dell'arma di penetrare carni e armature.

DANNEGGIARE UNA ZONA PROTETTA

Che siano placche di metallo, la dura pelle di una preda o una formidabile resistenza cutanea, quasi tutti nel mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo* possono godere di protezioni per le proprie parti del corpo. Quando a essere danneggiata è una zona del corpo coperta da un'Armatura, è necessario confrontare il valore di Protezione di questa con il valore di Danneggiamento dell'attacco.

Se il Danneggiamento è uguale o inferiore alla Protezione dell'Armatura, allora questa non viene scalfita e la zona non riceve danni.

Se invece il Danneggiamento è superiore alla Protezione dell'Armatura, allora questa perde un numero di Protezione pari alla differenza fra Danneggiamento dell'arma e Protezione.



Per esempio, se un'Armatura con Protezione 3 viene raggiunta dal colpo di un'Arma a Danneggiamento 4, allora la Protezione dell'Armatura perderà 1 punto ($4-3=1$). Se il colpo della stessa Arma dovesse nuovamente colpire l'Armatura, che ora ha Protezione 2, questa perderà 2 punti ($4-2=2$) mandando la Protezione a 0 e rendendo l'armatura inservibile.

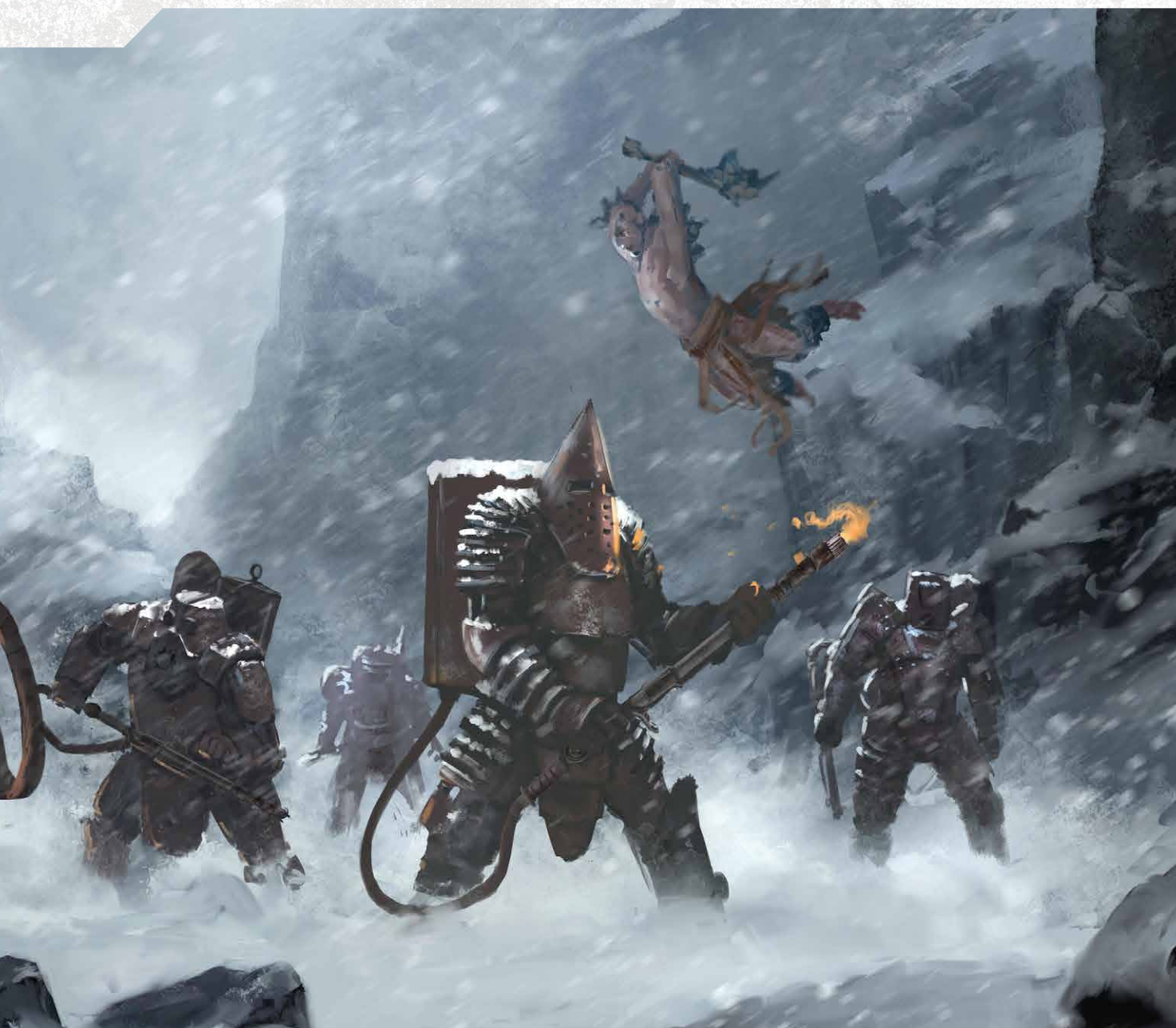
La perdita di Protezione va sempre segnata a partire da destra verso sinistra.

Quando un'Armatura viene portata a Protezione 0 è considerata rotta e incapace di proteggere la parte coperta, ma potrà essere comunque riparata (vedi a pag. 31).

DANNEGGIARE UNA ZONA SCOPERTA

Durante uno scontro, poter contare solo sulla propria carne di fronte ai colpi nemici è un azzardo che spesso ha come risultato ultimo la morte. Quando un attacco raggiunge una zona del corpo priva di Armatura o con un'Armatura con Protezione 0, va riempito un numero di caselle a essa relative e pari al Danneggiamento dell'arma.

Per esempio, se vieni colpito al Torso (privo di Armatura) con un'Arma a Danneggiamento 4, significa che devi riempire (con delle barrette verticali) 4 caselle del Torso, da sinistra verso destra.



SEGNARE ARMATURE E FERITE

Come hai letto prima nella creazione del personaggio e ora nel paragrafo precedente, le caselle delle zone del corpo devono essere riempite con delle barrette orizzontali quando indossi un'Armatura. Il numero di caselle segnate in questo modo è uguale alla Protezione dell'Armatura.

ZONA	- ARMATURA -	DANNEGGIAMENTO
TESTA	Elmetto metallico (3)	
BRACCIO SX	Armatura imbottita (2)	
BRACCIO DX	Armatura imbottita (2)	
TORSO	Armatura imbottita (2)	
GAMBA SX	Armatura imbottita (2)	
GAMBA DX	Armatura imbottita (2)	

Quando invece subisci ferite a una zona, le rispettive caselle devono essere riempite da barrette verticali.

ZONA	- ARMATURA -	DANNEGGIAMENTO
TESTA	Elmetto metallico (3) rotto	
BRACCIO SX	Armatura imbottita (2) rotta	
BRACCIO DX	Armatura imbottita (2) rotta	
TORSO	Armatura imbottita (2)	
GAMBA SX	Armatura imbottita (2) rotta	
GAMBA DX	Armatura imbottita (2) rotta	

Potrà tuttavia succedere che il tuo personaggio si trovi a indossare delle Armature in zone che presentano delle ferite. Ciò significa che alle barrette orizzontali andranno a sovrapporsi delle barrette verticali, creando quindi un "+" come vedi qua sotto.

ZONA	- ARMATURA -	DANNEGGIAMENTO
TESTA	Elmetto metallico (3)	
BRACCIO SX	Armatura imbottita (2)	
BRACCIO DX	Armatura imbottita (2)	
TORSO	Armatura imbottita (2)	
GAMBA SX	Armatura imbottita (2)	
GAMBA DX	Armatura imbottita (2)	

Come vedi, sia ferite (barre verticali) che Protezione dell'Armatura (barre orizzontali) sono segnate a partire da sinistra verso destra.

In ogni caso, per danneggiare una zona del corpo, è prima necessario portare a 0 la Protezione dell'Armatura.

SMEMBRAMENTO

Quando una zona del corpo gravemente compromessa riceve ancora danni viene staccata o ridotta a un ammasso di carne, muscoli e ossa totalmente inservibile.

Perciò, nel momento in cui una zona del corpo che ha tutte le caselle segnate con barrette verticali riceve un attacco, il bersaglio deve effettuare un test di Robustezza con una Difficoltà pari al Danneggiamento subito. Se il test fallisce, la zona viene recisa, spapolata o polverizzata. Se invece ha successo, la zona viene salvata dalla recisione fino al prossimo Danneggiamento, stavolta senza possibilità di effettuare alcun test.

Se a subire questo spiacevole fato sono zone vitali (nel caso dell'essere umano il Torso o la Testa) il personaggio muore all'istante.

Nota tuttavia che, anche se una a zona è rimasta una sola casella non danneggiata, non sarà possibile reciderla con un singolo attacco, anche se questo ha Danneggiamento 10. Lo smembramento quindi ha sempre e solo luogo quando una zona con tutte le caselle danneggiate viene raggiunta da un altro attacco, che abbia questo Danneggiamento 1, 5 o 10.

Finché non viene sostituita (come per esempio da un innesto) una zona del corpo recisa non può ovviamente essere colpita da alcun attacco e non può essere coperta da Armature.

DISSANGUAMENTO

Per porre fine alla vita di un nemico non è necessario fargli saltare la testa. Infatti, un bersaglio muore anche quando la metà delle sue caselle totali (arrotondata per difetto) risulta riempita da barrette verticali. Nel caso di un essere umano questo valore è 15 (in quanto ha 30 caselle totali). Per tutte le altre creature, come vedrai nel Bestiario, questo valore è specificato.

RATTOPPARE LE PERDITE

Quando una zona del corpo viene recisa, le caselle segnate vanno ad aggiungersi al conteggio per il Dissanguamento. Per evitare ciò, è necessario trattare la zona con un Test di Biologia e gli Muschio Rosso (vedi a pag. 40) e attendere 24 ore. Passate 24 ore dopo che l'operazione ha avuto successo, allora segna le caselle della zona del corpo con delle barre oblique, che quindi non andranno a sommarsi al conteggio per stabilire il Dissanguamento.

COPERTURE

Durante uno scontro è importante anche essere in grado di sfruttare l'ambiente circostante, che spesso offre coperture ottimali da sfruttare contro gli attacchi. Per Copertura si intende una protezione ambientale (un tavolino, un masso, un muretto di cemento) capace di fornire una difesa Parziale o Completa.

Si parla di Copertura Parziale quando la Copertura non è in grado di coprire del tutto il corpo di chi la sta sfruttando. La Copertura Completa al contrario, difende tutto il corpo. Nota che a rendere Completa una Copertura è anche il modo in cui la si sfrutta. Stare in piedi dietro una roccia alta 1 metro offre una Copertura Parziale, ma sdraiarsi dietro la stessa offre una Copertura Completa.

Una Copertura Parziale riduce di 1 i successi degli attacchi (minimo 0) per ogni categoria di Portata. Una copertura Parziale non fornisce invece malus contro attacchi a Portata Ravvicinata.

Portata Breve: Successi -1 (minimo 0)

Portata Media: Successi -2 (minimo 0)

Portata Lunga: Successi -3 (minimo 0)

Nota che si parla di Copertura Parziale quando una parte sostanziale del corpo del bersaglio viene coperta (entrambe le gambe e parte del torso, testa, parte del torso e braccia). Non si parla di Copertura quando invece è in grado di proteggere, parzialmente o meno, una sola parte del corpo. Il bancone di un bar è una copertura, ma uno sgabello non lo è di certo.

Potrà inoltre capitare che la zona del bersaglio che intendiamo colpire sia proprio una di quelle protette dalla copertura. In questo caso, l'attaccante può scegliere un'altra zona limitrofa a quella che avrebbe dovuto colpire, ma solo se rispetta il numero di successi effettuati (se

i successi sono 2 e permettono quindi di colpire solo una delle zone Secondarie o Primarie, non sarà possibile colpire una zona Ostica, anche se questa non è protetta dalla copertura), oppure colpire la zona protetta dalla Copertura: in questo caso, si applicano le regole scritte di seguito per la Copertura Totale.

I malus per colpire un bersaglio dietro una Copertura Totale sono i medesimi scritti sopra, ma anche in caso di successo, prima di vedere se l'attacco è in grado di danneggiarlo, è necessario confrontare il Danneggiamento dell'arma usata contro la Protezione della Copertura. Se il Danneggiamento è pari o inferiore alla Protezione della Copertura, allora l'attacco rimbalza sulla stessa senza danneggiare il bersaglio. Se invece il Danneggiamento è superiore alla Protezione della Copertura, l'arma colpisce il bersaglio e si applicano quindi le normali regole del Danneggiamento, come scritto a pag. 24.

Poiché le Coperture sono oggetti di taglia grande, a differenza delle Armature, non perdono punti di Protezione, a meno che non vengano seriamente danneggiate. Solo in questi casi, a discrezione del Master, la loro Protezione può quindi abbassarsi.

Di seguito, è scritta una breve lista di Protezioni delle Coperture. Nota che questi sono solo esempi di riferimento e non rappresentano la totalità delle Coperture che è possibile sfruttare durante uno scontro.

Copertura	- PROTEZIONE -
Tronco d'Albero	4
Tavolo di Legno Massiccio	2
Pietra	5
Muro di Mattoni Sgretolato	3
Carcassa di Automobile	2



VELENI E SOSTANZE TOSSICHE

Anche se non è dotato di zanne e artigli, il mondo di Bioma stesso cercherà non solo di proteggersi dalla tua presenza, ma anche di cancellarla dalla sua superficie. Funghi, muffe e sostanze secrete da animali rappresentano un pericolo che può condurti alla morte senza troppi sforzi, oppure debilitarti così tanto da portarti davanti ai cancelli dell'altro mondo.

Spetta a te saper riconoscere queste minacce, per quanto talvolta riusciranno a celarsi bene ai tuoi sensi.

TIPI DI VELENI E SOSTANZE TOSSICHE

Molte sostanze velenose agiscono per via aerea, altre per via cutanea e altre ancora per ingerimento. Talune, le più pericolose, avranno anche più di un modo per entrare a contatto con il tuo corpo.

Ciascun Veleno e Sostanza Tossica ha uno o più Mezzi di Assorbimento che variano tra Aereo, Cutaneo e Interno, oltre ovviamente a degli Effetti e, in alcuni casi, a una Cura.

AFFRONTARE I VELENI E LE SOSTANZE TOSSICHE

È anzitutto possibile riconoscere la presenza di un veleno o di una sostanza tossica concentrandosi sull'ambiente in cui ci si trova, così come su una pianta, su un animale e via dicendo.

Se desideri cercare di individuare la presenza di un Veleno o di una Sostanza Tossica (o di scoprire la sua Cura, ma solo una volta individuata), dovrai effettuare un test di Animali (se il bersaglio appunto è una creatura) o di Biologia (in qualsiasi altro caso) con Difficoltà variabile in base alla Complessità del Veleno.

EFFETTI E CURE DEI VELENI E DELLE SOSTANZE TOSSICHE

Per fortuna, non tutte queste sostanze sono mortali. Alcune hanno effetti lievi, se non addirittura assenti, tuttavia sempre in grado di influire sul tuo organismo nei modi più disparati. Per quanto riguarda gli Effetti, questi sono accompagnati tra parentesi da un valore temporale che indica il momento in cui iniziano a palesarsi.

Quando il corpo entra a contatto con un veleno, immediatamente prima che si palesino gli Effetti, il master dovrà darti la possibilità di effettuare un test su Resistenza alle Sostanze con Difficoltà pari alla Complessità della sostanza.

Per quanto riguarda invece le Cure, possono essere semplici o complesse da operare. In alcuni casi è più saggio lasciare che il malanno faccia il suo corso, mentre in altri è consigliabile trovare una cura al più presto.

È possibile individuare la Cura di un Veleno o di una Sostanza Tossica in due modi: studiandoli, come scritto nel paragrafo precedente oppure effettuando il medesimo test su un bersaglio che ha appena sviluppato i suoi Effetti.

