

**New**  
**BASIC**

**Sistema per Gioco di Ruolo Universale**

**Creato da:**

**Daniele "Beld" Prisco**

<http://terredelcaos.blogspot.com/>



Questo/a opera è pubblicata sotto una Licenza Creative Commons.

## Introduzione

Il New BASIC è un gioco di ruolo universale, è pensato per essere un semplicissimo sistema di regole per giocare qualunque ambientazione. Come molti giochi di ruolo universali questo è solo un modulo introduttivo che illustra le regole fondamentali del sistema, in futuro è probabile che verranno introdotti moduli specifici per alcune ambientazioni con regole che andranno ad integrare quelle qui presentate. Se hai già sfogliato il modulo avrai sicuramente capito a che sistema di regole mi sono ispirato, il BASIC, sistema di regole della *Chaosium* che ha fatto diventare famosi giochi di ruolo come *Il Richiamo di Cthulhu*, *Stormbringer* e *Runequest*. Ho apprezzato molto questo sistema ma ho sempre trovato che dovesse essere limato per poter stare al passo con i tempi e soprattutto essere snellito pur mantenendo intatto il suo sistema di regole fondamentale. Ho provato a farlo e quello che state leggendo è il risultato.

Per chi è pensato questo Gioco di Ruolo

Questo sistema di regole è pensato fondamentalmente per due tipi di giocatori; quelli alle prime armi, che hanno bisogno di un regolamento facile da ricordare e veloce, e giocatori, ma soprattutto master, che ormai, per lavoro o altro, non hanno molto tempo libero e a cui serve sempre un regolamento con le caratteristiche di cui sopra. Se siete un altro tipo di giocatore probabilmente troverete questo regolamento quasi "banale", ricordatevi che comunque potrebbe essere una buona base per aggiunte fatte in casa da voi, io consiglio comunque di provarlo visto che come padre a un sistema conosciuto da più di 25 anni.

Le regole

Citando una frase già presente nel manuale del BASIC che trovo assolutamente esaustiva, la ripropongo qui per fugare ogni dubbio sulle regole:

*Giocare di ruolo è proprio facile: le regole che devi sempre ricordare sono solamente due. La prima è che lo scopo del gioco è divertirti e passare del tempo piacevolmente con i tuoi amici; la seconda consiste semplicemente nel tenere presente che, dal momento in cui inizi a giocarlo questo è il tuo gioco, e puoi sentirti libero di modificare qualsiasi regola a seconda delle tue esigenze. In un GdR il regolamento è necessario solo come convenzione per tradurre la "realtà" in termini di gioco. Le regole servono a stabilire le leggi fisiche del mondo in cui i personaggi "vivono" e i limiti stessi dei personaggi.*

I dadi

Nel New BASIC esiste un solo tipo di dado, il dado da cento (o d100), ma dato che è piuttosto problematico procurarsi un dado così, come surrogato si possono tirare due dadi a dieci facce (o d10), uno verrà conteggiato come decine, l'altro come unità e il gioco sarà fatto. Ricorda, ogni che volta si parlerà di tirare un dado, se non diversamente specificato, si tratterà del d100.

## Creazione del personaggio

Il personaggio è l'alter ego del giocatore che vive le avventure create dal master, all'inizio del gioco ogni giocatore crea il suo personaggio con le regole seguenti, dopo di che il suo personaggio prenderà vita dalla sua interpretazione durante le partite.

Caratteristiche

Ogni Giocatore deve creare le Caratteristiche del suo Personaggio. Queste caratteristiche sono innate, sono quelle su cui si fonda il personaggio e in genere cambiano da un personaggio all'altro proprio come nella realtà. Nel New BASIC le caratteristiche sono quattro: Forza (FOR), Destrezza (DES), Robustezza (ROB), Mente (MEN). Ogni caratteristica ha un valore in percentuale, da un minimo del 10% a un massimo del

100%, un uomo normale ha un valore tra il 50% e il 60% nelle caratteristiche.

Alla creazione del personaggio ogni giocatore dispone di 240 punti percentuale da distribuire nelle quattro caratteristiche, come già detto non è possibile assegnare meno del 10% in una caratteristica o più del 100%.

Approfondiamo ora cosa sta a significare ciascuna caratteristica.

**Forza (FOR):** La forza misura la potenza muscolare del personaggio, influisce su:

- Le prove di forza
- Il danno in mischia
- La parata di un attacco
- Le abilità di partenza, Armi Grandi, Nuotare, Rissare, Saltare, Scalare.

