

# RISVEGLIO degli ETRUSCHI

## Regole 2.0

### PARTE PRIMA (PERSONAGGIO)

**RAZZE:** Si possono preferibilmente scegliere fra ETRUSCHI (E), GRECI (G), ROMANI (R), CELTI (Ce), ITALICI (I), CARTAGINESI (Ca).

#### PERSONAGGI

*I personaggi possono, alla creazione, avere da 2 a 4 ABILITA' BASICHE (da 1 a 3 Abilità Comuni e UNA Abilità Specifica, oppure 1 Comune e DUE Specifiche). Le altre potranno essere aumentate con il tempo al costo di 1 "Punto Avventura".*

*Ogni evento fornisce 1 o 2 "Punti Avventura" (in base alla durata della partecipazione del personaggio). Questi punti guadagnati possono essere accumulati e spesi prima di ogni avventura successiva, concordando con il Magister. Maggiori dettagli potranno essere trovati nel Vademecum (allegato a questo regolamento).*

#### ABILITA' BASICHE

##### ABILITÀ COMUNI

Tutti i personaggi possono cominciare con alcune di queste abilità:

- Uso di scudo improvvisato.
- Uso di arma semplice (NON da guerra).
- Uso di armatura.
- Contare (se adatto al tipo di personaggio ed adeguato alla sua istruzione).
- Bendare le ferite (si devono però avere le bende con sé).

ABILITÀ SPECIFICHE (normalmente una all'inizio, ma con la sua evoluzione il Personaggio può acquisirne di altre). Queste abilità sono specifiche a certe occupazioni (mestiere o abilità legate ad un mestiere, vedi sotto):

- Boscaiolo, Falegname, Vasaio, Fabbro (ecc... altri mestieri a fantasia del personaggio)
- Riconoscere le Ferite (occorre la borsa con le pietre)
- Leggere e scrivere
- Lingue addizionali (oltre quella madre: latino / etrusco / celtico / greco, ecc.)
- Riparare Armature (se si è fabbro)
- Conoscenza minerale o vegetale o animale.

#### Contadino / Uomo Libero / Artigiano / Liberto (Tutti)

Abilità Professionali Iniziali: Le abilità professionali di un contadino / uomo libero / artigiano sono quelle di un mestiere che loro devono scegliere (per esempio: lavoratore di cuoio, fabbro, servitore, pescatore, coltivatore, guardaboschi, minatore, ecc...). Un mestiere darà al Personaggio profondità e spessore.

Abilità Professionali Veterane:

**Resistenza:** Pospone gli effetti di due ferite invece di una per incontro. (COSTO 3)

**Discernere ferite:** vedi l'omonima abilità del Guaritore (Richiede una borsa con le pietre). (COSTO 2)

**Esperienza Professionale:** diventare più esperto nel proprio mestiere. (COSTO 1)

**Uso Armi da Guerra:** come un guerriero professionista. (COSTO 3)

**Attrezzatura iniziale:** a) attrezzi del proprio mestiere, b) armi non da guerra (o da guerra se inquadrato in un esercito), c) può avere armatura leggera, d) può avere uno scudo piccolo, e) una piccola quantità di denaro.

#### Cacciatore / Esploratore (Tutti)

Abilità Professionali Iniziali: Le abilità professionali di un Cacciatore / Esploratore sono l'uso di Arco (o altra arma da lancio come il giavellotto), trovare tracce e conoscenza degli animali.

Abilità Professionali Veterane:

**Resistenza:** Pospone gli effetti di due ferite invece di una per incontro. (COSTO 2)

**Esperienza Professionale:** diventare più esperto nella caccia e seguire tracce con maggiore efficienza. (COSTO 1)

**Discernere ferite:** vedi l'omonima abilità del Guaritore (Richiede una borsa con le pietre). (COSTO 2)

**Uso Armi da Guerra:** come un guerriero professionista. (COSTO 3)

**Attrezzatura iniziale:** a) Arco o Giavellotti, b) Arma improvvisata, c) Armatura leggera, d) Una piccola quantità di denaro.

#### Guerriero (Tutti)

Abilità Professionali Iniziali: Uso di Arma da Guerra, Armi da lancio.

Abilità Professionali Veterane:

**Resistenza Guerriera:** riduce la gravità di una ferita per incontro (deve usare questa abilità appena la pietra viene estratta). (COSTO 2)

**Resistenza:** Pospone gli effetti di due ferite invece di una per incontro. (COSTO 3)

**Discernere ferite:** vedi l'omonima abilità del Guaritore (Richiede una borsa con le pietre). (COSTO 2).

Attrezzatura iniziale: a) Può avere Armatura Leggera o Pesante, b) Scudo (a sua scelta), c) Armi (a sua scelta), d) Una piccola quantità di soldi.