LISTA DEI VELENI E DELLE SOSTANZE TOSSICHE

SALIVA DI PARASSITA

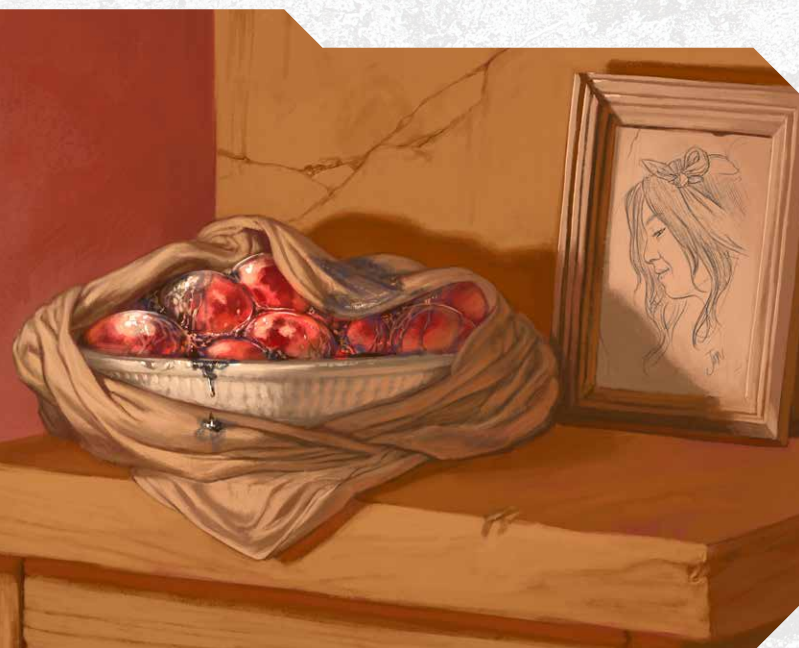
Liquido secreto dai Parassiti del Portatore per impedire la coagulazione delle ferite da cui succhiano il sangue. Ha una consistenza più densa dell'acqua e ha un effetto anestetico sulle creature più grandi.

MEZZO DI ASSORBIMENTO: Cutaneo.

EFFETTI: Gli attacchi (o i danneggiamenti in generale) che raggiungono la zona colpita e che abbiano Danneggiamento 2 o superiore, ottengono Danneggiamento +1.

CURA: Lavare accuratamente la zona con 1 razione di acqua pura.

COMPLESSITÀ: 1.



EQUIPAGGIAMENTO

“Prendi tutto quello che puoi, a loro non serve più. Cos'è quella faccia? Domani potrebbe capitare a noi; in quel caso, dovresti essere contenta se altri viaggiatori prendessero dai nostri cadaveri quello che serve loro per sopravvivere.”

[RIVA E KAMELYA, SORELLE TESSICANTO VALCHIRIE]

Il nostro corpo trasporta tutto quello che gli serve per sopravvivere. Organi funzionanti, terminazioni nervose reattive, un cervello con una strabiliante capacità di calcolo. Beh, quasi tutto. Per mantenere attiva questa macchina tanto precisa e complessa che racchiude il nostro spirito, ci viene infatti imposto di attingere ad elementi esterni quali, per cominciare, cibo e acqua.

Ma in *Bioma - Il Gioco di Ruolo* non basta la pancia piena per sopravvivere, specie perché questi beni, tanto semplici, sono anche i più contesi e non solo da altri esseri umani, ma anche dalle bestie che lo abitano. E allora serviranno delle armi per difendere ciò che ci appartiene; armarsi però porta anche altri a farlo, rendendo quindi indispensabili delle protezioni per il nostro fragile corpo.

Tutto è finalizzato al mantenimento e alla conservazione del nostro corpo, e nelle prossime pagine vengono elencati tutti gli oggetti che il Nuovo Mondo ti mette a disposizione per far sì che questo non diventi un'altra spoglia carcassa inutile persino per i saprofagi.



EQUIPAGGIAMENTO E SLOT

Saper organizzare alla perfezione il proprio equipaggiamento è un altro fattore da non trascurare quando ci si appresta ad affrontare un lungo viaggio. Ogni personaggio può trasportare un numero limitato di oggetti, dettato dal numero di Slot presenti nell'equipaggiamento (di base 20, come puoi vedere dalla Scheda del Personaggio).

Ogni oggetto allo stesso modo, occupa un certo numero di Slot, che possono variare sia in base al suo peso che alla sua grandezza. Per comodità non parleremo mai di chili, così come non vengono considerati gli oggetti troppo piccoli o dal peso e le dimensioni irrisorie per stabilire il limite di oggetti trasportabili.

Nel conteggio degli Slot non vengono poi considerate le armature e i capi di vestiario indossati, al contrario di quelli non indossati.

Ciò significa che non dovrai appuntare nella Sacca le armature e i vestiti che invece hai disposto nella sezione del Corpo.

Le armi invece vengono sempre considerate nel conteggio degli Slot, anche se sono impugnate. Questo significa che quando annoterai i parametri di un'Arma nello spazio dedicato, dovrai anche aggiungerle alla Sacca e appuntare gli Slot da essa occupati.

Se un personaggio supera anche solo di 1 gli Slot massimi consentiti, 2 dei suoi dadi di Risorsa rimarranno bloccati nelle caselle di Rischio finché non si libererà del peso in eccesso. In ogni caso non è mai possibile possedere un numero di oggetti la cui somma degli Slot sia pari al doppio dei tuoi Slot massimi.

SLOT E... BUON SENSO

Gestire l'equipaggiamento tramite gli Slot permette un'organizzazione degli oggetti più rapida e comoda. Tuttavia, è necessaria una specifica riguardante gli oggetti che non occupano Slot: sta al personaggio, aiutato dal Master (e dal buon senso), stabilire quando un cumulo di oggetti che di base non occupano Slot sono in numero così elevato da non poter essere trascurati in tal senso.

Un ago da cucito non occupa Slot, ma 2000 aghi da cucito decisamente sì.

CRAFTING

Molte cose nel mondo di Bioma possono essere costruite, modificate e riparate, ammesso che si posseggano gli strumenti e le capacità necessarie. Come vedrai infatti, alcuni oggetti sono arricchiti da una piccola lista di modifiche che è possibile implementare per migliorarne le prestazioni.

Allo stesso modo, il crafting viene anche usato per riparare le Armature danneggiate o rotte, oppure per creare addirittura oggetti partendo solo dalle materie prime.

LIVELLI DI CRAFTING

Esistono tre livelli di crafting, ciascuno dei quali rappresenta la difficoltà nella manipolazione o riparazione di un oggetto.

Il **Crafting Base** è quello che necessita di meno strumenti e di una conoscenza basilare sulla manipolazione dei vari materiali. Per compiere un'operazione di Crafting Base è sufficiente un test di Fabbricazione, oltre ai materiali richiesti.

Il **Crafting Tecnico** necessita invece di strumenti più specifici, di una buona conoscenza dei materiali da manipolare e soprattutto, di una buona manualità. Oltre ai materiali richiesti, per compiere un'operazione di Crafting Tecnico è necessario un test di Manualità seguito da uno di Fabbricazione (a difficoltà variabile a seconda dell'operazione). Se anche uno solo dei due test fallisce, l'operazione si considera allo stesso modo fallita.

Il **Crafting Avanzato** è quello più complesso, perché oltre a strumenti estremamente specifici, è necessaria un'ottima conoscenza dei materiali da trattare, spesso riguardante la tecnologia del Vecchio Mondo. Per effettuare un'operazione di Crafting Avanzato è anzitutto necessario possedere un'abilità che lo permetta. Oltre ai materiali richiesti, è necessario un test di Manualità seguito da uno di Fabbricazione (a difficoltà variabile a seconda dell'operazione). Se anche uno solo dei due test fallisce, l'operazione si considera allo stesso modo fallita.

TEMPI DI UN'OPERAZIONE DI CRAFTING

Non esiste operazione di crafting, per quanto semplice, che è possibile portare a termine in una manciata di secondi. Oltre a necessitare dello spazio necessario, è fondamentale anche potersi concentrare sulla lavorazione e spendere almeno mezz'ora (per i Crafting di Base), un'ora (per i Crafting Tecnici) o fino anche a tre ore (Crafting Avanzato).

FALLIRE UN'OPERAZIONE DI CRAFTING

Per quanto gli strumenti siano adatti e il tempo a disposizione sufficiente per portare a termine un'operazione di crafting, le tue mani o la tua conoscenza dei materiali potrebbero tradirti.

Oltre a non portare a termine la creazione, la riparazione o la modifica, quando fallisci un'operazione di Crafting perdi anche il numero di Attrezzi da essa richiesto.

ATTREZZI DA CRAFTING

Per manipolare armi, armature, esplosivi e qualsiasi altro tipo di bene su cui aneli a mettere le mani, oltre agli strumenti specifici scritti nelle modifiche dell'oggetto, avrai bisogno di un certo numero di Attrezzi (anche questi riportati nelle specifiche della modifica).

Gli Attrezzi sono considerati insieme di oggetti come pinze, chiodi, strisce di pelle e di ferro, cavi in rame, viti e così via. Così come le Reliquie (tesori del Vecchio Mondo di cui parleremo più avanti), non hanno una natura specifica, ma si considerano adatti per compiere ogni tipo di azione di Crafting.

AZIONI DI CRAFTING

Di seguito, sono scritte nel dettaglio tutte le operazioni di Crafting che ti permetteranno di mantenere e personalizzare ancora di più il tuo equipaggiamento.

CREAZIONE DI UN OGGETTO

Alcuni oggetti presenti nel mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo* possono essere efficacemente utilizzati come base per creare pezzi di equipaggiamento funzionali e dal valore non trascurabile. Solitamente gli oggetti creabili non sono mai troppo complessi, sebbene d'altro canto necessitino di strumenti più particolari.



ESTRAZIONE DI UNA MATERIA

Queste operazioni servono per trattare creature o piante da cui è possibile estrarre materie prime come pelli, artigli, ossa, ghiandole velenose e così via. Sebbene anche queste operazioni necessitino di un numero di attrezzi necessari per essere portate a termine, la loro perdita si ha soltanto nel caso in cui i test di crafting falliscano. Se invece hanno successo, gli attrezzi non vengono consumati.

MODIFICA DI UN OGGETTO

Alcuni oggetti hanno una manipolabilità tale da permettere di potervi implementare delle modifiche, che vanno dalle più semplici (come migliorare la presa su un'arma Corpo a Corpo) alle più complesse (come inserire un gas curativo all'interno di un respiratore). Quando un oggetto dispone di modifiche implementabili, queste sono scritte nella sua descrizione.

CREAZIONE

E RIPARAZIONE DI UN'ARMATURA

Quasi tutte le armature disponibili nel Nuovo Mondo possono essere create, mentre tutte possono essere riparate.

Nella descrizione delle armature sono specificati sia gli strumenti necessari per la loro creazione che per la loro riparazione. Nota che ogni azione di Crafting di Riparazione permette all'Armatura di recuperare 1 punto di Protezione (fino al suo massimale). Con una singola operazione di Riparazione puoi anche far recuperare più di un punto di Protezione all'Armatura. In tal caso ti basta solo aumentare gli attrezzi e i materiali necessari in proporzione, ma dovrai fare un solo test, la cui Difficoltà non cambia.

CRAFTING CREATIVO

Sebbene gli oggetti racchiusi in questo capitolo forniscano già elevate possibilità di Crafting, non temere di sperimentare altre modifiche o la creazione di oggetti del tutto nuovi rispetto a quelli elencati. Tutto in *Bioma - Il Gioco di Ruolo* può rappresentare una risorsa, e queste risultano essere più o meno preziose in base al momento e al luogo in cui vengono utilizzate. L'aggiunta di una piccola lama seghettata sul corpo di un'arma potrebbe non fare una gran differenza durante uno scontro, ma potrebbe invece risultare utile come attrezzo di scalata per fare presa sulle superfici degli alberi.

Oppure le zanne di una creatura, una volta collezionate in buona quantità, potrebbero fornire la base per creare un nuovo tipo di armatura.

Di fronte a questo estro creativo, che incoraggiamo oltremodo, sentiti libero di prendere spunto dalle modifiche elencate in questo capitolo, dalla difficoltà dell'operazione fino agli strumenti necessari al suo compimento.

IL MERCATO DI BIOMA

Nel Nuovo Mondo esiste una grande varietà di oggetti: ogni Etnia ha le sue risorse e i suoi metodi di trattamento dei materiali, fino agli oggetti del Vecchio Mondo, il mercato offerto da *Bioma - Il Gioco di Ruolo* in termini di beni consumabili e non è in continuo mutamento.

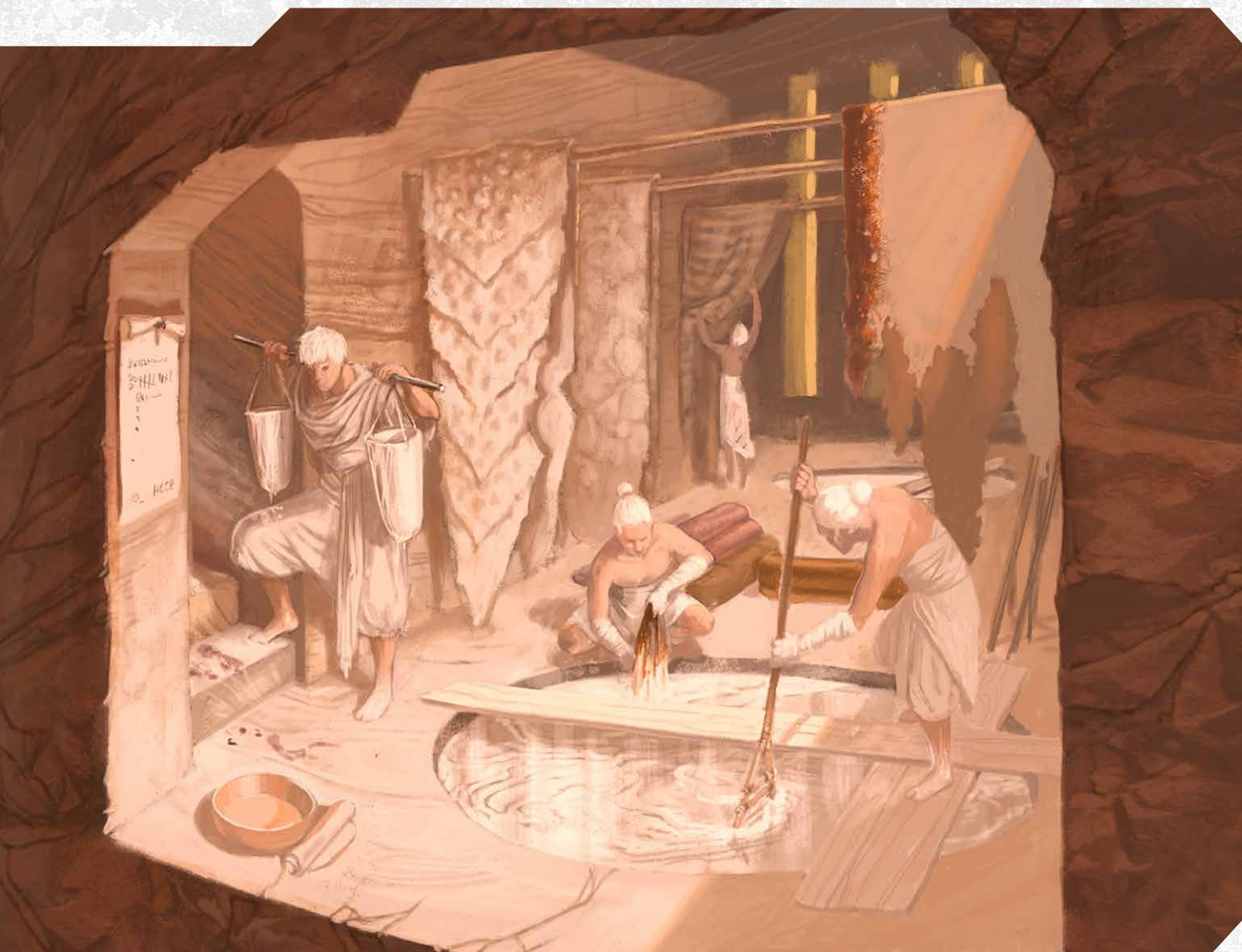
In questo Quickstart è presente una piccola parte della totalità degli oggetti che invece saranno inseriti nel manuale definitivo.

Mentre alcuni oggetti sono generici, e quindi reperibili in quasi tutte le parti del Nuovo Mondo, altri sono invece esclusivi di una certa Etnia. Questo non significa che tali oggetti non possano cadere nelle mani di un mercante (non sempre in maniera onorevole) solo che sarà più facile reperirli entro i confini del territorio di quell'Etnia.

Per comodità, le tabelle scritte nelle prossime pagine sono suddivise in base alle Etnie.