**Destrezza (DES):** La destrezza misura la coordinazione, l'agilità, i riflessi del personaggio, influisce su:

- Le prove di destrezza
- L'iniziativa
- Schivare un attacco
- Le abilità di partenza, Acrobazia, Armi da Lancio, Armi Piccole, Artista della fuga, Cavalcare, Furtività, Guidare, Pilotare, Rapidità di Mano, Schivare.

**Robustezza (ROB):** La robustezza indica la salute e la resistenza fisica del personaggio, influisce su:

- Le prove di costituzione
- Il recupero dalle ferite

**Mente (MEN):** La mente indica la capacità di ragionamento, il buon senso e l'intuizione, influisce su:

- Le prove su mente
- Le abilità di partenza, Addestrare Animali, Artigianato, Camuffare, Cercare, Conoscenze, Diplomazia, Disattivare Congegni, Informatica, Intimidire, Intrattenere, Medicina, Percepire Intenzioni, Percezione, Raccogliere Informazioni, Raggiungere, Sopravvivenza.

### Modificare i valori delle caratteristiche

Il numero iniziale di 240 punti da distribuire nelle caratteristiche è inteso per creare personaggi leggermente superiori alle persone comuni. Alcuni master però preferiscono che i protagonisti delle proprie storie siano dei veri e propri eroi, come quelli dei film, in questo caso si consiglia di aumentare il numero di punti da distribuire a 280 – 300 punti percentuale. Altri master invece credono che i personaggi debbano essere né più né meno persone come le altre, che si trovano ad affrontare problemi sopra le loro possibilità, si consiglia in questi casi di diminuire i punti da distribuire a 200 punti percentuale.

***Esempio:** Ian è figlio di un contadino, è un ragazzo di 18 anni, ha lavorato per anni aiutando suo padre, ma mai nei lavori eccessivamente pesanti, è discretamente forte per la sua età FOR 50%. Nelle pause ama andare in giro all'aria aperta e arrampicarsi negli alberi, una delle sue attività preferite è mettere dei barattoli su uno steccato e colpirli lanciandogli delle pietre a distanza sempre maggiore, ha sviluppato un'ottima destrezza DES 70%. La vita contadina l'ha reso robusto ma non quanto suo cugino e suo padre, dai veri lavoratori della terra, ma sicuramente più di un qualche topo da biblioteca ROB 55%. Ian è sempre stato vispo e perspicace fin da piccolo, non ha mai perso occasione per imparare da quello che la vita aveva da insegnargli, tuttavia non ha mai studiato un gran che MEN 65%.*

### Azioni

Qualunque personaggio un giocatore abbia creato, esso agirà nel mondo inventato dal master. Esattamente come nella realtà le azioni del personaggio possono essere decise, ma il buon esito non è assicurato. La riuscita delle azioni dipende dall'abilità del personaggio e dal tiro di dado (d100), tanto più sarà alta l'abilità e basso il tiro, tanto più si avranno probabilità di riuscita, ovviamente azioni semplici sono alla portata di tutti, quelle più complesse saranno realizzabili da pochi.

#### Tiro Normale, Tiro Contrapposto

Nel New BASIC esistono due tipi di tiri, i Tiri Normali e i Tiri Contrapposti.

I tiri normali sono tutti quei tiri che riguardano esclusivamente una sfida contro se stessi, sono una prova della propria abilità. Per effettuare un tiro normale è necessario lanciare un d100, se il punteggio risultante è uguale o inferiore alla percentuale della

caratteristica o dell'abilità, il tiro ha avuto successo. Se il risultato è stato superiore alla percentuale vuol dire invece che la situazione è oltre le possibilità del personaggio, che quindi ha fallito la prova.

I tiri contrapposti sono tutti quei tiri che riguardano una contrapposizione di più abilità o caratteristiche tra due o più personaggi. Per effettuare un tiro contrapposto è necessario che entrambi i personaggi tirino sulla propria abilità o caratteristica in gioco, ha successo chi ha uno scarto maggiore tra la percentuale risultante dei dadi e la percentuale della caratteristica o abilità. In caso parità di scarto, ha successo chi ha una percentuale maggiore nella caratteristica o abilità. In caso di ulteriore parità si ripeterà il tiro.