### **Aruspice / Augure (Etrusco solamente)**

Abilità Professionali Iniziali: Leggere e Scrivere, Lingua addizionale.

Abilità Professionali Veterane:

**Progresso nella Etrusca Disciplina:** Sviluppo e conoscenza della disciplina progressiva (COSTO 1).

**Discernere ferite:** vedi l'omonima abilità del Guaritore (Richiede una borsa con le pietre). (COSTO 1).

**Guarigione:** Può acquisire le abilità specifiche del Guaritore come se fosse un Guaritore professionista (vedi questo). Assume tutte le Abilità iniziali (COSTO 2).

Attrezzatura iniziale: a) attrezzatura religiosa b) attrezzatura di Scrittura c) arma (Coltello per Aruspice, Bastone per Augure) d) Una piccola quantità di denaro.

### **Sacerdote (Druido: Ce, Sacerdote: E, Ca, G, R, I)**

Abilità Professionali Iniziali: Leggere e Scrivere, Lingua addizionale, Discernere le ferite.

Abilità Professionali Veterane:

**Progresso nella Conoscenza del Pantheon.** (COSTO 1)

**Resistenza:** Pospone gli effetti di due ferite invece di una per scontro [solo divinità guerriere]. (COSTO 5)

**Guarigione:** Può acquisire le abilità specifiche del Guaritore come se fosse un Guaritore professionista (vedi questo). Assume tutte le Abilità iniziali (COSTO 2).

Attrezzatura iniziale: a) attrezzatura religiosa b) attrezzatura di Scrittura c) può avere un arma improvvisata (Coltello, Bastone, daga, lancia corta, ecc...) d) Una piccola quantità di denaro.

### **Guaritore (Tutti)**

Abilità Professionali Iniziali: Discernere le ferite, Curare le ferite, Curare malattie.

Abilità Professionali Veterane: Leggere e Scrivere (COSTO 1),

**Cura Avanzata:** può estrarre 2 pietre dal sacchetto e scegliere quella che preferisce. (COSTO 2)

**Purificare le Infezioni:** permette al Guaritore di sanare una infezione avanzata (necessita anche di materiale speciale e recitazione adeguata). (COSTO 1)

**Fare Veleni:** può creare veleni minerali, vegetali e animali oltre a riconoscerne i tipi. (COSTO 1)

**Neutralizzare Veleni:** può trovare antidoti per veleni minerali, vegetali e animali. (COSTO 1)

**Chirurgia:** avere le abilità basiche di Cerusico (SI DIVENTA UN CERUSICO: *vedi questo*). (COSTO 3). NOTA: Non può essere scelta da Aruspici e Sacerdoti che mantengano la precedente professione.

Attrezzatura iniziale: a) bende b) erbe, pozioni e altro materiale da usare come medicina c) arma improvvisata (Coltello, Bastone, daga ecc...) d) Una piccola quantità di denaro.

### **Cerusico (E, G, Ca)**

Un tipo di **guaritore specialista** che ha approfondito l'arte della cura utilizzando anche la chirurgia.

**NOTA:** Questa Occupazione quindi non può essere scelta da un personaggio alla prima avventura; occorre essere già stati Guaritori ed aver accumulato i Punti Avventura necessari negli incontri precedenti. In pratica un Guaritore (che parte già con questa professione (quindi non Sacerdoti ne' Aruspici/Auguri che si specializzano nella guarigione) **come abilità veterana può scegliere di diventare Cerusico.**

Abilità Professionali Iniziali: *Quelle del Personaggio che diventa Cerusico.*

Abilità Professionali Veterane : **Può continuare a scegliere le Abilità veterane del Guaritore.**

**Chirurgia avanzata:** può estrarre 2 pietre dal sacchetto e scegliere quella che preferisce in seguito alle operazioni di amputazioni e le altre. (COSTO 2).

**Purificare le Infezioni - Avanzata:** permette al Guaritore di sanare una infezione estraendo 2 pietre e scegliere quella che preferisce (necessita anche di materiale speciale e recitazione adeguata). (COSTO 1)

Attrezzatura iniziale: a) bende b) attrezzatura chirurgica c) arma improvvisata (Bastone, daga ecc...) d) Coltello, e) Una moderata quantità di denaro.

NOTA: i Cerusici sono gli unici che possono condurre a buon fine operazioni di amputazione o di recupero di ferite gravi. I guaritori sono praticamente impotenti di fronte a questo tipo di interventi (in caso di emergenza, seguiti dal *Magister* possono tentare ma con molte meno possibilità di riuscita).