RELIQUIE DEL VECCHIO MONDO

Le reliquie del Vecchio Mondo possono essere qualsiasi cosa provenga chiaramente dal mondo perduto: ingranaggi, schede elettriche, circuiti, oggetti meccanici ma anche semplici tappi di bottiglia o libri. Il loro valore non proviene direttamente dalla loro utilità ma dall'ossessione per il Vecchio Mondo della Chiesa del Nucleo. Chiunque ne possiede sa di potere barattare questi semplici oggetti ai svariati emissari della Cittadella per beni o servizi, e quindi le reliquie rappresentano vicariamente quello scambio potenziale. Vengono accettati dalla maggior parte delle popolazioni e sono accettate come la valuta franca più versatile anche per la comodità con cui possono essere trasportate.



ARMI

Che siano raffinati fucili a polvere nera o rudimentali mazze, non esiste viaggiatore che non faccia affidamento su una o più armi, queste magari differenziate tra loro per poter ricoprire tutte le esigenze offensive durante uno scontro. Ecco come leggere la tabella delle Armi.

NOME: Il nome dell'Arma.

GITTATA: La distanza che l'Arma è in grado di coprire. Se la Gittata è Ravvicinata vuol dire che può colpire solo a Portata Ravvicinata. Nel caso la Gittata sia Breve, può colpire bersagli che si trovano sia a Portata Ravvicinata che a Breve e così via. Per dettagli sulle Portate e le Gittate, leggi a pag. 23.

Nel caso questa voce indichi Lancio, seguito da numeri, significa che l'arma dev'essere appunto lanciata a mano. I numeri scritti fra parentesi fanno riferimento alla Forza richiesta per lanciare l'Arma rispettivamente a Portata Breve, Media e Lunga. Per esempio, *Lancio (1-3-6)* significa che basta Forza 1 per lanciare l'Arma a Portata Breve, che serve forza 3 per lanciare l'Arma a Portata Media e che infine serve Forza 6 per lanciare l'Arma a Portata Lunga. Talvolta alcuni valori potrebbero essere sostituiti da una "/". Questo significa che in nessun caso l'Arma è in grado di coprire la relativa Portata.

DANNEGGIAMENTO: Determina la proprietà offensiva dell'arma, ovvero quanto è in grado di far male.

CARICATORE: Alcune armi hanno bisogno di un'alimentazione per poter funzionare. Questo vale sia per i proiettili dei fucili che per le frecce di un arco. A meno che non sia scritto diversamente, ogni attacco con un'arma di questo tipo consumerà 1 singola unità di Munizioni. Questa voce, oltre a indicare la quantità di munizioni che possono entrare nel caricatore dell'arma, indica anche il tipo di munizione.

RICARICA: Indica quante Munizioni è possibile ricaricare con l'ausilio di 1 singola azione di ricarica.

INGOMBRO: Numero che va da 1 a 6 e che rappresenta quanto l'arma sia complessa da utilizzare in relazione al suo peso, alla sua meccanica o al suo funzionamento. Se l'Ingombro è superiore al valore di Forza, il personaggio che la utilizza riceve -1 ai successi (minimo 0) quando attacca con quell'arma. Se invece l'Ingombro è il doppio della Forza del personaggio, questi non può utilizzarla.

Per esempio, un personaggio con Forza 1 non può usare le Armi che abbiano Ingombro pari o superiore a 3, mentre un personaggio con Forza 3 può usare tutte le armi, sebbene con un malus per quelle con Ingombro 4, 5 e 6.

SLOT: Gli Slot occupati dall'oggetto all'interno della Sacca.

VALORE: Il valore espresso in Reliquie dell'arma.

TABELLA 3.1 – ARMI

NOME	GITTATA	DANNEGGIAM.	CARICATORE	RIC.	ING.	SLOT	VALORE (MUNIZIONI)	VAL. (ARMA)
Eredi del Vecchio Mondo								
Archibugio	Corta	3	1 (Proiettili a Frammentazione)	1	3	3	1x proiettile	8
Esplosivo a Polvere Nera	Lancio (1, 3, 5)	Leggi descrizione	/	/	2	1	/	13
Fucile-Lancia	Ravvicinata (Lancia)	3 (Lancia)	10 (Grani di Piombo)	5	4	3	2x10 grani di piombo	20
	Media (Fucile)	4 (Fucile)						
Scimitarra	Ravvicinata	3	/	/	2	2	/	3
Tessicanto								
Aculeo del Portatore	Lancio (1, 2, 4)	2	/	/	2	1	/	2
Daga d'Ossa	Ravvicinata	2	/	/	2	1	/	5
Flagello Cantante	Ravvicinata	3	/	/	3	2	/	8

ACULEO DEL PORTATORE

Prese dalla foresta di Aculei del Portatore questi nuovi virgulti vengono lavorati per essere usati come corti giavellotti estremamente resistenti e flessibili. Le Tessicanto più esperte riescono a tirarli per lunghe distanze con precisione letale. Una delle armi più semplici e popolari nell'arsenale delle cacciatrici Tessicanto, tanto che molte si sentono nude senza di esse. Questo è dovuto, in gran parte, alla semplicità di produzione e di uso, mista all'efficacia che offrono dopo allenamento estensivo.

Danneggiamento +1 se usato a Portata Lunga. Ottenere un Fallimento Critico con un attacco distrugge l'Aculeo del Portatore.

ARCHIBUGIO

Una semplice e rudimentale arma da fuoco a medio raggio, creata grazie ai riti della Chiesa del Nucleo. Letale quanto inaffidabile. Fa parte dell'equipaggiamento di base dei Corsari, ed è il motivo per cui sono rispettati da coloro che li affrontano. L'espansione delle rotte mercantili si regge principalmente sulla forza di quest'arma.

Danneggiamento +1 se usato a Portata Ravvicinata.

Crafting (Modifica, Bocca Tonante): Crafting Avanzato, Difficoltà 3 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x4, Metallo Comune x1. La Bocca Tonante permette ai colpi dell'Archibugio di esplodere con potenza ancora maggiore. Il bonus di +1 al Danneggiamento viene applicato anche a Gittata Corta. Tuttavia, se ottieni 2 fallimenti aprendo il fuoco con l'Archibugio, segni 1 casella di Danneggiamento a entrambe le braccia (ignora l'armatura).

DAGA D'OSSA

Una semplice arma lunga poco meno di due palmi, fabbricata da un singolo osso affilato. Poco utile per tagliare, è molto efficace se usata in maniera perforante. Durante le battute di caccia le Tessicanto spesso passano i momenti morti a intagliare queste armi semplici, e non è strano vedere daghe d'osso di bellezza inaspettata in possesso di cacciatrici esperte.

Può usare la Prontezza per colpire. Danneggiamento + 1 se l'attacco è effettuato con la Prontezza.

Crafting (Creazione): Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x3, Osso Medio x1.

ESPLOSIVO A POLVERE NERA

Una bomba rudimentale costruita con le poche conoscenze di pirotecnica delle armerie della Cittadella. Difficile e costosa da realizzare, risulta pericolosa anche per chi la usa. I Preti Ingegneri sono rispettati sui vascelli dei Corsari anche grazie a questo potente apporto offensivo, in quanto sono gli unici a conoscere la formula per la sua produzione.

Ciascun successo ottenuto con quest'arma infligge 2 Danneggiamenti a ogni zona del corpo del bersaglio. Se le zone sono coperte da armature con Resistenza 2 o meno, questa viene scalata di 1.

Crafting (Creazione): Crafting Avanzato, Difficoltà 3 (Fabbricazione) e 2 (Manualità), Attrezzi x4, Polvere Nera x1.



Crafting (Modifica, Esplosione a Frammentazione): Crafting Avanzato, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x3. L'involucro dell'ordigno viene modificato per frammentarsi in schegge affilate e incandescenti a seguito dell'esplosione. Se le zone colpite dall'esplosione sono coperte da armature con Resistenza 3 o meno, questa viene scalata di 1.

FLAGELLO CANTANTE

L'arma tradizionale delle guerriere Tessicanti. Viene costruita con le ossa più resistenti di una grande varietà di creature. È composto da un'asta e una testa chiodata, collegate tramite un perno che consente alla testa di ruotare velocemente e infliggere colpi devastanti sfruttando la forza di rotazione. Quando viene fatta roteare l'aria che passa tra i fori delle ossa crea un suono funesto.

Crafting (Creazione): Crafting Avanzato, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x4, Metallo Comune Medio x1, Osso Grande x1.

Crafting (Modifica, Flagello della Valchiria): Crafting Tecnico, Difficoltà 3 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2. I Flagelli con questa modifica sono riservati alle guerriere d'élite. Più solido ed efficace, emette un suono ancora più intimidatorio quando viene roteato. Il Flagello della Valchiria ottiene +1 a Danneggiamento quando colpisce una Zona Secondaria.

FUCILE-LANCIA

Arma d'élite delle guardie della Chiesa del Nucleo. Versatile e precisa, richiede pratica per essere maneggiata con efficacia. Un'estremità finisce in una grande lamiera metallica estremamente affilata, percorsa al centro dalla bocca di una grossa arma da fuoco. Permette di essere efficace a corto, medio e anche lungo raggio, purché si padroneggi appieno.

Crafting (Modifica, Impugnatura del Principiante): Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2. L'Ingombro dell'arma riceve -1, così come il Danneggiamento dei colpi sparati con il fucile.

SCIMITARRA

Spada curva forgiata da un singolo pezzo di metallo, ideale per tranciare arti di Gargantua. Leggera e maneggevole, va affilata in continuazione. I Preti Ingegneri della Cittadella hanno saputo impiegare le conoscenze del Vecchio Mondo anche

per la costruzione di un oggetto semplice come questo, rendendolo letale e durevole più del metallo di molte altre etnie.

Crafting (Creazione): Crafting Tecnico, Difficoltà 1 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x3, Metallo Comune Medio x2.



ARMATURE

A fronte della continua evoluzione dell'arsenale di strumenti bellici nel Nuovo Mondo, è necessario compensare con un ricambio altrettanto sostenuto di protezioni, siano esse artificiali o ricavate dalle molteplici creature di Bioma.

Alcune Etnie fanno delle proprie armature anche simboli di status, arricchendole con ninnoli e impreziosendole con trofei di caccia o stemmi richiamanti la propria cultura e la propria storia.

NOME: Il nome dell'Armatura.

ZONE PROTETTE: Specifica quali zone protegge l'armatura indossata.

PROTEZIONE: Indica quanto robusta è l'armatura contro i danni da essa subiti. Nota che il valore di Protezione è uguale per tutte le zone coperte dall'Armatura. Per dettagli sul Danneggiamento e le Armature, leggi a pag. 24.

CALORE: Il valore di Calore dell'Armatura, da unire a quello dei capi di Vestiario indossati. Nota che alcune armature proteggono più di una zona; assicurati quindi di segnare il valore di Calore a ogni zona. Per dettagli sul Calore in relazione alla Temperatura, leggi a pag. 19.

SLOT: Gli Slot occupati dall'oggetto all'interno della Sacca. Nota che questo parametro non viene considerato per le Armature scritte nella sezione Corpo (e quindi indossate).

VALORE: Il valore espresso in Reliquie dell'armatura.

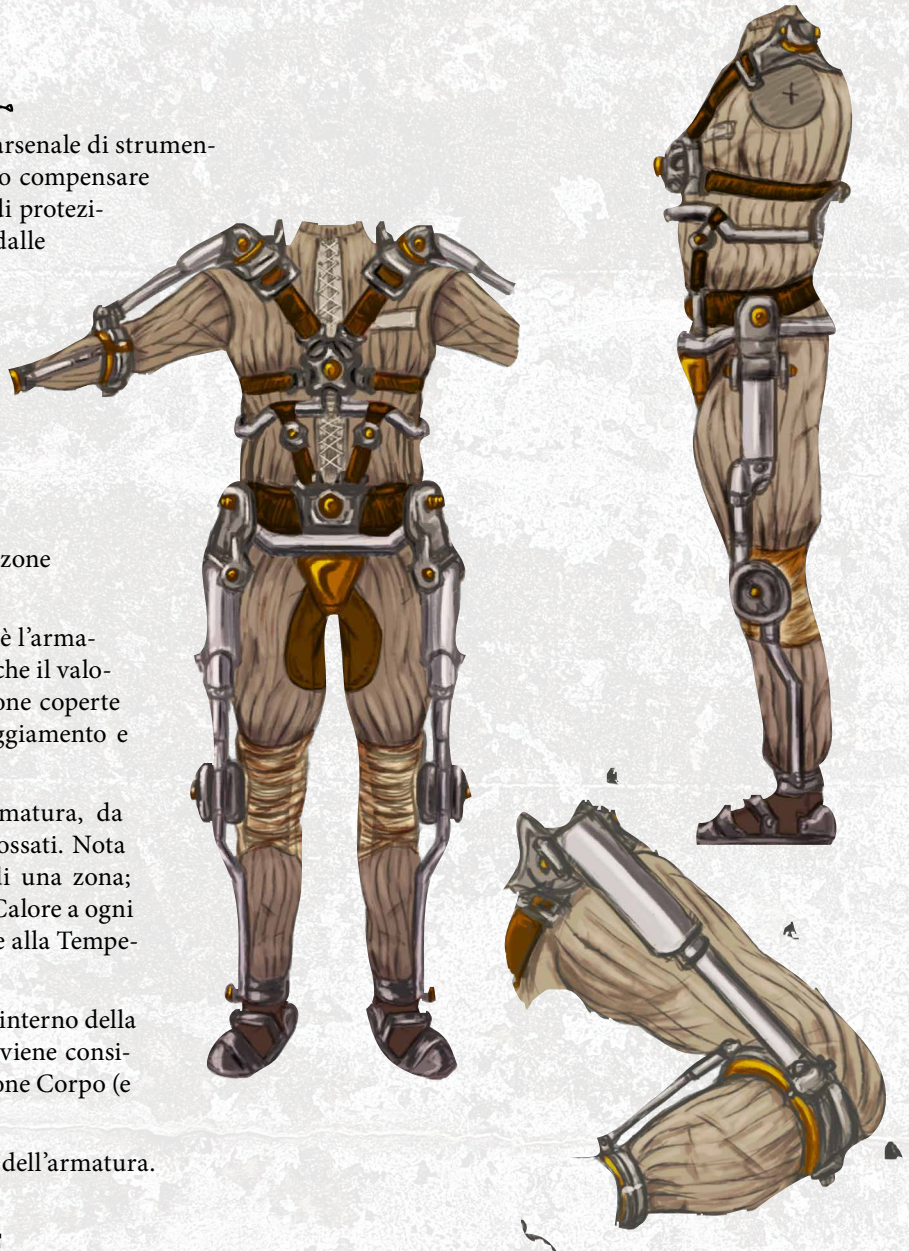


TABELLA 3.2 – ARMATURE

NOME	ZONE PROTETTE	PROTEZIONE	CALORE	SLOT	VALORE
Eredi del Vecchio Mondo					
Armatura Imbottita	Braccia, Gambe e Torso	2	1	7	6
Corazza a Piastre	Braccia e Torso	4	3	10	20
Elmetto Metallico	Testa	3	1	2	8
Tessicante					
Bracciali d'Ossa	Braccia	3	1	2	5
Copricapo della Guerriera	Testa	2	1	2	6
Corazza in Pelle di Bradipo Aculeato	Braccia, Gambe e Torso	2	2	6	8

ARMATURA IMBOTTITA

Protezione indossata sopra dei semplici vestiti realizzata con cuoio rigido e strati di tessuto. È in grado di fermare un coltello, ma è praticamente inutile contro un proiettile. Offre ampia protezione anche contro il freddo grazie all'imbottitura, ma rischia di essere un pericolo in ambienti caldi.

Crafting (Creazione): Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x3, Pelle Leggera Media x3.

Crafting (Riparazione): Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1, Pelle Leggera Piccola x1.

BRACCIALI D'OSSA

Protezioni fatte di pezzi di osso legati per attutire i colpi alle braccia. Le guerriere più abili fabbricano imbracature che arrivano fino alle nocche, dando loro un vantaggio nel combattimento a mani nude. Le ossa cave ma resistenti delle Ali Tonanti si prestano perfettamente a questo scopo.

Crafting (Creazione): Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2, Osso Medio x2.

Crafting (Riparazione): Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x1, Osso Piccolo x1.

COPRICAPO DELLA GUERRIERA

Un elaborato elmo ricavato dal teschio di un animale adornato di ossa, squame e piume colorate. Poco utile per proteggere chi lo indossa, dona però alla combattente un aspetto spaventoso e imponente.

Crafting (Creazione): Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x3, Osso Medio x1.

Crafting (Riparazione): Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x1, Osso Piccolo x1.