**Esempio:** Ian decide di salire su un albero, il master chiede a giocatore che controlla Ian di eseguire un tiro normale sull'abilità Scalare (40%), il giocatore tira il d100 e fa 36%, meno del punteggio di abilità, Ian riesce a scalare l'albero.

Ian decide di tendere uno scherzo ad un amico e si nasconde dietro un cespuglio per non essere visto, l'amico, arrivato sul posto, si guarda intorno per vedere se c'è qualcuno. Il master fa tirare un tiro contrapposto al giocatore che controlla Ian sull'abilità Furtività (44%), mentre lui tira sull'abilità Percezione dell'amico (52%). Ian tira un 21, quindi ha uno scarto del 23%, l'amico tira un 36, quindi ha uno scarto del 16%, Ian ottiene un risultato superiore e quindi riesce a nascondersi efficacemente.

### Modificatori

Certe circostanze possono rendere il tiro su caratteristica o abilità più semplice o più complessa, camminare su una passerella larga un metro è un'azione Facilissima, ma se provassimo a fare la stessa cosa con una trave di 10 cm l'azione sarebbe Estremamente Difficile.

La lista di modificatori seguente è utile al Master per quantificare i livelli di difficoltà delle azioni intraprese dai personaggi, e inserire modificatori positivi o negativi se lo ritiene appropriato.

**Facilissima** (+60%) – Chiunque anche senza addestramento, può compiere questo genere di azioni.

**Facile** (+40%) – Un apprendista può compiere un'azione di questo tipo con pochissimi problemi.

**Leggera** (+20%) – Con un po' di tempo è possibile compiere l'azione senza problemi.

**Normale** (+0%) – Questo è il livello di difficoltà che in genere s'incontra in ogni situazione, molte abilità hanno questa difficoltà come base.

**Difficile** (-20%) – Un personaggio esperto può portare a termine l'azione.

**Molto Difficile** (-40%) – Anche una persona esperta ha necessità di tempo e tranquillità per compiere questa azione, oppure qualcuno che possiede un'incredibile fortuna.

**Estremamente Difficile** (-60%) – Solo un personaggio con impareggiabile capacità e aiutato dalla buona sorte può riuscire in questa azione.

**Assurda** (-80%) – L'azione rasenta il limite delle capacità umane.

**Impossibile** (-100%) – La manovra è statisticamente irrealizzabile, ma una volta ogni tanto...

### Critici

La fortuna e il caso sono due fattori che possono ribaltare qualunque situazione, sia essa la più improbabile del mondo.

In linea generale, se non diversamente spiegato più avanti, un tiro che dia come risultato 01% è sempre un successo critico, un tiro che dia come risultato 100% è sempre un fallimento critico, con le opportune conseguenze del caso.

### Abilità

Ciò che il personaggio sa fare o non sa fare, viene descritto dalle abilità, le abilità rispecchiano gli interessi, l'educazione e l'addestramento del personaggio. Il New BASIC parte dal presupposto che tutti i personaggi abbiano una certa abilità di base data dall'esperienza anche indiretta della loro vita. I personaggi partono con un valore pari ad un quinto della loro caratteristica associata all'abilità, come percentuale di riuscita nell'abilità. Alla



creazione, un personaggio dispone di 240 punti percentuale da distribuire tra le abilità che ritiene opportune, questi punti si sommeranno al valore di partenza dell'abilità data dalle caratteristiche. Utilizzare un'abilità, se non diversamente specificato, è un'azione.

#### Elenco delle abilità

Di seguito sono riportate tutte le abilità a disposizione dei personaggi, ogni abilità è associata a una caratteristica, il master o i giocatori sono liberi di creare altre abilità o toglierne per essere più in linea col tipo di avventure giocate.

#### Acrobazia (DES)

Il personaggio è abile nel tuffarsi, fare capriole, salti mortali ed altre manovre acrobatiche e anche nel riuscire a tenersi in equilibrio. Inoltre è possibile fare una prova di acrobazia quando si cade, per diminuire i danni da caduta di 10%.

#### Addestrare Animali (MEN)

Il personaggio sa come addestrare, trattare e prendersi cura degli animali. In genere è necessario tirare su questa abilità ogni volta che si tenta di insegnare un comando nuovo all'animale, in generale ci vuole circa una settimana di tempo per comando insegnato.

#### Abilità con Armi da Lancio (DES)

Il personaggio sa utilizzare la maggior parte delle armi a distanza quali, archi, balestre, fionde o armi più moderne, quali pistole e fucili. Questa abilità è utile anche quando si vuole lanciare qualcosa, a d esempio un sasso o altro.