### **Nobile (tutti)**

Abilità Professionali Iniziali: Uso di Arma da Guerra, Armi da lancio, Leggere e Scrivere.

Abilità Professionali Veterane:

**Resilienza Guerriera:** riduce la gravità di una ferita per incontro (deve usare questa abilità appena la pietra viene estratta). (COSTO 3)

**Resistenza:** Pospone gli effetti di due ferite invece di una per incontro. (COSTO 3)

**Discernere ferite:** vedi l'omonima abilità del Guaritore (Richiede una borsa con le pietre). (COSTO 2).

Attrezzatura iniziale: a) Vestiti ricchi e vistosi, b) Armatura Pesante c) Scudo (a sua scelta), d) Armi da guerra (a sua scelta), d) Una grande quantità di soldi.

## PARTE SECONDA (COMBATTIMENTO)

Le regole qui descritte presumono che la persona colpita non indossi armatura (le regole riguardanti le Armature sono coperte dalla sezione F, ed in pratica riducono gli effetti descritti di seguito).

Tutte le armi provocano un danno ma possono aumentare o decrescere la gravità di una ferita in base alla loro efficacia.

Quando il Personaggio è colpito, “reciterà” la ferita subita e non potrà utilizzare la parte colpita (*Vedi sez. C*) finché non avvenga un *discernimento*, a meno che non decida di ignorare la ferita (si *aumenta così la gravità della stessa, Sez. B*).

Un personaggio con *Discernere le Ferite* determinerà la gravità del danno del ferito tirando una pietra da una borsa. Questa pietra sarà di uno dei quattro colori che rappresentano la gravità della ferita, ovvero: bianco (ferita minore), azzurro (ferita seria), rosso (ferita grave) e nera (ferita mortale) (*Vedi sezione C per la gravità della Ferita*). In aggiunta alle altre quattro c'è una sola pietra color verde che determina una eventuale infezione.

**La gravità di queste ferite può essere modificata sia dal tipo di arma che l'ha causata sia dal fatto che un guerriero abbia dilazionato il discernimento (vedi sez- B e D).**

Dopo che la gravità della ferita è stata determinata la pietra è rimessa nella sua borsa.

In ogni borsa ci sono **12 pietre: 5 bianche, 3 azzurre, 2 rosse, 1 verde e 1 nera.**

### **Sezione A** - ESSERE COLPITI

Quando una parte del corpo è colpita e non c'è protezione si verrà feriti. Come risultato di questa ferita la parte colpita sarà inutilizzabile, a meno che la persona colpita voglia ignorare temporaneamente la ferita. (*vedi sezione B*)

**TESTA o TORSO:** Il personaggio non può più combattere e deve appoggiarsi contro qualche cosa, sedersi o sdraiarsi. Deve recitare la sofferenza, ad esempio parlando a fatica e lamentandosi.

**BRACCIA:** può continuare a combattere ma non con il braccio ferito che deve essere lasciato inerte e non può tenere nulla (deve lasciar cadere l'arma o lo scudo). Deve recitare la sofferenza dell'arto ferito.

**GAMBA:** può continuare a combattere ma deve immediatamente lasciarsi cadere in ginocchio sulla gamba ferita. Potrà strisciare o camminare lentamente sulle ginocchia e simulare la sofferenza della gamba ferita. Se ferito ad entrambe le gambe può continuare a difendersi ma da sdraiato e potrà trascinarsi solo con le braccia.

Se si viene colpiti una seconda volta alla testa o al torso si sviene e si diventa incoscienti.

**Al momento in cui viene fatto il discernimento della ferita si estraggono tante pietre quante sono le ferite, verificando una ferita alla volta.**

Un Personaggio che in stato di incoscienza può essere catturato facilmente o ucciso semplicemente dichiarando che si uccide e dando il colpo di grazia in un punto non coperto da armatura. Il personaggio morrà immediatamente. Normalmente questa operazione viene fatta tagliando la gola o infilando il pugnale alla base della nuca (la cosa viene naturalmente fatta in modo simbolico senza procurare possibili vere ferite).

Il **taglio della gola** è letale e non va estratta nessuna pietra. Può essere compiuto anche su persone che non sono ferite, nel qual caso riesce solamente se il gesto del taglio della gola viene simulato in modo palese. Data la delicatezza e il rischio di questo tipo di attacco, è possibile solo alle persone autorizzate a farlo e con armi speciali (richiede una abilità speciale e un colloquio diretto con il Magister durante la fase di preparazione del personaggio) e quindi **non può essere improvvisato**.