CORAZZA A PIASTRE

Armatura pesante fatta di lastre di ferro battuto rivettate. Difficile da realizzare e ingombrante, è difficile giustificare un tale impiego di una risorsa cruciale come il ferro per la protezione di chiunque tranne le persone più importanti.

Crafting (Creazione): Crafting Avanzato, Difficoltà 3 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x4, Pelle Leggera Media x3, Metallo Comune Medio x3.

Crafting (Riparazione): Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x1, Metallo Comune Piccolo x1.

CORAZZA IN PELLE DI BRADIPO ACULEATO

Guerriere che si addentrano nella foresta di aculei del portatore ne possono uscire con le spoglie del possente Bradipo Aculeato. Coloro che ci riescono ne impiegano la pelle coriacea e resistente per creare armature leggere ma efficienti.

Crafting (Creazione): Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x4, Pelle Leggera di Bradipo Aculeato Media x3.

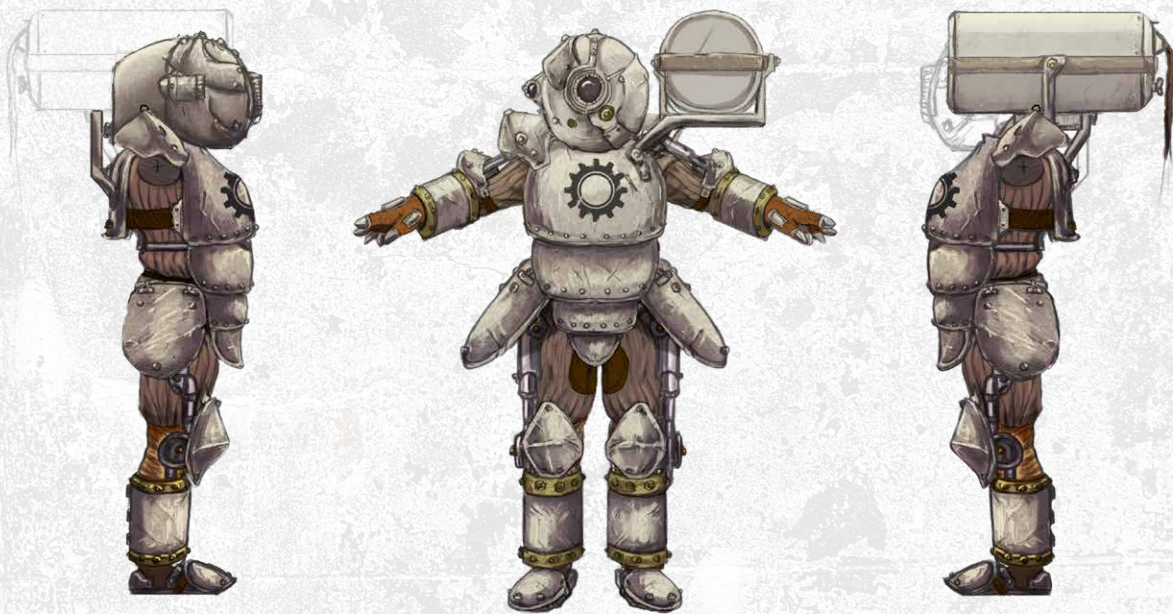
Crafting (Riparazione): Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1, Pelle Leggera di Bradipo Aculeato Piccolo x1.

ELMETTO METALLICO

Casco a scodella di fattura semplice, molto diffuso tra i combattenti della Cittadella. La calotta è imbottita e può fare la differenza tra un mal di testa e un trauma letale.

Crafting (Creazione): Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x3, Metallo Comune Medio x1.

Crafting (Riparazione): Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1, Metallo Comune Piccolo x1.



OGGETTI DI CRAFTING

In questa tabella vengono presentate tutte le materie prime che possono essere usate nel crafting. Nota che sono presenti solo gli oggetti relativi alle modifiche e alle creazioni che è possibile realizzare nel Quickstart, mentre nel manuale definitivo la varietà sarà ben più ampia.

Quando uno di questi oggetti specifica che *possiede delle classi di grandezza* significa che ha delle grandezze, che possono essere Ridotto, Piccolo, Medio, Grande ed Enorme. Nella tabella, Slot e Valore fanno riferimento a oggetti di classe Media; tali parametri raddoppiano per le classi Grandi, quadruplicano per le classi Enormi, dimezzano per le classi Piccole e risultano un quarto per le classi Ridotte.

Nota che gli oggetti Medi che occupano 1 Slot, non occupano alcuno Slot nelle loro versioni Ridotte e Piccole.

TABELLA 3.3 – OGGETTI DI CRAFTING

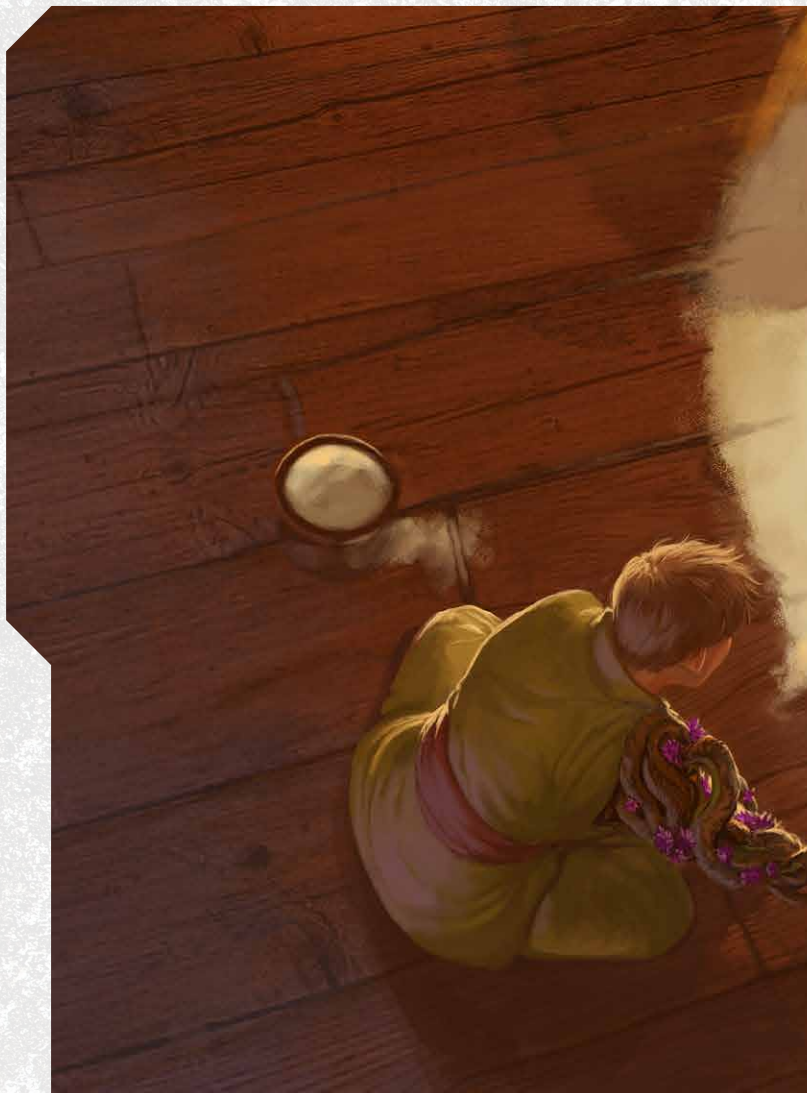
NOME	SLOT	VALORE
Artigli e Zanne	1	1
Attrezzi di Crafting	1	1
Becco di Ala Tonante	2	3
Metallo Comune	2	3
Muco di Cephalopolis	1	3
Osso	1	1
Pelle Corazzata	2	8
Pelle Leggera	1	2
Polvere Nera	1	4
Sostanze Chimiche	1	3
Tentacolo di Cephalopolis	5	4

ARTIGLI E ZANNE

Artigli e zanne o denti che possono andare da quelli piccoli come una falange a quelli grandi come un braccio. Questo oggetto *possiede delle classi di grandezza*.

ATTREZZI DI CRAFTING

Gli strumenti necessari per creare, estrarre, modificare e riparare gli oggetti del tuo equipaggiamento.



BECCO DI ALA TONANTE

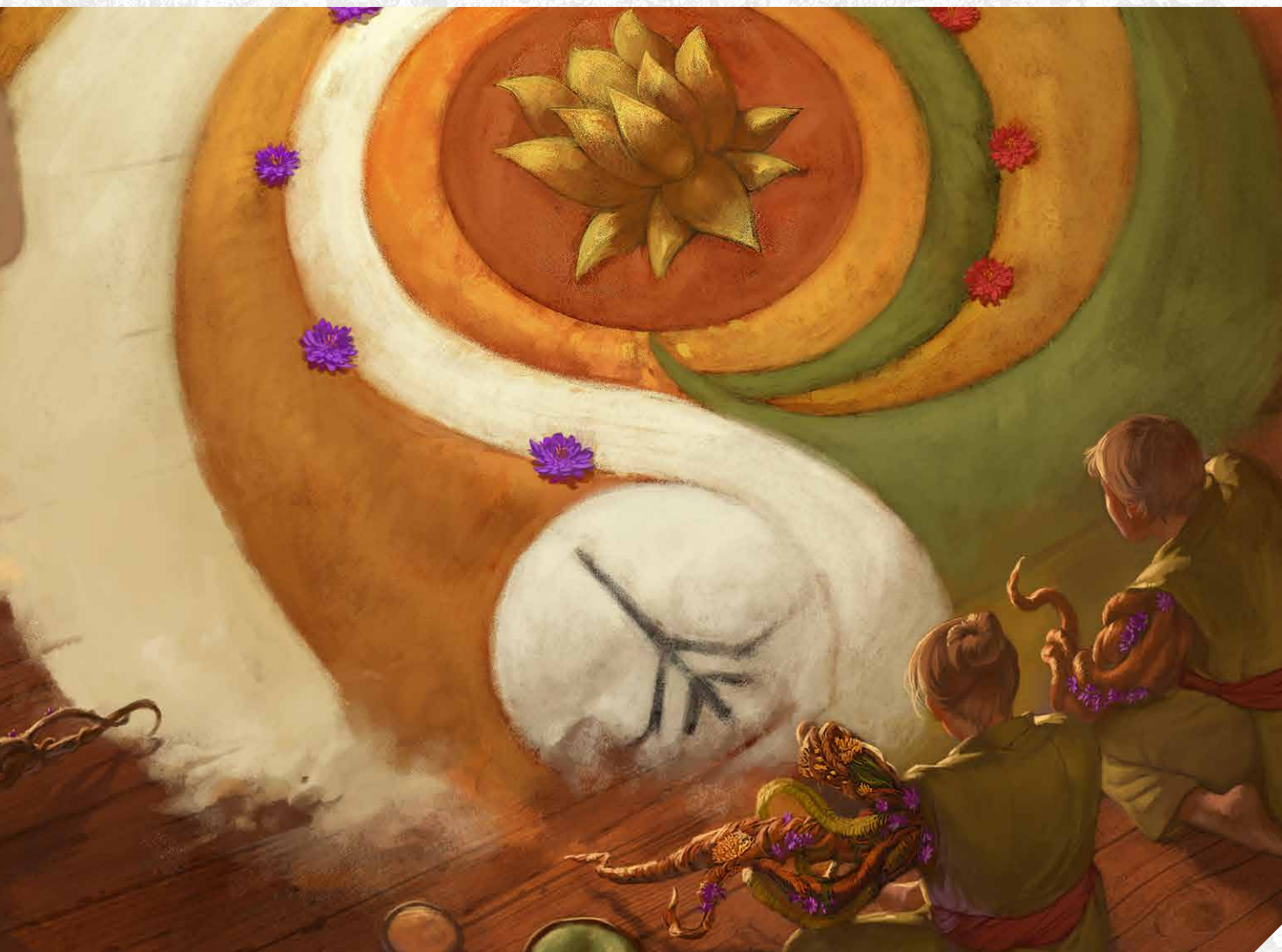
I becchi delle Ali Tonanti sono famosi per la loro robustezza e per i profili estremamente appuntiti.

METALLO COMUNE

Raccoglie tutti i metalli più comuni che si possono trovare nel mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo* (come ferro, alluminio, stagno, piombo ecc.), la maggior parte dei quali viene recuperato dalle rovine del Vecchio Mondo. Questo oggetto *possiede delle classi di grandezza*.

MUCO DI CEPHALOPOLIS

La sostanza che si frappona tra la pelle prensile e il mondo esterno della creatura. È sorprendentemente resistente agli attacchi, ed è il motivo per cui la creatura è quasi invulnerabile. Per questo è necessario rimuovere la secrezione bruciandola prima di potere danneggiare la bestia. Si pensa che ingerire il Muco di Cephalopolis dia una certa misura di questa resistenza, permettendo di sopravvivere a climi molto rigidi.



OSSO

Esistono svariati tipi di ossa, da quelli oblungi a quelli circolari, dalle calotte craniche alle gabbie toraciche. Ciascuno di essi può essere a modo suo adattato per creare armature, armi o semplicemente oggetti ornamentali. Questo oggetto *possiede delle classi di grandezza*.

PELLE CORAZZATA

Pelle robusta che può essere coperta da scaglie, squame dure, aculei o altro. Ottima per creare armature, ma non per creare vestiti. Questo oggetto *possiede delle classi di grandezza*.

PELLE LEGGERA

Pelle facile da lavorare. Non ripara un granché, ma è resistente abbastanza per creare accessori semplici e fasce mediamente resistenti. Questo oggetto *possiede delle classi di grandezza*.

POLVERE NERA

Ricorda l'ostia del Vecchio Mondo, simbolo dei veri fedeli della Chiesa del Nucleo che, raramente, viene anche ingerita come segno di devozione. Il suo uso principale è come componente necessario per molti riti di attivazione di ciò che è rimasto del Vecchio Mondo e, come tale, è estremamente ricercata. Sebbene la tecnica per la sua produzione dovrebbe essere un segreto limitato alla Chiesa del Nucleo, da tempo è sfuggito e la polvere si può trovare in vendita in mercati nascosti.

SOSTANZE CHIMICHE

Acidi e reagenti per manipolare e creare composti che possono andare dalle tossine a miscugli curativi.

TENTACOLO DI CEPHALOPOLIS

Un materiale morbido e flessibile con cui creare facilmente vestiti e imbottiture. In genere viene usato per quegli indumenti che vengono indossati sotto a delle vesti più pesanti, come sottovesti, dato che è un materiale relativamente fragile.

VIVERI E CURE

I beni più preziosi nel Nuovo Mondo sono quelli che permettono al nostro corpo di continuare a funzionare. Erbe curative, bendaggi, intrugli alchemici dalle proprietà miracolose, carne per nutrire i muscoli e acqua per idratarli. Risparmia pure sul vestito che indossi se devi, ma non lesinare nei confronti di queste preziosità.

TABELLA 3.4 – VIVERI E CURE

NOME	PESO	VALORE
Acqua	1	2
Epifisi di Ala tonante	0	3
Ghiandola di Parassita	0	2
Lingua di Corsiero	1	2
Muschio Rosso	0	2
Polpa di Parassita	1	3

ACQUA

Una razione d'acqua. Semplice tanto quanto preziosa.

EPIFISI DI ALA TONANTE

Piccolo organello ottenuto dal cervello di un'Ala Tonante. Richiede una certa maestria per non rovinarlo durante il processo di estrazione. Se masticato ha un effetto stimolante sul cervello, permettendo di pensare e reagire con velocità superiore a quelle normali. L'uso incauto porta a letargia e a pensieri rallentati quando non sotto il suo effetto. Si dice che ci sia modo per usarlo correttamente e oltrepassare queste limitazioni.

Masticare un'Epifisi di Ala Tonante conferisce +2 a Mente per 5 ore. Assumere più di 2 Epifisi di Ala Tonante nell'arco di 24 ore invece, causa la perdita del bonus e un malus di -2 a Mente fino al riposo successivo.

GHIANDOLA DI PARASSITA

Piccolo organo bulboso ripieno di un liquido maleodorante. La secrezione può essere utilizzata per fabbricare esche per creature più grandi o per mascherare il proprio odore.

LINGUA DI CORSIERO

Muscolosa appendice lunga due braccia e ricoperta di denti, sorprendentemente saporita una volta cotta e ripulita dalla bava della creatura.

Una Lingua di Corsiero equivale a una razione di cibo.

MUSCHIO ROSSO

Vegetale comune in tutta la Valle, dalla consistenza gelatinosa. Ha delle proprietà antisettiche che possono essere potenziate se trattato in maniera corretta.

1 Muschio di Rosso cura 2 caselle segnate della zona su cui viene spalmato, ma solo se questa non ha tutte le caselle piene.