#### Abilità con Armi Grandi (FOR)

Il personaggio sa maneggiare armi da mischia di dimensioni ragguardevoli, spade, asce, armi a due mani, ma anche più semplicemente mazze o armi improvvisate come un bastone. La percentuale nell'abilità è valida sia per attaccare che per parare.

#### Abilità con gli Scudi (FOR)

#### Min-Maxing

Capita a volte che i giocatori per ottimizzare al massimo i personaggi facciano una scelta molto precisa per i loro personaggi, ovvero quella di prendere poche, pochissime abilità e spendere tutti i punti nelle suddette, ignorando totalmente le altre. Un esempio tipico potrebbe essere un guerriero che possiede 100% nell'Abilità con Armi Grandi, e magari 10% nell'abilità Cavalcare. Un personaggio di questo tipo è evidentemente poco realistico, difficilmente un persona è "perfetta" in una certa abilità e scarsissima in tutte le altre, considerando poi che un'abilità portata già al massimo livello dalla creazione del personaggio potrebbe non essere più così divertente né emozionante come un'abilità sviluppata *insieme* al personaggio. Per evitare questo tipo di problemi un master può utilizzare questa regola; non è consentito mettere più del 70% in un'abilità alla creazione del personaggio. In questo modo si avranno comunque personaggi abili in quello che fanno, ma non *arrivati*.

Il personaggio sa maneggiare uno scudo, sa come utilizzarlo in battaglia e come sfruttarlo al meglio per parare. Pare con uno scudo è una reazione.

#### Abilità con Armi Piccole (DES)

Il personaggio sa maneggiare armi da mischia di peso e dimensioni trascurabili ma non per questo meno dannose come pugnali, coltelli e spade corte. La percentuale nell'abilità è valida sia per attaccare che per parare.

#### Artigianato (MEN)

Questa abilità, racchiude molte arti e mestieri, il personaggio deve scegliere una specializzazione, come lavorare la pelle, fabbricare armi, meccanica, sartoria. Il personaggio è esperto solo nel suo campo, la percentuale, tranne quella base, non conta in altri campi. E' possibile prendere questa abilità più volte per avere percentuali in campi diversi.

#### Artista della Fuga (DES)

Il personaggio è in grado di liberarsi da corde, manette catene o altre costrizioni, questa abilità è utile anche quando ci si vuole divincolare da qualcuno che tiene stretto il personaggio.

#### Camuffare (MEN)

Il personaggio è abile nell'utilizzare trucchi e costumi per cambiare il proprio aspetto.

#### Cavalcare (DES)

Il personaggio sa cavalcare un tipo di cavalcatura, le azioni più semplici come il semplice muoversi o andare al trotto non richiedono nessun tiro, che invece va effettuato per manovre più difficili quali correre, saltare ecc.

#### Cercare (MEN)

Il personaggio può cercare in un area indizi, oggetti nascosti o altri dettagli non direttamente visibili.

#### Conoscenze (MEN)

Questa abilità racchiude in realtà molte abilità diverse, ognuna deve essere trattata come un'abilità separata come avviene per l'artigianato. I campi di specializzazione possono essere affari, arte, cultura locale, fisica, biologia, soprannaturale, storia ecc.

#### Diplomazia (MEN)

Il personaggio sa come trattare con la gente, come fare buona impressione e negoziare in modo efficace.

#### Disattivare Congegni (MEN)

Il personaggio sa come sabotare diversi congegni, come trappole e serrature.

#### Furtività (DES)

Il personaggio è particolarmente abile ad agire di nascosto, sa come non farsi vedere e sentire, sa anche come pedinare qualcuno senza farsi notare.

#### Guidare (DES)

Il personaggio sa guidare un veicolo di terra o di mare, la percentuale dell'abilità vale solo per un veicolo, per saper guidare più veicoli è necessario prendere più volte questa abilità. Le azioni più semplici come spostarsi da un posto all'altro, parcheggiare o sistemarsi in banchina, non richiedono nessun tiro.

#### Informatica (MEN)

Il personaggio conosce i sistemi informatici e le procedure di programmazione. Azioni semplici come usare un programma o controllare l'e-mail, non richiedono nessun tiro.

#### Intimidire (MEN)

Il personaggio sa come utilizzare le minacce e convincere gli altri attraverso l'intimidazione.