### **Sezione B** – DILAZIONE DI UNA FERITA

Al momento in cui si viene colpiti si può scegliere di ignorare temporaneamente la ferita e continuare a combattere o per scappare. Così facendo la ferita aumenterà di un livello di gravità quando ci sarà il successivo discernimento. Questa operazione può essere fatta solo per UNA FERITA per ogni incontro di combattimento. La cosa **deve** essere dichiarata al guaritore che procederà al discernimento.

### **Sezione C** – GRAVITÀ DELLA FERITA

#### **BIANCA** / Minore

Si tratta perciò di una lieve distorsione, uno strappo muscolare lieve, un ematoma non grave.

Il Personaggio in pratica può ignorare questo danno. Il danno non richiede trattamento.

#### **AZZURRA** / Seria

Si tratta una ferita seria e di una significativa perdita di sangue.

La ferita deve essere trattata entro 10' o continuerà a sanguinare e si trasformerà in ferita grave.

La bendatura impedisce alla ferita di peggiorare e permetterà al personaggio di poter combattere ma con efficacia ridotta (da recitare attraverso il Gioco di Ruolo senza usare quella parte del corpo).

**Per guarire la ferita è necessario passare un TEST di Guarigione** (*Vedi sezione G Trattare una ferita*).

Se il Test è senza successo la ferita Seria, seppur bendata, avrà un miglioramento solo a seguito di riposo completo per alcune ore e solo dopo si può tornare a combattere senza problemi.

#### **ROSSA** / Grave

E' il caso di una ferita profonda con evidente emorragia e con probabile emorragia interna e deve essere curata entro 5' o diventerà mortale. Bendando la parte interessata si rallenterà l'emorragia ma la parte colpita non potrà essere usata finché non si guarisce o si resta a completo riposo per molte ore. **La parte colpita non potrà essere usata in alcun modo**, pertanto chi ha una ferita del genere in testa o al torso è a malapena cosciente. Un Test di Guarigione o una operazione chirurgica è necessaria per guarire la ferita (vedi Sezione G per Chirurgia).

Se una ferita grave guarisce, la parte ferita (se si tratta di uno degli arti) può essere usata di nuovo in combattimento ma con un'efficacia ridotta e solamente dopo una notte di completo riposo si potrà recuperarne a pieno l'uso senza svantaggio.

#### **NERA** / Mortale

Una ferita mortale, come suggerisce il nome, ucciderà se ubicata nel Torso o nella Testa. Negli Arti, la morte può essere evitata da una amputazione, riuscita (test guarigione) e fatta da un Chirurgo.

#### **VERDE** / Infezione

La ferita è infetta. Si tira un'altra pietra per determinare la gravità dell'infezione. Una pietra è successivamente estratta per determinare la gravità della ferita nella maniera solita. Un'infezione può essere guarita solamente da un guaritore / chirurgo che ha l'abilità Veterana di *Purificare le Infezioni*. A quel punto il Guaritore riesce se tira una pietra di valore uguale o superiore a quella della gravità dell'infezione. Questo tentativo può essere ripetuto periodicamente, ogni tre/quattro ore all'incirca.

L'infezione e la ferita sono trattate in modo separato per la guarigione, così se solamente la ferita è guarita, l'infezione rimarrà e se solamente l'Infezione è eliminata la ferita resterà. La persona infetta comincerà a provare sintomi come guance arrossate, dolore, mal di testa, febbre, dolore localizzato, senso di freddo, nausea. Se l'infezione non è trattata con *Purificare le Infezioni* essa rimarrà per il resto dell'evento. La gravità dell'infezione determinerà la gravità dei sintomi.

#### **Sezione D – CURARE LE FERITE**

**Un personaggio che abbia *Discernere le Ferite* dovrà anche avere una borsa con delle pietre che saranno usate per determinare la gravità di una ferita**, la stessa borsa è usata per provare a curarle.

Chi ha le bende sarà capace di bendare una ferita (fermandone l'emorragia) ma solo chi ha l'abilità di *Discernere le Ferite* potrà determinare la gravità e provare a curarle.