Crafting (Modifica, Muschio Artificiale): Crafting Tecnico, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1, Sostanze Chimiche x1. 1 Muschio di Rosso cura 4 caselle segnate della zona su cui viene spalmato, ma solo se questa non ha tutte le caselle piene.

POLPA DI PARASSITA

Dal sapore acre e dalla consistenza sgradevole. Tuttavia, rappresenta un ottimo pasto ricco in nutrienti.

Una Polpa di Parassita equivale a una razione di cibo.

Crafting (Estrazione): Vedi Sciame di Parassiti del Portatore, pag. 48

Crafting (Modifica, Polpa Curativa): Crafting Tecnico, Difficoltà 1 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2, Muschio Rosso x1. 1 Polpa Curativa cura 3 caselle segnate della zona su cui viene spalmata, anche se questa ha tutte le caselle piene.



BESTIARIO

"Non si spostano mai da soli e il cadavere è ancora caldo. Questo vuol dire che mentre noi stiamo guardando la nostra cena, gli altri suoi amichetti stanno guardando la loro cena. Non fare movimenti improvvisi e al mio via, inizia a correre..."

[GUSTAV MARLOK, ESPLORATORE DEGLI EREDI DEL VECCHIO MONDO]

Ti abbiamo insegnato a viaggiare nel mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo* e a prepararti alle sue insidie. Ora invece, è il tempo di presentartele. Nelle prossime pagine potrai leggere di alcune delle creature che popolano il Nuovo Mondo, al-

cune delle quali (per non dire tutte) come te pronte a mettere la propria sopravvivenza sopra a ogni cosa; soprattutto al tuo cadavere.



PIANETA VIVENTE

Anche se il termine *Bestiario* allude alla fauna animale del mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo*, questo capitolo raccoglie minacce viventi di ogni tipo, anche facenti parte del mondo vegetale e umano, dove ad artigli e zanne si sostituiscono lance e fucili.

In questo capitolo vengono presentate solo cinque delle molteplici creature che avrai modo di vedere nel manuale definitivo, oltre alle linee guida per costruire PNG (Personaggi non Giocanti) pronti a essere inseriti nelle tue avventure.

LEGGERE I PROFILI

Per quanto le creature di cui leggerai siano diverse tra loro, sono tutte accomunate da arti, muscoli, carne e sangue (e, in molti casi, dal desiderio di ucciderti).

NOME: Il nome della creatura.

ESTETICA, BIOLOGIA E SOCIETÀ: Tre diverse sezioni che elencano tutte le informazioni riguardanti l'aspetto esteriore, quello biologico e quello societario della creatura. Questo paragrafo non contiene parti regolistiche.

CARATTERISTICHE: Come il tuo personaggio, anche le creature hanno i loro punteggi di Caratteristica. Le loro Capacità tuttavia sono sostituite dalle Specialità, come leggerai più avanti. Niente tuttavia ti vieta di dar loro delle Capacità come da regolamento, anche se è consigliabile mantenere i loro profili funzionali unicamente dal punto di vista del combattimento.

GENERALITÀ: Elenca le generalità della creatura come stazza, peso e capacità generiche. Più avanti potrai vedere l'elenco delle capacità generiche.

CREATURE E STAZZA

La variazione di stazza tra le creature pone delle ulteriori differenze, indispensabili da conoscere quando ti troverai ad affrontarle. Esistono 5 tipi di stazza e a parte le specifiche da essa derivate, già scritte nei loro profili, a influire è il loro Movimento, come potrai leggere di seguito.

Minuta: Più piccolo di un essere umano. Necessitano di 2 azioni di Movimento per coprire 1 categoria di Portata da un bersaglio.

Media: Grande quanto un essere umano e fino al doppio. Seguono tutte le regole di Movimento di un normale essere umano.

Grossa: Da tre fino a quattro volte più grande di un essere umano. Con 1 azione di movimento possono coprire fino a 2 categorie di Portata da un bersaglio.

Gigantesca: Fino a tre volte più grande di un essere di stazza Grossa. Con 1 azione di movimento possono coprire fino a 3 categorie di Portata da un bersaglio.

Gargantuesca: Solo i Gargantua del mondo di *Bioma - Il Gioco di Ruolo* sono, appunto, gargantueschi. In alcuni casi sono due volte più grandi di una creatura gigantesca, ma possono arrivare a essere tanto troneggianti da trasportare intere città sopra i loro corpi. Il loro Movimento non è calcolabile in termini di combattimento normale, poiché possono coprire centinaia di metri con un singolo passo.

ATTACCHI: Quali sono gli attacchi che la creatura può sferrare ai suoi nemici. Nota che in veste di master sei libero di scegliere quali usare, sfruttando i tratti biologici e le metodologie di caccia della creatura che trovi scritti nei loro profili. Alcuni attacchi, come vedrai, sono inoltre legati all'uso di una o più Specialità. Ciascun attacco, fra parentesi, mostra la voce *Impedimento* seguita da una zona del corpo. Questo significa che quando quella zona è danneggiata o recisa, la creatura non sarà in grado di utilizzarla per sferrare quell'attacco.

Per semplicità, dal momento che i nemici potranno sempre lanciare il massimale dei dadi consentiti dalle loro Caratteristiche (non seguendo le limitazioni date dallo spostamento dei dadi), potranno effettuare un solo attacco per turno.



SUCCESSI E FALLIMENTI CRITICI DELLE CREATURE

Una Creatura ottiene un Successo Critico quando 2 dei dadi che ha lanciato per effettuare un test (sia questo legato a un attacco o all'uso di una Capacità) ottengono 6. Al contrario, una Creatura ottiene un Fallimento Critico quando 2 dei dadi che ha lanciato per effettuare un test ottengono 1.

ZONE: Elenca le zone, quali sono Primarie, Secondarie e Ostiche e la loro rispettiva resistenza, incluse eventuali protezioni (il cui punteggio è scritto fra parentesi quadre). Nel caso delle creature, tali protezioni fanno parte del loro corpo. Le zone del corpo che vedi sottolineate sono quelle la cui perdita da parte della creatura causa la morte immediata.

SPECIALITÀ: Elenca le capacità speciali in possesso della creatura.

CRAFTING: Elenca le materie prime (pelle, ossa, artigli e così via) che la creatura possiede, per ciascuna di esse, il livello di crafting, gli attrezzi necessari e la difficoltà dell'operazione. Come spiegato a pag. 38, tutti gli oggetti reperibili da queste creature sono considerate Estrazione di una Materia. Nota che questo elenco mostra solo gli oggetti più utili, ma sarai libero di estrarre ciò che vuoi dal corpo di una creatura (piume, occhi, organi interni ecc.) fosse anche solo per farne un trofeo.

CAPACITÀ GENERICHE

Questa lista presenta alcuni tratti generici condivisi da più creature, ma che allo stesso tempo applicano regole aggiuntive utili per sapere come affrontare una creatura.

COLOSSALE: Le armi ad area che colpiscono più zone del corpo, colpiscono invece una zona delle creature colossali (determinata normalmente dalla quantità di successi del colpo).

SCIAME: Uno sciame non ha zone del corpo singole, ma possiede un'unica zona che rappresenta la sua massa e chiamata Corpo dello Sciame. Quando il Corpo dello Sciame è totalmente danneggiato, lo sciame si disperde. A questo punto, i singoli membri non sono più una minaccia.

VOLANTE: Con un'azione di Movimento la creatura può librarsi in volo e spostarsi verticalmente. Fra parentesi è invece scritta la distanza massima a cui la creatura può volare (espressa come Portata). Se la creatura perdesse l'uso di anche solo uno degli organi adibiti al volo, perderà anche questa capacità.



ALA TONANTE

Volatili gregari ciechi e aggressivi, dai becchi duri e affilati che nidificano nei pressi della foresta di aculei sul dorso del Portatore, seppure spesso si avventurano lontano, librandosi nel cielo sopra la Valle senza Ritorno. Sciamano in grandi stormi e sono in grado di abbattere anche avversari molto più grandi di loro, facendo uso dei loro numeri, della loro agilità, e dei loro becchi estremamente affilati. Prendono il loro nome dal suono che uno dei loro sciami emette: un orecchio inesperto può facilmente percepire le loro potenti ali che sbattono in gruppo come colpi di tuono in lontananza.

ESTETICA

Con un'apertura alare di più di tre metri, questo volatile dall'aspetto snello ha grandi ali membranose e strette con cui può volare senza fatica, aumentando la manovrabilità con il lembo di pelle che unisce le caviglie alla coda al pari di un timone. Alle estremità degli arti ha artigli molto affilati principalmente usati per appigliarsi facilmente agli aculei del Portatore. L'animale ha una colorazione bluastra con un ventre rosato più chiaro, mentre la testa è di un rosso acceso. I maschi hanno una grande cresta ricurva che punta verso l'alto, come un corno.

BIOLOGIA

Nonostante nidifichino principalmente sul Portatore, questi volatili si possono trovare in tutta la Valle. Sfruttano le cavità naturali nelle scaglie del Titano per raggrupparsi in grandi colonie e allevare i piccoli. Mentre i pulcini restano al sicuro, gli adulti solcano i cieli in cerca di cibo che immagazzinano in una sacca golare. Non sono particolarmente schizzinosi, arrivando a mangiare qualsiasi cosa in cui riescano ad affondare il becco, da insetti a carcasse di altri animali. Naturalmente ciechi, si orientano con un sensibilissimo senso dell'olfatto e un altrettanto acuto udito. Le grandi ali e gli arti posteriori connessi li rendono piuttosto impacciati a terra, dove sono vulnerabili a predatori più grandi. Le loro ossa sono cave con una struttura semicristallina che le rende molto resistenti, nonostante la bassa densità. Tuttavia, questo comporta lunghi tempi di guarigione qualora si dovessero rompere, in quanto sono quasi sempre fratture comminute.

SOCIETÀ

Le Ali tonanti si muovono in grandi stormi, sia per proteggersi che per aumentare le loro possibilità di successo durante la caccia. Sono creature molto sociali, che provvedono in maniera collettiva al benessere reciproco e all'allevamento dei piccoli. Se un adulto si ferisce durante una battuta di caccia, gli altri fanno in modo di trasportarlo in salvo al nido e nutrirlo. Particolarmente aggressivi quando si tratta di proteggere la colonia, non esitano ad attaccare qualsiasi creatura si avvicini troppo, noncuranti della stazza del loro avversario. Questi predatori sono molto sensibili al suono e agli odori, rispondendo in maniera ostile a qualsiasi stimolo

eccessivo. Nel caso di una possibile preda, attaccano senza pietà animali feriti o morenti, lacerando le pelli con i becchi affilati e dissanguandoli.

ALA TONANTE

CARATTERISTICHE

Conoscenza (1), **Fisico** (3), **Mente** (2), **Prontezza** (4)

GENERALITÀ

Stazza (Media), **Peso** 10-15 kg

Capacità Generiche: Volante (Portata Lunga).

ZONE

Ala Sinistra, Ala Destra (Secondarie): 4 [0]

Testa (Ostica): 3 [0]

Torace (Primaria): 5 [0]

Zampe x2 (Sinistra e Destra) (Secondarie): 3 [0]

ATTACCHI

Colpo di Becco: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 3 (Impedimento: Testa)

Artigliata: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 2 (Impedimento: entrambe le Ali)

SPECIALITÀ

Attacco in Picchiata: 1 azione. Puoi sferrare questo attacco contro un bersaglio che si trova a Portata Media. Se l'attacco ha successo, arrivi a Portata Ravvicinata e puoi sferrare un attacco Colpo di Becco che, se ottiene almeno 2 successi, ottiene +1 a Danneggiamento.

Smembratore: Quando con 1 attacco riempi tutte le caselle di un braccio o di una gamba di un bersaglio, questo viene reciso all'istante.

CRAFTING

Artiglio Piccolo x4: Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1.

Epifisi di Ala Tonante: Crafting Avanzato, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x1.

Pelle Leggera Media: Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x2.

Becco di Ala Tonante: Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2.

BRADIPO ACULEATO

Un grande onnivoro della foresta di aculei sul dorso del Portatore. Praticamente invulnerabile una volta adulto, la sua dura pelle e le spine vengono usate spesso dalle amazzoni per fabbricare armi e vestiti.

ESTETICA

Della stazza di un elefante del Vecchio Mondo, queste creature hanno una corporatura massiccia con una grande testa dal pesante becco osseo ricurvo innestato su un collo corto e largo. Il corpo a barile dalle spalle alte si sorregge su quattro arti muscolosi e termina con una coda gonfia dove l'animale immagazzina il grasso per delle riserve. Le zampe anteriori, più lunghe di quelle posteriori, appaiono ipertrofiche e dotate di due lunghi artigli ricurvi. I piedi, anch'essi bidattili, sono orientati all'interno per favorire la vita arboricola. La pelle bruno-violacea, più chiara sul ventre, ha la consistenza del cuoio ed è ricoperta da numerosi aculei ossei che lo proteggono da qualsiasi pericolo. Una sacca di pelle giallo acceso pende dalla gola dell'animale, gonfiandosi durante le dimostrazioni di aggressività.

BIOLOGIA

I bradipi sono degli onnivori dalle movenze lente che solitamente passano le loro giornate a mangiare. Nativi della foresta di aculei sul dorso del Portatore, usano i loro artigli ricurvi per scalare le alte spine del Titano e spezzare lo strato di cheratina con il loro forte becco. Sebbene siano in grado di digerire questo materiale corneo, i bradipi scoperchiano le propaggini del Portatore per arrivare ai tessuti molli al loro interno. Nonostante questa strategia vincente, non disdegnano di nutrirsi di muschi, carcasse o qualsiasi altra creatura capiti loro a tiro.

SOCIETÀ

I bradipi sono molto diffusi nel loro ambiente originario e tendono ad avere uno stile di vita nomade, seguendo le crescite delle spine della foresta di aculei e preparando rifugi temporanei per la notte con materiale vegetale e rifiuti. I maschi, più grandi, sono solitari e molto aggressivi, disdegnando la presenza di altre creature e ricorrendo alla forza bruta per scacciare chiunque considerino un fastidio. Le femmine invece si spostano in piccoli gruppi di 2-3 individui e sono più tolleranti ma, se hanno i piccoli al seguito, sono estremamente pericolose.

Quando il Portatore si interra, può succedere che i Bradipi scendano dal Titano stabilendosi nella Valle. Piccole popolazioni di questi animali, senza alberi da scalare, si spostano di giorno e usano becco e artigli per cercare cibo sotto terra seguendo il loro fiuto o rubando prede a predatori più piccoli.

BRADIPO ACULEATO

CARATTERISTICHE

Conoscenza (1), **Fisico** (4), **Mente** (1), **Prontezza** (1)

GENERALITÀ

Stazza (Grossa), **Peso** (3000 kg)

ZONE

Testa (Secondaria): 4 [2]

Torace (Primaria): 7 [3]

Zampe x4 (Anteriore e Posteriore Sinistra, Anteriore e Posteriore Destra) (Secondarie): 4 [2]

ATTACCHI

Artigliata: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 4 (Impedimento: entrambe le Zampe Anteriori)

Incornata: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 4 (Impedimento: Testa)

SPECIALITÀ

Corazza Impenetrabile: Un Bradipo Aculeato può essere *Adulto*. I Bradipi Aculeati Adulti hanno +2 alla Protezione del Torace e di +1 a tutte le altre zone.

Carica del Bradipo: Una volta per Combattimento, un Bradipo Aculeato può effettuare una Carica sfruttando il suo corno. Se il test di Prontezza ha successo, oltre al normale +1 al Danneggiamento, il bersaglio colpito sposta 2 dadi dalle caselle di Risorsa a quelle di Rischio.

CRAFTING

Artiglio Grande x4: Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x2.

Pelle Corazzata Media: Crafting Tecnico, Difficoltà 2 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2. In questo modo possono essere estratte fino a 4 Pelli Corazzate Medie.



CEPHALOPOLIS

Un'enorme creatura composta solamente da una testa priva di ossa e pelle prensile. Riesce a mutare la propria pelle così da assomigliare alle rovine della città che occupa, oltre a incorporarne pezzi. Si muove velocemente e facilmente anche sul terreno più difficile grazie alla pelle prensile.

ESTETICA

Un cumulo cangiante di carne e pelle, è difficile da definire precisamente dove sia capo e coda. Tende a incorporare elementi dei dintorni nella propria pelle per mimetizzarsi. Dato che normalmente prende alloggio in rovine di città del Vecchio Mondo vengono spesso chiamati spettri delle città.