#### Intrattenere (MEN)

Questa abilità racchiude in realtà molte abilità diverse, ognuna deve essere trattata come un'abilità separata come avviene per l'artigianato. I campi di specializzazione possono essere canto, comicità, danza, recitazione, strumenti a corda, strumenti a fiato ecc.

#### Lingue (MEN)

Il personaggio ha studiato una lingua, la percentuale è utilizzata sia per leggere che per scrivere. Se si ha almeno una percentuale del 20%, si sa comprendere bene o male la lingua e ci si fa capire. Il tiro è necessario esclusivamente per far credere di essere di lingua madre. Per ogni lingua è necessario acquisire nuovamente questa abilità.

#### Medicina (MEN)

Il personaggio conosce l'anatomia e sa trattare ferite e malattie, è un'abilità più "sul campo" rispetto a una abilità di Conoscenza. E' possibile usare questa abilità per far riprendere conoscenza a un soggetto sceso sotto il 10% di salute. Se si hanno a disposizione strumenti per il pronto soccorso è possibile effettuare delle cure veloci subito dopo uno scontro, in questo modo è possibile curare una percentuale di salute pari a un quinto dell'abilità medicina. Entrambi questi utilizzi dell'abilità richiedono un turno ciascuno.

#### Nuotare (FOR)

Il personaggio sa nuotare con lo stile a lui più congeniale, sa tuffarsi senza subire

traumi e sa immergersi trattenendo il fiato con miglior risultati.

#### Percepire Intenzioni (MEN)

Il personaggio può capire le vere intenzioni del prossimo osservandone il comportamento, ascoltandolo e facendo affidamento sul proprio istinto.

#### Percezione (MEN)

Il personaggio riesce ad accorgersi all'istante di quello che succede intorno a lui, a differenza di Cercare, non è un'azione fisica, è più un sesto senso. E' possibile far utilizzare quando il master lo ritiene opportuna questa abilità anche come reazione, invece che come azione, ma in questo modo si subisce un -20% di penalità.

#### Pilotare (DES)

Questa abilità funziona esattamente come guidare, ma serve per tutti i veicoli che viaggiano in aria o nello spazio.

#### Raccogliere Informazioni (MEN)

Il personaggio sa come crearsi dei buoni contatti e scoprire voci o chiacchiere locali, sa porre domande nel modo giusto alla gente e probabilmente ha dei suoi informatori.

#### Raggiare (MEN)

Il personaggio sa rendere plausibile ciò che all'apparenza non è affatto credibile, sa come imbrogliare e mentire a suo vantaggio.

#### Rapidità di Mano (DES)

Il personaggio è allenato a compiere gesti veloci e precisi, come borseggiare qualcuno senza essere visto, nascondere piccoli oggetti ed eseguire trucchetti con le mani.

#### Rissare (FOR)

Il personaggio sa come farsi valere in combattimento senza armi o con armi improvvisate come bottiglie o sedie. La percentuale nell'abilità è valida sia per

attaccare che per parare, ma non si può parare un oggetto o arma a mani nude.

#### Saltare (FOR)

Il personaggio può compiere salti più lontano e più in alto del normale, se si allena in questa abilità.

#### Scalare (FOR)

Il personaggio sa come arrampicarsi, sa come trovare appigli per le mani e per i piedi e tirarsi su.

#### Schivare (DES)

Permette al personaggio di evitare oggetti in movimento o di anticipare qualcosa che sta per colpirlo in modo da evitarlo. Non è possibile utilizzare questa abilità se si è impediti in qualche modo, tenuti, intralciati o altro. Schivare è una reazione.

#### Sopravvivenza (MEN)

Il personaggio sa come sopravvivere in terre selvagge, come cercare cibo e acqua, trovare piste e guidare gli altri.