Questa abilità comporta una recitazione di tentativo di curare la ferita. Dopo aver "recitato" (ad esempio bendando e cospargendo di pomate, foglie o unguenti la parte ferita) il guaritore trarrà dalla borsa nuovamente una pietra: se questa pietra è uguale o superiore alla gravità della ferita il tentativo avrà successo e la ferita è guarita. Se la prima pietra tirata è una pietra verde significa che la ferita si è infettata mentre il guaritore stava tentando di curarla. Si dovrà tirare un'altra pietra per determinare la gravità dell'infezione. Si ricomincia poi il tentativo di cura. **Un Guaritore / Chirurgo può guadagnare un bonus al suo tentativo** se il ferito è trattato in un luogo coperto come una tenda o un edificio (tempio o simili) ed è assistito anche da un guaritore : cioè si estraggono due pietre e si considera la migliore.

Una ferita può essere curata una volta sola. Se fallisce, nel caso di una Ferita Seria o Mortale, l'unica soluzione è l'amputazione (effettuata da un Cerusico), in caso contrario, ha luogo il decesso.

#### **Effetto delle Ferite sul corpo.**

| Parte del Corpo | Ferita Grave  | Ferita Mortale  |
|-----------------|---|---|
| <b>Testa</b>    | Perdita di un occhio, un orecchio, dolori alla testa, difficoltà a parlare, perdita di memoria. | Morte   |
| <b>Corpo</b>    | Vomito frequente, dolori forti al torso, poca resistenza alla fatica, posizione contratta.      | Morte   |
| <b>Braccia</b>  | Ferita causante uso limitato.   | Amputazione dell'arto ferito o storpiatura che lo rende inutilizzabile. |
| <b>Gambe</b>    | Ferita causante uso limitato.   | Amputazione dell'arto ferito o storpiatura che lo rende inutilizzabile. |

Una operazione chirurgia avrà sempre successo e arresterà la ferita evitando la morte del ferito, ma è una operazione che ha risultati drastici (come si vede dalla tabella). Comunque, tutti i personaggi possono scegliere di morire mentre sono "sotto i ferri" sia perché loro non vogliono vivere con la menomazione che riceverebbero o perché pensano che è un buon momento per recitare la loro morte.

Eventuali "operazioni chirurgiche" alla testa o al torso (che non prevedono amputazioni) devono essere compiute con accessori simulati adatti e devono lasciare cicatrici visibili (utilizzare matite per trucco o simili). Saranno quindi necessari balsami, e altre cose che emanino odore o siano visibili. Attrezzatura del cerusico comprende anche una sega, coltello lungo e appuntito, torcia, ago e filo (con materiale imitativo) ecc...

#### **Sezione E – TIPI DI ARMI**

**Nota IMPORTANTE per le FRECCIE:** esse ignorano le protezioni date dall'armatura LEGGERA ma hanno un modificatore di -1 (vedi tabella). È vero che una freccia potrebbe uccidere con un solo colpo ma la regola serve a bilanciarne l'effetto e la potenza.

Ci sono tre tipi di armi. **IMPORTANTE:** Il tipo di arma influenza la gravità delle ferite che provocano:

| TIPO DI ARMA                     | ESEMPI   | MODIFICATORE |
|----------------------------------|--|--------------|
| Improvvisata, piccola, da lancio | Bastone, clava, daga, coltello, giavellotto, frecce, pietre ecc... | <b>- 1</b>   |
| Armi da Guerra a una mano        | spade, asce, lance, mazze  | <b>0</b>     |
| Armi da Guerra a 2 mani          | Qualsiasi arma da guerra tenuta a due mani.                        | <b>+ 1</b>   |

#### **Sezione F – ARMATURE**

**SOLO LE PARTI REALMENTE PROTETTE DALL' ARMATURA VALGONO COME PROTETTE.**

Ci sono due tipi di armature quella **LEGGERA** e quella **PESANTE**. **La prima protegge un punto** ed è composta da cuoio, stoffa imbottita o a strati, pelli e pellicce, ecc... **la seconda protegge 2 colpi** ed è essenzialmente in metallo o cuoio ricoperto da piastre o rinforzi di metallo (cotta di maglia, scaglie, corpetto in bronzo ecc...). Ogni volta che una armatura è colpita da un'arma, escluse le frecce per le armature leggere (vedi sezione E) il suo valore è ridotto di uno. Quando il suo valore raggiunge 0 (un colpo per la leggera, 2 colpi per la pesante) essa non avrà più valore e il prossimo colpo provocherà una ferita al suo possessore. A quel punto l'armatura ritornerà a suo pieno valore e così di seguito (in pratica un'Armatura Leggera protegge un colpo ogni due e quella pesante due colpi ogni 3). Un'armatura che abbia subito danni (che abbia cioè assorbito più colpi, quanti che siano) dovrà essere riparata appena possibile, operazione lasciata alla discrezione del partecipante e l'operazione farà parte della recitazione. Di solito questa operazione viene compiuta da un fabbro.