BIOLOGIA

I Cephalopolis hanno un sistema neurale distribuito lungo tutto il corpo e non centralizzato in un'unica area. Questo li rende estremamente reattivi, precisi nei movimenti con il loro intero corpo e difficili da uccidere con un unico colpo in battaglia, ma molto suscettibili al dolore. La natura mutevole della pelle della creatura gli permette di sviluppare propaggini e organelli a seconda delle necessità. Tentacoli, appendici nutritive o organi sensoriali secondari emergono dalla massa gelatinosa e possono agire in modo autonomo.

SOCIETÀ

I Cephalopolis vivono isolati da altri esemplari, ed è quindi un mistero come si riproducano. Le teorie più accreditate sostengono che si tratti di semplici mitosi: quando giunge il momento, i Cephalopolis recidono una parte di sé che acquista autonomia e cresce velocemente finché non diventa di dimensioni simili all'originale. In seguito prole e genitore spesso lottano per il possesso della stessa area, con il perdente che viene costretto a muoversi altrove alla ricerca di nuovi luoghi in cui cacciare.

CEPHALOPOLIS

CARATTERISTICHE

Conoscenza (2), **Fisico** (3), **Mente** (3), **Prontezza** (3)

GENERALITÀ

Stazza (Gigantesca), **Peso** (quasi 12 tonnellate)

ZONE

Massa Tentacolare (Primaria): 15 [2]

Testa (Secondaria): 10 [2]

ATTACCHI

Sferzata Tentacolare: Portata Breve, Danneggiamento 3 (Impedimento: Massa Tentacolare)

SPECIALITÀ

Assaltore Reattivo: Un Cephalopolis ha un bonus di +3 al tiro di Iniziativa.

Tentacoli Prensili: Ogni volta che colpisce con una Sferzata Tentacolare, anche se l'attacco non reca danno, il Cephalopolis fa sì che un oggetto impugnato dal bersaglio venga sbalzato a Portata Breve da quest'ultimo.

CRAFTING

Tentacolo di Cephalopolis x1: Crafting Tecnico, Difficoltà 1 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2. In questo modo possono essere estratte fino a 10 Tentacoli di Cephalopolis.

Muco di Cephalopolis: Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x1.

CORSIERO

Un predatore di medie dimensioni dalle lunghe gambe e dalle forti mascelle, che pattuglia costantemente le distese erbose della Valle senza Ritorno. Hanno una vista debole ma un olfatto e un udito sopraffino, nutrendosi di qualsiasi cosa capiti loro a tiro.

ESTETICA

Il Corsiero ha un profilo snello ma muscoloso, con un manto striato che si mimetizza con l'ambiente circostante. Le sue lunghe zampe gli permettono di percorrere le lunghe distanze della Valle a grandi falcate. Un collo che sorregge la grande testa dell'animale ed è l'alloggio di potenti muscoli che corrono fino alle fauci, simili a un becco osseo, dandogli una forza di morso sufficiente a triturare le ossa. La gola è anche la sede di una lunga lingua prensile ricoperta di denti, che l'animale può estroflettere a grande velocità.

Ogni piede è dotato di spessi artigli ricurvi che l'animale usa sia per scavare che per difendersi. Una criniera di squame piatte simili a sonagli corre dal collo fino alla punta della corta coda, con cui l'animale riesce ad emettere una vasta gamma di suoni.

BIOLOGIA

Predatori opportunisti, i Corsieri sono l'anello intermedio della catena alimentare della Valle. Grazie ai loro sensi sviluppati seguono le tracce di possibili prede attraverso le distese pianeggianti, accontentandosi di tutto quello che riescono a trovare. Seguono in particolare i movimenti del Portatore che, sia quando si interra che quando apre un nuovo sentiero nel suolo della Valle, espone il terreno e le creature che vi abitano. Trovata una buca con tracce di un possibile pasto, i Corsieri usano i loro artigli per aprirsi una strada, scoperchiando tane e rifugi di animali più piccoli per divorarli. Se questo non bastasse, usano la lingua prensile per raggiungere le profondità delle gallerie, raschiandole in cerca di prede malcapitate. La lingua è anche utile per ripulire le carcasse di bestie più grandi, ma i Corsieri in generale non sono schizzinosi quando si tratta di mangiare, riuscendo a digerire ossa, cheratina, corna e denti delle loro prede.

SOCIETÀ

I Corsieri vivono in piccoli branchi di 5-6 individui, solitamente una o due coppie fertili e rispettivi piccoli. Sono animali nomadi che non restano mai troppo a lungo nello stesso luogo, scavando tane temporanee nelle pianure dove passare le notti. Durante il movimento del Portatore può capitare che intere colonie vengano inghiottite nel suo percorso. Il moto frequente del Portatore nell'ultimo periodo ha reso i Corsieri particolarmente aggressivi e frenetici, facendoli diventare un pericolo vero e non semplicemente fastidiosi. Cacciatori di gruppo, sono capaci di abbattere creature più grandi di loro, se necessario.

CORSIERO

CARATTERISTICHE

Conoscenza (1), **Fisico** (3), **Mente** (1), **Prontezza** (2)

GENERALITÀ

Stazza (Medio), **Peso** (70-85 kg)

ZONE

Torace (Primaria): 6 [2]

Testa (Ostica): 4 [1]

Zampe x6 (3 zampe sulla parte sinistra, 3 su quella destra) (Secondarie): 5 [2]

ATTACCHI

Artigliata: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 3 (Impedimento: entrambe le Zampe Anteriori)

Morso: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 4 (Impedimento: Testa)

SPECIALITÀ

Balzo Famelico: Un Corsiero può utilizzare il Balzo Famelico per attaccare con il Morso a Portata Breve. Nota che non è considerata una Carica.

Spuntino Rigenerativo: Ogni volta che con un Morso il Corsiero riesce a fare almeno 2 Danneggiamenti, può scegliere di cancellare una qualsiasi delle sue caselle di Danneggiamento segnate.

CRAFTING

Artiglio Piccolo x6: Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1.

Lingua di Corsiero: Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1.

Zanne Medie x3: Crafting Base, Difficoltà 2 (Fabbricazione), Attrezzi x1.



SCIAME DI PARASSITI DEL PORTATORE

Insetti saprofagi violacei che vivono ovunque sulla pelle del Portatore, ma non è raro che cadano a terra quando il Titano si gratta o si interra. Non sono un pericolo da soli, ma in gruppo rappresentano una sfida anche per i guerrieri con più esperienza, attaccando ferocemente con le zampe affilate.

ESTETICA

I parassiti sono invertebrati di piccole dimensioni che si muovono rapidamente su sei lunghe zampe artigliate e si orientano con un primo paio di arti sottili ed estesi, modificati per avere la funzione di antenne. La corazza piatta e ruvida protegge il dorso dell'animale, mentre il ventre e la parte inferiore dell'addome, di colore chiaro, è molle. La punta della "coda" termina con diversi cerci ricoperti di setole, due dei quali più lunghi, simili a fruste.

Ai lati della testa sono presenti due lunghe appendici curve e spinose che terminano con una singola punta articolata, che l'animale usa sia per manovrare che impalare il cibo. La bocca è adatta sia a masticare che perforare, riuscendo a farsi strada anche tra i tessuti più duri.

BIOLOGIA

Nativi del Portatore, questi piccoli animali si nutrono principalmente dei tessuti morti che ricoprono la pelle della montagna vivente, raggruppandosi spesso in grandi sciame intorno a grumi di sangue o ferite aperte. Ciononostante, mangiano materiale in decomposizione, rifiuti organici e qualsiasi cosa sia troppo lenta per fuggire o troppo debole per lottare, assumendo l'importante funzione di spazzini sul dorso del titano e nella Valle. Con occhi piccoli e una vista debole, si orientano principalmente con tatto e fiuto, comunicando tra loro tramite feromoni emessi dalle appendici sulla punta dell'addome. Vengono inevitabilmente attratti dal movimento e rispondono istintivamente con comportamenti predatori quando percepiscono creature più piccole di loro. Sono sensibili alla luce forte e tendono a preferire le ore crepuscolari e notturne.

SOCIETÀ

Istintivamente gregari, non hanno una vera e propria struttura sociale, agendo come uno sciame per convenienza. Si riproducono molto velocemente, trasportando le uova con sé fino al momento della schiusa. Una volta nati, i piccoli sono completamente autosufficienti e devono stare attenti a non diventare preda degli adulti. Il cannibalismo è infatti molto comune e i parassiti non si fanno problemi ad aggredire e sbranare uno dei loro se ferito. La risposta aggressiva può essere scatenata anche contro organismi più grandi che li disturbano e, forti del numero dello sciame, questi animali striscianti possono rappresentare un pericolo.

Non sono strettamente legati al Portatore per il loro sostentamento e si trovano spesso anche a terra dove agiscono come saprofagi.

SCIAME DI PARASSITI DEL PORTATORE

CARATTERISTICHE

Conoscenza (1), Fisico (2), Mente (4), Prontezza (3)

GENERALITÀ

Stazza (Grossa), Peso (4-6 kg)

Capacità Generiche: Sciame

ZONE

Regina dello Sciame (Ostica): 5 [0]

Corpo dello Sciame (Primaria): 20 [0]

ATTACCHI

Morso della Regina: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 3 (Impedimento: Regina dello Sciame)

Pioggia di Artigli: Portata Ravvicinata, Danneggiamento 2 (Impedimento: Corpo dello Sciame)

SPECIALITÀ

Assalto Parassitario: Gli attacchi Pioggia di Artigli ignorano le armature con Protezione pari o inferiore a 3.

Volontà della Regina: Fintanto che la zona Regina dello Sciame è presente, lo Sciame di Parassiti del Portatore può sfruttare la Mente per attaccare. Per uccidere la Regina è necessario recidere l'omonima zona. La regina inoltre possiede l'attacco Morso della Regina; se tramite questo riesce a infliggere almeno 1 Danneggiamento, il bersaglio perde 1 azione del suo successivo turno.

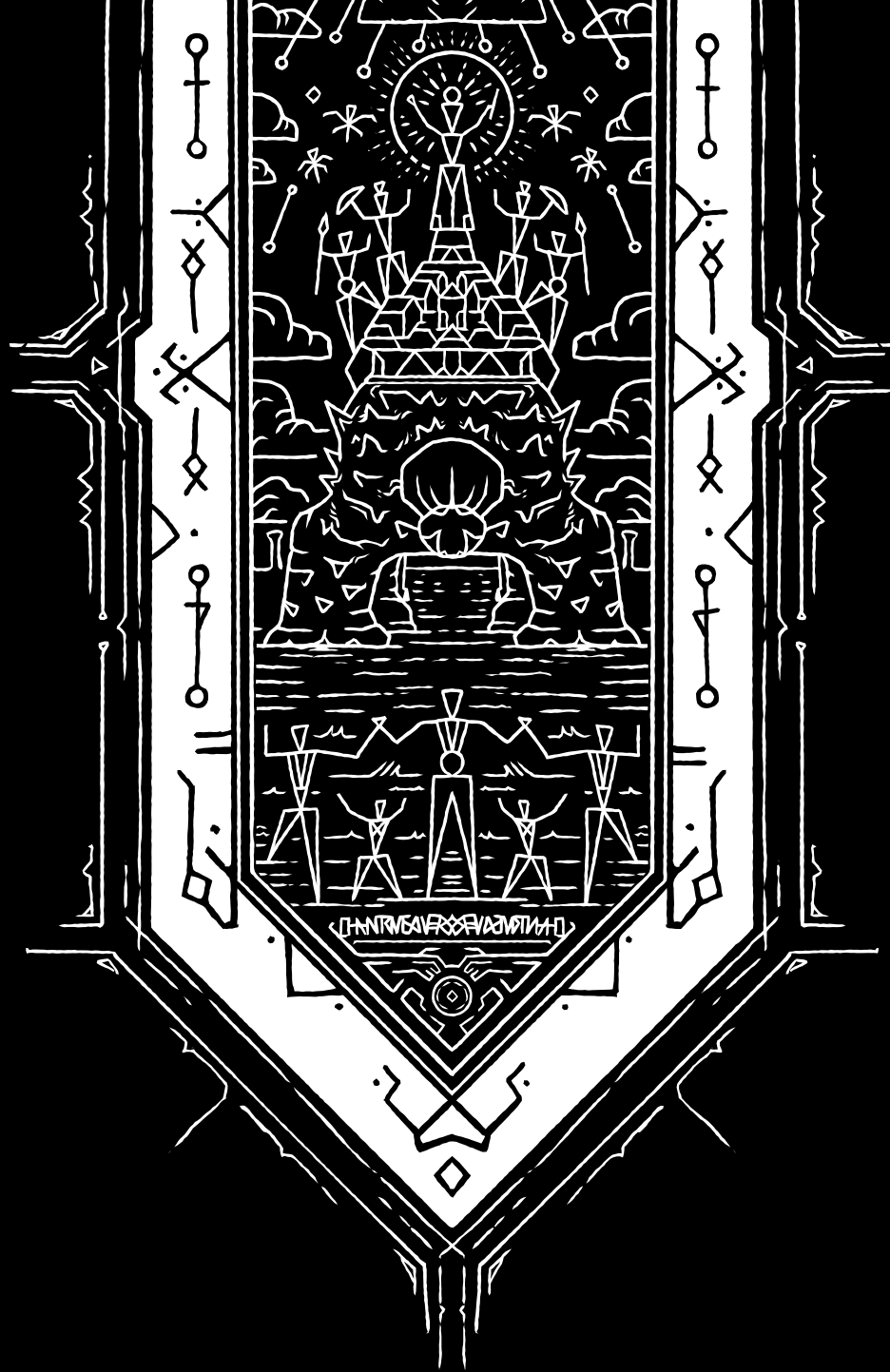
CRAFTING

Ghiandola di Parassita:

Crafting Tecnico, Difficoltà 1 (Fabbricazione e Manualità), Attrezzi x2. In questo modo possono essere estratte fino a 5 Ghiandole di Parassita.

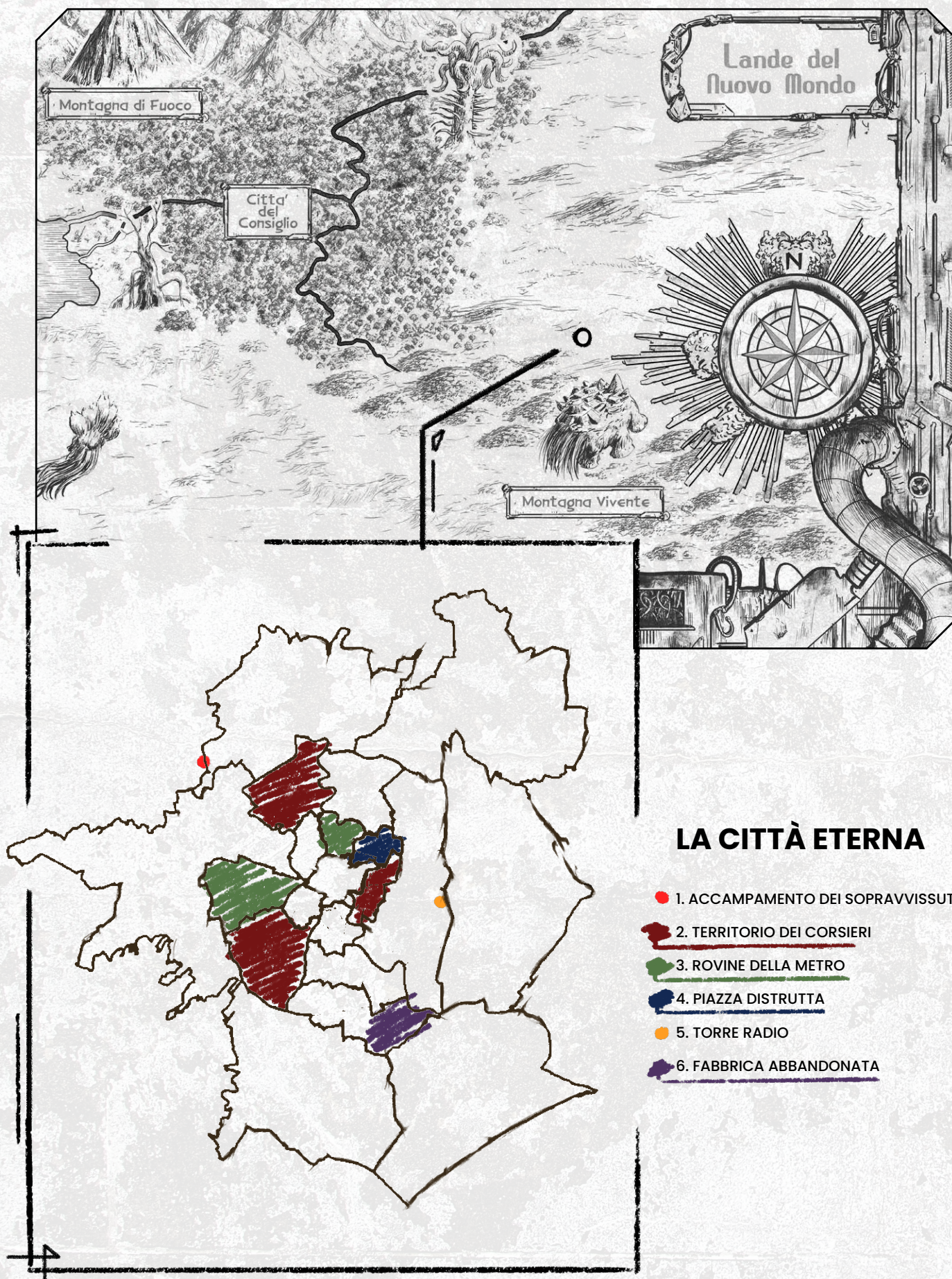
Polpa di Parassita: Crafting Base, Difficoltà 1 (Fabbricazione), Attrezzi x1. In questo modo possono essere estratti fino a 5 Polpe di Parassita.