*Esempio: ecco le abilità di Ian dopo aver distribuito i 240 punti percentuale e averli sommati alle percentuali date dalle caratteristiche.*

*Acrobazia 24%*

*Addestrare Animali 13%*

*Abilità con Armi da Lancio 64%*

*Abilità con Armi Grandi 10%*

*Abilità con Armi Piccole 14%*

*Abilità con gli Scudi 10%*

*Artigianato 13%*

*Artista della Fuga 14%*

*Camuffare 13%*

*Cavalcare 24%*

*Cercare 13%*

*Conoscenze 13%*

*Diplomazia 13%*

*Disattivare Congegni 13%*

*Furtività 44%*

*Guidare 14%*

*Informatica 13%*

*Intimidire 13%*

*Intrattenere 13%*

*Lingue 13%*

*Medicina 13%*

*Nuotare 10%*

*Percepire Intenzioni 33%*

*Percezione 43%*

*Pilotare 14%*

Raccogliere Informazioni 13%  
Raggiurare 33%  
Rapidità di Mano 14%  
Rissare 50%  
Saltare 10%  
Scalare 40%  
Schivare 14%  
Sopravvivenza 13%

## Esperienza

Esattamente come nella vita reale dei giocatori, anche i personaggi crescono e imparano dai loro errori o successi. Il concetto è che un personaggio più utilizza le sue abilità più impara a controllarle e ad usarle sempre meglio. Durante le avventure, ogni volta che utilizza un'abilità un giocatore deve segnarlo sulla scheda, non importa quante volte l'abbia utilizzata e se abbia avuto successo o no. Terminata la partita è necessario effettuare un tiro percentuale (d100) per ogni abilità utilizzata, se il risultato del tiro è superiore alla percentuale dell'abilità, questa aumenta dell'1%. Questo fa capire che migliorare un'abilità risulta sempre più difficile, man mano che si diventa esperti.

Conseguenze del successo o fallimento critico sull'esperienza.

La motivazione è un fattore fondamentale nell'apprendimento, per simulare ciò, ogni volta che si esegue un successo critico nell'eseguire un'azione basata su un'abilità, questa aumenta immediatamente del 1%, non sarà necessario aspettare il termine della partita. Un fallimento critico di conseguenza crea una demotivazione forte nel personaggio che perde immediatamente un 1% nell'abilità. In uno qualunque dei due casi, l'abilità è considerata utilizzata al fine dell'esperienza a fine partita.

## Salute

La salute fisica è la condizione in cui si trova il personaggio durante le sue avventure. Normalmente questa è sempre a 100%, tale valore indica che il

## Effetto dell'intelligenza sull'esperienza

Nel New BASIC tutti imparano man mano che procedono nelle loro avventure ad utilizzare le proprie abilità sempre meglio.

E' un dato di fatto però che le persone particolarmente intelligenti imparino più infretta delle altre, se siete di questo avviso potete dare più importanza alla caratteristica MEN in questo modo: A fine partita, ogni volta che il personaggio esegue il tiro percentuale per vedere se ha aumentato la sua abilità, sommate al risultato del dado un quinto della caratteristica MEN.

personaggio si trova in perfetta forma fisica. Durante le sue avventure però essa può scendere, quando arriva al 10% il personaggio sviene, quando arriva allo 0% il personaggio è morto.

## Subire danno

Una delle maniere in cui la salute può diminuire è data dai danni che un personaggio subisce. Il danno è la misura delle ferite che possono essere inflitte al personaggio, ha un valore in percentuale, questo valore va sottratto alla salute del personaggio.

## Fonti di danno

Un personaggio può subire danno anche da fonti che differiscono dal combattimento. Altre situazioni potenzialmente dannose possono essere:

**Annegamento.** Un personaggio che è sott'acqua o che deve trattenere il respiro per qualunque ragione, deve effettuare un tiro normale sulla ROB, se supera il tiro potrà egire normalmente, per ogni round in cui tratterà il respiro dovrà ripetere il tiro con una penalità cumulativa del 5%. Una volta fallito il tiro, se è sott'acqua, subirà un 10% di danno ogni round.

**Caduta.** Per ogni tre metri di caduta, il personaggio subisce un 10% di danno al momento dell'impatto al suolo. Le armature non possono assorbire questo tipo di danno.

**Fuoco.** Un personaggio che rimane in mezzo al calore intenso, subisce un 10% di danno ogni turno. Passare in mezzo alle fiamme provoca immediatamente il 20% di danno. Le armature non possono assorbire questo tipo di danno.



## Guarigione

La guarigione è un meccanismo naturale lento ma efficace, essere robusti, quindi avere una buona ROB aiuta a riprendersi più in fretta dalle ferite. Ogni 24 ore di tempo di gioco, un personaggio recupera una percentuale di salute pari ad un quinto del suo valore di ROB. Nel caso si trovasse nella condizione di svenuto, appena superata la soglia del 10% della salute, il personaggio riprende immediatamente i sensi.