ADVENTURE

#1



LA CITTÀ ETERNA

- 1. ACCAMPAMENTO DEI SOPRAVVISSUTI
- 2. TERRITORIO DEI CORSIERI
- 3. ROVINE DELLA METRO
- 4. PIAZZA DISTRUTTA
- 5. TORRE RADIO
- 6. FABBRICA ABBANDONATA

LE ROVINE STRISCIANTI



4 GIOCATORI ALLE PRIME ARMI



LUNGHEZZA STIMATA: 3-4 ORE



LA DERIVA DI XANDER

Xander sbatté le palpebre. La vista sfocata lentamente tornò cristallina, poi si sfocò nuovamente. Tra non molto sarebbe morto.

Corse, con la disperazione che donava forza alle sue gambe, attraverso la pianura priva di tratti distintivi mentre la sua mente ripercorreva gli eventi che lo avevano portato a questo istante: si era imbarcato in una spedizione sulla Salvatrice, una barca con ruote conosciuta per la sua sicurezza, dato che di rado si allontanava troppo dalla Cittadella. Aveva sperato di essere finalmente libero dalla società oppressiva dell'inseguimento e crearsi un futuro col bottino ottenuto dalla vastità all'infuori della Cittadella. Avrebbe finalmente potuto prendere il controllo della propria vita.

Avrebbe dovuto sapere che non sarebbe andata così per lui. Era nato sfortunato e sarebbe morto da sfortunato. Durante il terzo giorno di viaggio la Salvatrice era stata attaccata da un colosso rosso. Di norma non si avvicinavano così tanto alla catena montuosa, tuttavia di rado succedeva comunque. Mentre il fumo cremisi esalato dalla creatura riempiva l'aria, dovette assistere ai compagni appena conosciuti che lottavano contro di lei, le sue gambe paralizzate dal terrore, l'archibugio che teneva tra le mani un pezzo di metallo inutile.

Mentre la Salvatrice si cimentava in manovre evasive, tentando di impedire al colosso di afferrare saldamente l'imbarcazione, Xander aveva provato sollievo, tuttavia non era durato più di un attimo. Proprio mentre la barca compiva l'ultimo manovra una delle appendici della bestia si strascicò lungo tutta la poppa, scaraventandolo via dalla nave. Mentre correva si chiese per quanto tempo era rimasto stordito dopo la caduta. Il colosso avrebbe continuato a inseguire la nave, però se questa fosse riuscita a seminarlo il colosso avrebbe fatto dietrofront e avrebbe recuperato i pezzi persi dalla nave. Doveva allontanarsi il più possibile finché ancora poteva. Correva con l'archibugio ancora stretto tra le mani, più per abitudine che non perché pensava lo avrebbe aiutato contro la creatura gigantesca.

Il giorno precedente aveva intravisto in distanza delle sagome che facevano sperare nella presenza di rovine del Vecchio

Mondo già saccheggiate da molto tempo dalle spedizioni della Cittadella, ora solo un monumento vuoto alla memoria del Vecchio Mondo. Era sicuro di essere già spacciato ma forse, se fosse riuscito a raggiungere le rovine, sarebbe riuscito a sopravvivere un po' di più nascondendosi dal colosso.

Xander corse senza sosta per tutto il pomeriggio, continuando anche dopo che il sole era completamente tramontato, e la notte si manifestò coprendo il mondo in ombre mostruose. Improvvisamente il suono dei suoi passi cambiò. Il sommesso tonfo di suola su erba si tramutò nel netto passo su cemento. Aveva raggiunto le rovine del vecchio mondo.

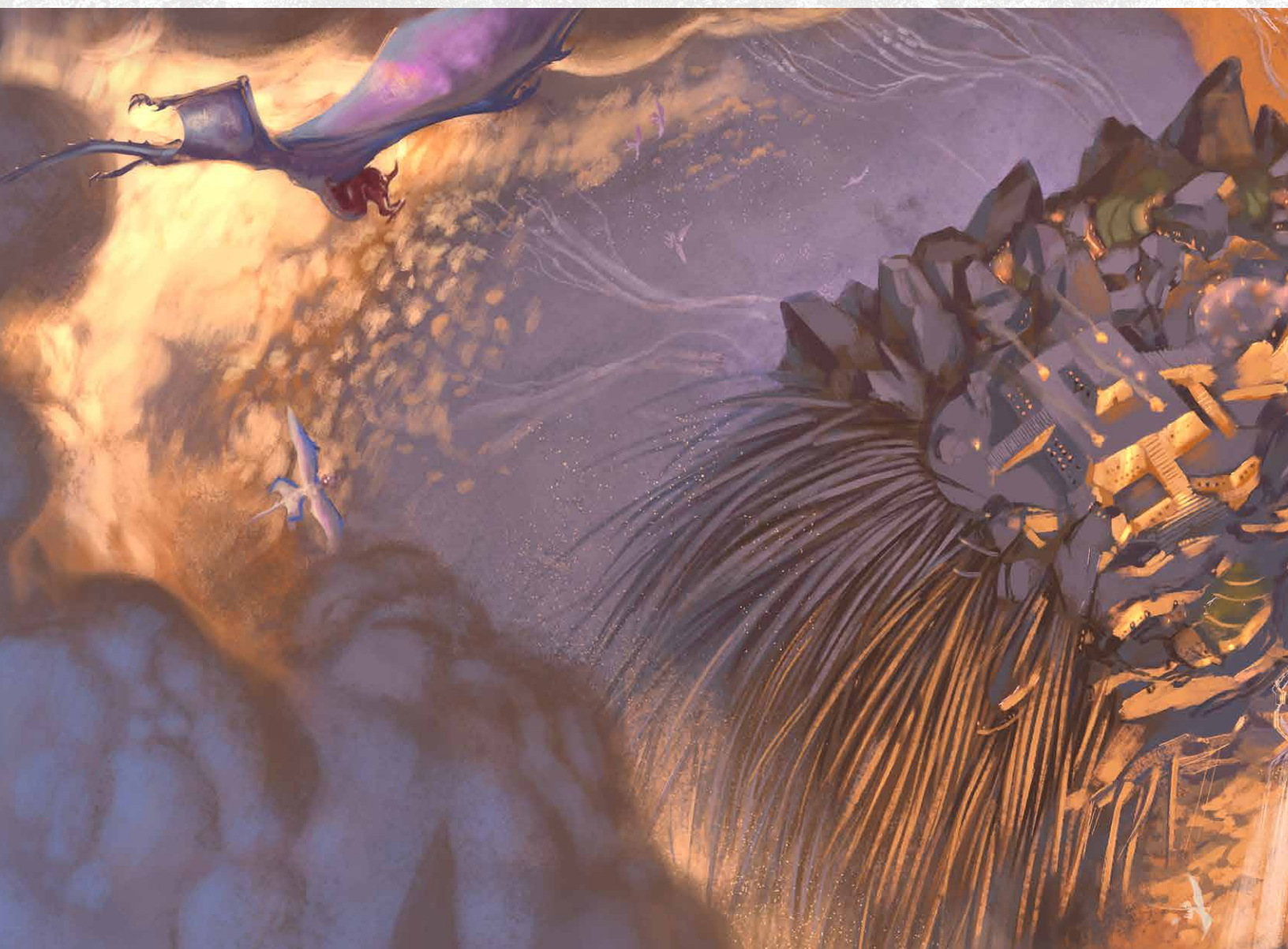
Mentre Xander cercava di farsi strada tra l'oscurità, un odore conosciuto raggiunse le sue narici: quello tipico della legna che arde in un falò. Seguì la direzione in cui sembrava più forte e, ben presto, riuscì a sentirne pure il lieve scoppiettio. Lì, tra le strutture del Vecchio Mondo, nascosto dagli occhi esterni, vide un'altra persona, anche se chiamarlo un umano sarebbe un'esagerazione. Un enorme colosso fatto di carne e roccia si ergeva dinanzi a lui e lo stava osservando. Xander alzò il suo archibugio. Notò che la creatura non era armata, anche se le rocce che aveva sulle mani gli avrebbero spaccato la testa con la stessa facilità di qualsiasi martello da guerra. Aveva sentito parlare degli abitanti della Montagna di Fuoco, selvaggi privi di umanità, ma quello che vedeva negli occhi davanti a lui assomigliava più a disperazione rassegnata che allo sguardo dell'animale. Sentì un tonfo provenire da fuori, troppo forte per appartenere a un umanoide. Xander portò la mano sulla bocca, segnalando all'uomo di roccia di fare silenzio. Forse non sarebbe riuscito a sopravvivere da solo, ma necessità rendeva ottimi compagni anche esseri disumani. Si avvicinò lentamente al fuoco e lo spese. Intrappolato nell'oscurità, in questo incubo lucido, fece un sospiro. Erano vivi, e questo per ora sarebbe bastato. L'indomani avrebbe portato nuove sfide e le avrebbero superate. Forse le loro vie si sarebbero divise, ma forse sarebbero continuate insieme. In quest'ultimo caso sarebbe stato ben lieto di fare nuovamente parte di una squadra.

Questa sezione andrebbe letta o parafrasata ai vostri giocatori per dare un'idea generale di quello a cui stanno andando incontro. Ovviamente siete liberi di creare un Gancio alternativo per iniziare l'avventura.

Qui, nel mezzo della Valle senza Ritorno, è avvenuto un evento estremamente raro. Un momento di comunione tra Tessicanto ed Eredi del Vecchio Mondo. Quando un piccolo drappello di Corsari si è introdotto all'interno dell'estesa pianura, con l'intento di trovare reliquie da riportare alla Cittadella, si è imbattuto nella colossale figura del Portatore. Il suo passaggio è stato simile all'increspatura di uno specchio d'acqua: dove le sue enormi zampe poggiavano sul terreno, esso cambiava immutabilmente, sia perché veniva ingerito dalla gargantuesca bestia, sia perché da esso una miriade di creature lasciavano il suo corpo alla ricerca di nutrimento.

La nave dei Corsari è stata presa in questo flusso, travolta, e irrimediabilmente distrutta. Rimasto a guardare il passaggio della montagna vivente, un piccolo drappello di Corsari assistette alla discesa di un piccolo numero di Valchirie.

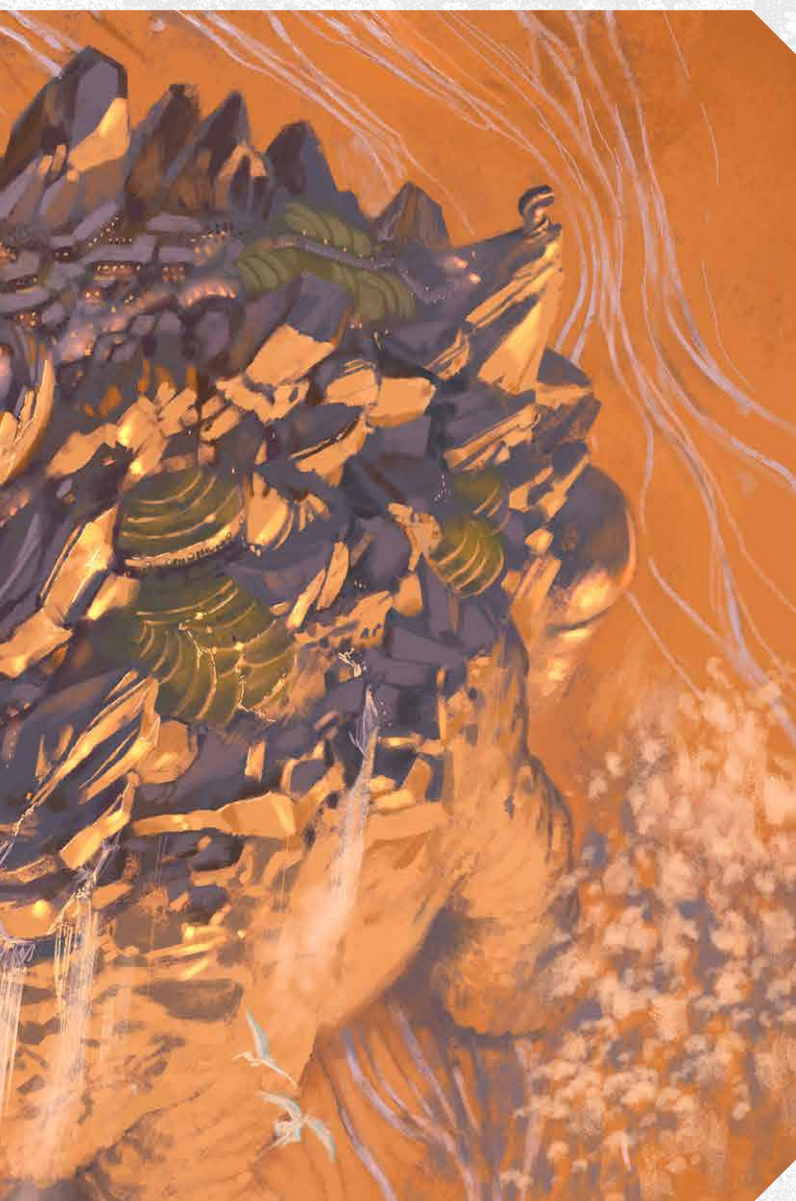
Contro tutte le aspettative, questi due gruppi si misero d'accordo per allineare i propri interessi: entrambi sarebbero entrati nelle rovine della città del Vecchio Mondo, gli eredi sarebbero usciti con le reliquie del mondo che fu, mentre le Tessicanto avrebbero finito la caccia rituale che era stata loro assegnata.



BENVENUTI NELLA CITTÀ ETERNA

Il vostro gruppo assiste alle ripercussioni del passaggio del Portatore. Se i Giocatori lo desiderano, possono fare un test di **Conoscenza (Animali, 1)** per trarre informazioni più specifiche sul Portatore: la bestia, nota anche come “Montagna Vivente”, è l’immensa creatura sulle cui spalle si è sviluppata la civiltà delle Tessicanto. Una creatura talmente grande da essere un vero e proprio ecosistema ambulante. A causa del suo passaggio, il vostro obiettivo verrà reso più difficile dalle creature scese dal suo dorso, inferocite dal suo movimento.

Di fronte a voi si stagliano le rovine di quella che un tempo doveva essere stata un’imponente città, miracolosamente sopravvissuta ai passi del Portatore, che, sebbene ancora enorme, prima doveva essere immensamente più vasta.



Ogni volta che ci si riposa all’interno della città si deve tirare un d6 per determinare cosa succede:

1d6	- EVENTO -
1	Un rumore intenso come il tuono di una tempesta rompe il silenzio della notte: 1D6-2 (minimo 1) Ali Tonanti attaccano il vostro rifugio. Gli aggressori combattono piombando dal cielo, le caratteristiche dei giocatori contano come inferiori di 1 per prove fatte durante questo combattimento.
2	Un trio di Corsieri ha percepito il vostro odore. Se non superate un test di Percezione, venite colti di sorpresa.
3	Uno sciame di Parassiti viene attratto dagli odori del vostro campo. Quando vi nota si lanciano all’attacco.
4	Qualcosa riesce a raggiungere le vostre scorte mentre riposate. Perdete 1 razione se ne possedete.
5	Dei Gargantua si scontrano nelle vicinanze. Non venite attaccati ma potrete solamente fare un Riposo Scomodo.
6	Non succede niente.

1. ACCAMPAMENTO DEI SOPRAVVISSUTI

Non appena varcate i confini delle rovine della città che fu, notate una piccola luce provenire da uno dei ruderi: il fuoco di un campo. Se decidete di avvicinarvi, scoprite un piccolo accampamento ricavato con mezzi di fortuna. Gli occupanti del campo, sentendovi arrivare, saranno pronti ad attaccarvi. Davanti a voi si presentano un uomo della Cittadella, armato con una lancia di fortuna realizzata con un archibugio e un pezzo di metallo, e un’imponente figura con la pelle coperta di roccia nera, strani compagni di viaggio. L’uomo della Cittadella è ferito a una gamba e a malapena si regge in piedi.

Se nel vostro gruppo sono presenti altri membri appartenenti alla Cittadella lo sconosciuto tenterà un contatto amichevole. Se sono presenti membri che hanno scelto il cammino “Corsaro” (vedi specchio più avanti), non sarà ostile. Se nel gruppo sono presenti delle Tessicanto, occorrerà convincerlo che non siete un pericolo.

Se i giocatori sceglieranno l'approccio diplomatico, i due sfollati li accoglieranno nel campo, raccontando la loro storia. L'uomo della Cittadella si chiama Xander, ed è un Corsaro della nave Salvatrice, attaccata da un Colosso Rosso ai limiti della Valle. Spinto fuoribordo, l'uomo ha trovato rifugio nelle rovine. L'uomo di roccia, appartenente al popolo dei Figli della Montagna, si esprime in maniera elementare, non riuscendo ancora a padroneggiare la lingua comune.

Di nome Metzil, è stato separato dal suo gruppo diverso tempo prima, costretto a trovare rifugio tra le rovine per proteggersi dalle creature della Valle. Xander spiega come ha usato i suoi ultimi proiettili per salvare il figlio della Montagna: "Ho finito fino all'ultima pallottola per allontanare una bestia che si è quasi portata via la mia gamba. Ma d'altronde non avrei potuto fare altrimenti, dopo che questa testa di pietra ci si è gettato contro a capofitto mentre mi stava per colpire. Onore di Corsaro."

"Hah, non l'ho fatto per amicizia, non siamo ezzotetl. Io sono forte. L'ho dimostrato. Non ho rivali. Il mostro con spine è fuggito, io tuttavia vivo. La pelle però, era tetl quasi quanto la mia. La mia arma si è incastrata."

"È... particolare, ma dopo un po' di tempo con lui mi sono affezionato. La bestia si è allontanata con la sua ascia ficcata nella schiena e senza un'arma degna di questo nome non credo andremo molto lontano. Se potete portarci abbastanza risorse per sostenerci o recuperare l'arma di Metzil, penso che potremmo scappare da qui e tornare alla Cittadella."

Se nel gruppo è presente una Tessicanto, è possibile effettuare un test di **Conoscenza (Animali, 1)** e sapere che la bestia che i due hanno affrontato è un Bradipo Aculeato, un animale che cerca naturalmente posti sopraelevati per nutrirsi. Se nel gruppo è presente una Tessicanto che ha scelto il cammino "Valchiria", non è necessario compiere il test di Conoscenza oppure un test difficile di Mente per capire in che direzione vanno le tracce del Bradipo.

L'improbabile coppia di sopravvissuti menziona di aver provato a esplorare la città, ma i predatori della zona evitano l'area centrale, dove le rovine sono più integre e potrebbero trovarsi più risorse: qualcosa li tiene lontani.

I CAMMINI

I Cammini sono le professioni tra cui ciascuna Etnia può scegliere e determinano fortemente ciò che un personaggio potrà aspirare a diventare con il passare dell'avventura.

Anche se in questo Quickstart i Cammini non vengono analizzati nel dettaglio, potrai vederli nell'omonima voce presente nelle schede dei personaggi prefatti.

2. IMBOSCATA DI CORSIERI

Mentre vagate per le vuote strade, da cui torreggiano ai lati dai relitti degli enormi edifici del passato, percepite suoni acuti provenire da sotto di voi. Se riuscite a passare un test di **Conoscenza (Animali, 2)**, vi rendete conto che delle creature vi stanno accerchiando tramite un sistema di tunnel sotterranei e potete prepararvi a uno scontro, altrimenti verrete colti alla sprovvista (**malus all'iniziativa -3**) da un gruppo di 4 Corsieri.

Dopo avere combattuto potete esaminare il terreno da cui sono venuti, una prova di **Mente (Orientamento, 2)** indica che le tane sotterranee portano a est. Se il gruppo sceglie di seguire il percorso delle tane, costellato da molti buchi troppo piccoli per un umano medio, troveranno infine una scalinata semidistrutta che li conduce nelle profondità della città. Sono le Rovine della Metro.

3. ROVINE DELLA METRO

Se il gruppo non ha seguito le tane dei Corsieri per arrivare qui, ha bisogno di fare una prova di **Mente (1)** per capire che la scalinata, semisepolta da detriti, è percorribile. Una volta scesi vi trovate in un enorme tunnel che ha ceduto in diversi pezzi. Vi sono tracce di Corsieri ovunque, evidentemente un piccolo gruppo di essi deve avere preso dimora qui. Un'attenta ricerca rivela che in questo luogo sono presenti **3 Attrezzi e 5 Reliquie**. Se durante la ricerca il gruppo non prende precauzioni per non fare rumore viene attaccato da 3 Corsieri, questi dall'aspetto molto giovane.

4. PIAZZA DISTRUTTA

Il gruppo si avvicina a una grossa piazza nel mezzo delle rovine dei palazzi. Vicino al centro, una grande massa di Parassiti del Portatore vortica su se stessa freneticamente. Con una prova di **Conoscenza (Animali, 1)** un membro del gruppo riesce a capire che sono stati resi feroci da qualcosa. Se il gruppo sceglie di avvicinarsi per investigare, i Parassiti si divideranno in due sciame e attaccheranno con ferocia. Una volta battuti, sotto al punto in cui giravano, sarà visibile l'entrata di una caverna sotterranea. Una prova di **Conoscenza (Biologia, 1)** rivelerà che l'interno è tappezzato di Muschio Rosso che si può raccogliere.

5. TORRE RADIO

Se il gruppo ha trovato le tracce del Bradipo e ha deciso di seguirle, verrà condotto verso un'alta struttura in rovina che si staglia sul panorama piatto della città morta.

La torre è composta da un reticolo di spesse fasce di metallo, arrugginite e collassate in molti punti. Se un membro del gruppo ha le conoscenze di una Valchiria, riesce a riconoscere che questo ambiente è ideale per un Bradipo aculeato in quanto le bande metalliche sono una buona approssimazione degli aculei del Portatore, altrimenti servirà un test di **Conoscenza (Animali, 2)**.

Il gruppo può decidere di esplorare la torre, che risulta essere pericolante e difficile da percorrere.

Arrivati in cima, il gruppo scopre che la sommità della torre è diventata il rifugio di un Bradipo Aculeato. Se hanno parlato con Xander, sanno che è lo stesso che ha menzionato. L'animale ha ammassato una grande quantità di risorse e materiale per il nido e, come detto dai sopravvissuti, ha ancora i resti di un'ascia di ossidiana infilata nella schiena. Uccisa la creatura, il gruppo recupera l'arma e le risorse dal cadavere del Bradipo, oltre a **5 reliquie e 5 risorse**.

Scrutando l'area dalla sommità della torre, il gruppo può individuare un complesso di rovine più integro del resto della città.

Se nel gruppo è presente un membro della Cittadella che ha scelto il cammino "Costruttore", può identificare la rovina come una fabbrica abbandonata, un possibile luogo pieno di risorse. Altrimenti ci sarà bisogno di un test di **Mente (Fabbricazione, 1)**.

6. FABBRICA ABBANDONATA

Mentre il gruppo si addentra sempre di più tra le rovine, può notare come la densità dei palazzi aumenti sempre di più, come se i Gargantua evitassero di penetrare così in profondità nella città. Se nel gruppo è presente uno dei membri della cittadella con cammino "Costruttore" con una prova di **Mente (Fabbricazione, 1)** è possibile capire che l'edificio più intatto un tempo doveva essere una fabbrica, una possibile fonte di molte reliquie del Vecchio Mondo. In caso i giocatori abbiano già fatto questa prova con successo, si renderanno conto che

l'edificio osservato dalla torre radio era proprio questo.

L'interno del palazzo è abitato da un Cephalopolis.

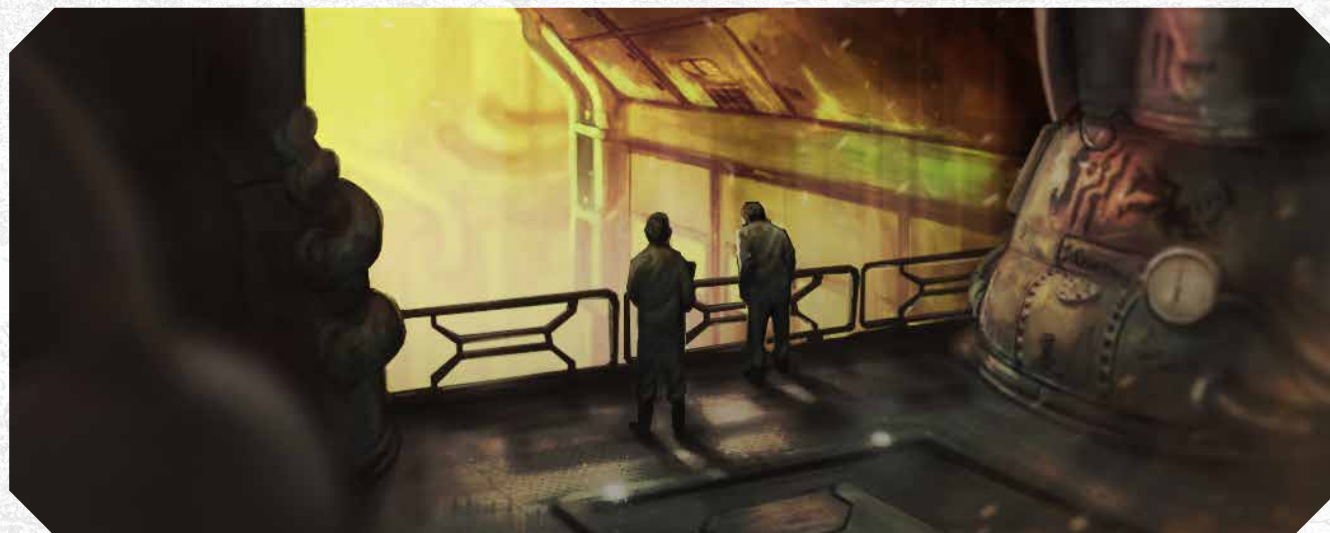
Se il gruppo decide di addentrarsi nella fabbrica dovrà fare una prova di **Prontezza (Movimento Furtivo, 1)** o verrà notata da filamenti del Cephalopolis. Con una prova di **Mente (Sensorialità, 1)** possono notare che sotto ad alcuni detriti del palazzo c'è qualcosa di vivo. Se lo esaminano più attentamente questo si ritirerà repentinamente, sparendo apparentemente nelle mura. Se nel gruppo è presente una Tessicanto che ha scelto il cammino di "Valchiria" identificherà la creatura e saprà che l'unico modo per ucciderla definitivamente è dandole fuoco. Le tracce della creatura sembrano portare nello scantinato.

Una volta sceso, il gruppo si trova davanti a un'estesa sala, con molti detriti ovunque. Una prova di **Mente (Sensorialità, 2)** riuscita mostrerà come i detriti in realtà siano solo copertura per la creatura, che può essere attaccata di sorpresa, superando un ulteriore test di **Prontezza (Movimento Furtivo, 1)**, se la loro presenza non è stata notata precedentemente. Altrimenti, si addenteranno nella stanza, dove vedranno i resti di svariati accampamenti, tutti distrutti e sparpagliati. Mentre il gruppo continua la ricerca dalle pareti fuoriesce il Cephalopolis, che può attaccare cogliendoli di sorpresa.

Una volta battuta, sarà possibile esplorare ulteriormente la stanza, trovando ben 20 reliquie.

Tra i rifiuti trascinati dalla creatura nella sua tana c'è uno schifazzo (imbarcazione con le ruote) in condizioni abbastanza buone da poter essere riparato. Se nel gruppo è presente un membro della Cittadella che ha scelto il cammino "Costruttore" può effettuare un test Fabbricazione difficile per tentare di ripararlo con **15 Attrezzi**.

Il gruppo può prendere le spoglie della creatura uccisa e, se ha riparato lo schifazzo, allontanarsi dalle rovine della città. Se Xander e Metzil sono ancora vivi, il gruppo può tornare a prenderli all'accampamento. I due sopravvissuti si uniranno per la prossima avventura.



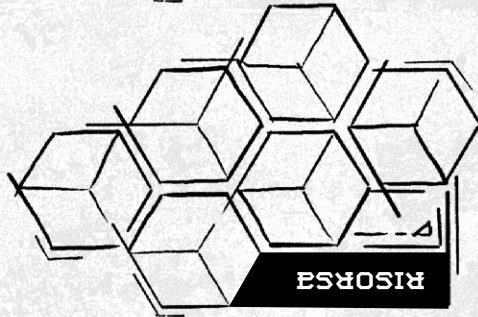
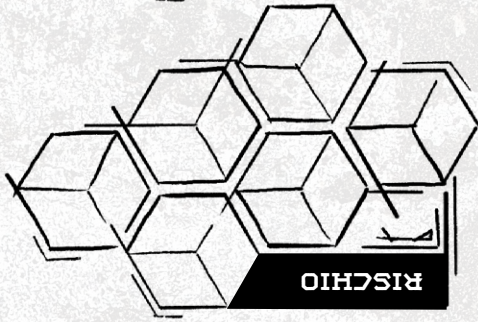






NOME ETÀ

LUOGO DI NASCITA


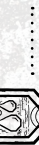



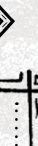
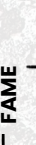
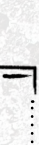
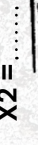
ETNIA

TRATTO ETNICO



CONOSCENZA	FORZA	MENTE	PRONTEZZA
			
ANIMALI <input type="checkbox"/> BIOLOGIA <input type="checkbox"/> ETNIE <input type="checkbox"/> TERRITORIO <input type="checkbox"/>	COSTRUZIONE <input type="checkbox"/> INTIMIDAZIONE <input type="checkbox"/> RES. SOSTANZE <input type="checkbox"/> ROBUSTEZZA <input type="checkbox"/>	BARATTO <input type="checkbox"/> FABBRICAZIONE <input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO <input type="checkbox"/> SENSORIALITÀ <input type="checkbox"/>	ACROBAZIA <input type="checkbox"/> GUIDA <input type="checkbox"/> MANUALITÀ <input type="checkbox"/> MOV. FURTIVO <input type="checkbox"/>


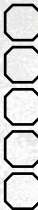
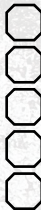



SOPRAVVIVENZA

	SETE		X3 =		+ STENTI	=	LOGORAMENTO
	FAME		X2 =						
	SONNO		X1 =						

FATICA + **STENTI** = **LOGORAMENTO**

MAX 10

0 — TRASCURABILE — **3** — LIEVE — **6** — OSTACOLANTE — **8** — DEBILITANTE — **12** — MORTALE — **15**

ZONA	- ARMATURA -	DANNEGGIAMENTO	- CALORE -
TESTA	
BRACCIO SX	
BRACCIO DX	
TORSO	
GAMBA SX	
GAMBA DX	
INDUMENTO		

Se in positivo, il personaggio è ben coperto, ma soffrirà il caldo nelle zone afose. Questo parametro è dato dal risultato di tutti i "calori" delle armature e dal vestito.

ARMI	SLOT	OGGETTI	SLOT	OGGETTI	SLOT
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		SLOT
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		TRASPORTATI
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		SLOT
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		MASSIMI

ARM	NOME	GITTATA	DANNEGG.	CARICATORE	RICARICA	INGOMBRO

[illegible]

BIOMÈ

- IL GIOCO DI RUOLO -

è ambientato in un mondo che è stato afflitto da un misterioso evento che ha lo ha cambiato irrevocabilmente, tanto da risultare irriconoscibile. Si sa poco di cosa sia successo esattamente, ma orde di creature incomprensibili di ogni forma e dimensione popolano ora la terra, costringendo quel che rimane dell'umanità a vivere nell'ombra, faticando anche solo a sopravvivere.

€10,00



9 791281 643079