## Sequenza di gioco

Dato che questo è un gioco che cerca di simulare le percezioni che si avrebbero nelle situazioni reali, ma che ovviamente non è in grado di riprodurre fedelmente ogni situazione, si utilizzeranno delle astrazioni per poter imporre un ordine di gioco e far sì che gli eventi si susseguano con logica. Ovviamente questa struttura è forzata, nella realtà molte cose accadono contemporaneamente, ma in un gioco di ruolo questo causerebbe solo caos, mentre se applichiamo le sequenze di gioco, gli eventi accadranno in ordine e senza "quasi" controversie. Ricordate che sta al master avere l'ultima parola in queste situazioni.

## Scena

La scena è un'entità di tempo non convenzionale che non ha riscontro in una quantità precisa. E' comodo spesso scandire il tempo dell'avventura in scene, proprio come al cinema una scena può essere un dialogo, una vicenda, un viaggio o più comunemente uno scontro o combattimento. Il master è libero di decidere quando una scena inizia e finisce.

## Round, Turno

Il round è un'entità di tempo convenzionale che si usa quando scandire gli attimi è importante, per esempio durante un combattimento. Un round dura all'incirca 2 secondi, in questo lasso di tempo in genere si può eseguire

## Non ti preoccupare! È solo un graffio!

Se giocate una campagna molto *action*, o avventure in cui i personaggi sono spesso al centro di combattimenti, sparatorie o pericoli d'ogni genere, forse non gradite che la mortalità degli stessi sia abbastanza alta.

Potete aumentare la salute fisica dei personaggi considerando ogni differenza al di sotto del 10% sui danni subiti, come una ferita di striscio, che non viene conteggiata in termini di gioco. In questo modo i personaggi potranno subire una quantità superiore di ferite, superficiali, e rimanere ancora abbastanza integri da continuare le loro avventure.

*Esempio: Ian subisce un colpo di spada da un nemico con uno scarto del 27%, normalmente andrebbe sottratto tutto dalla sua percentuale di salute, ma con questa regola Ian subisce solo il 20% del danno, il resto del colpo è solo tagli superficiali e lividi.*

un *Azione*, un *Movimento* e un qualsiasi numero di *Reazioni*.

Per turno s'intende un periodo di circa cinque minuti.

## Reazioni

A differenza delle *Azioni* e del *Movimento*, che possono essere eseguite solo durante il round del personaggio che le esegue, le *Reazioni* possono avvenire in qualunque momento della scena, anche in un round non del personaggio che la sta eseguendo. Questo per rispecchiare che le reazioni, sono un riflesso istintivo del personaggio.

## Movimento

Il movimento nel New BASIC è trattato in modo astratto, la distanza è misurata in termini di vicinanza che corrispondono all'incirca alla realtà.

**Molto vicino** – indica una distanza tra il metro e i 2 metri, si può percorrere questa distanza come una reazione o comunque in un tempo trascurabile.

**Vicino** – indica una distanza compresa tra i 2-3 metri e i 9-10 metri, è la distanza di cui ci si può spostare all'incirca in un secondo, in maniera rapida, magari con uno scatto. In un round, a meno di non compiere azioni che richiedono più di un round per essere completate, ci si può sempre spostare nelle vicinanze.

**Lontano** – indica una distanza tra i 10 e i 30 metri, si può percorrere questa

distanza mettendosi a correre per un intero round senza compiere altre azioni.

**Molto lontano** – indica una qualsiasi distanza in cui non è possibile arrivarci se non muovendosi per un tempo sicuramente superiore ai 2 secondi. Il master ha la facoltà di decidere in quanto tempo un personaggio compia lo spostamento in base alla sua velocità; camminando, correndo ecc.

### Iniziativa

In un round della durata di due secondi, possono avvenire svariate azioni, spesso quasi in contemporanea, è più facile però gestire le azioni (specialmente per il Master) se queste hanno un ordine ben preciso, l'iniziativa serve a stabilire quest'ordine. All'inizio del round, tutti i giocatori eseguono un tiro contrapposto sulla caratteristica DES, chi fa lo scarto più alto, inizia per primo ed esegue le azioni possibili del suo round, poi di seguito il secondo in grado, il terzo e così via, a parità di scarto considerate il valore maggiore di DES. L'ordine di gioco costituito si tiene fino al termine della scena.

*Esempio: all'ora di pranzo a casa di Ian è come stare in guerra, lui e i suoi fratelli, Marcus e Olmo, si contendono le ultime fette di carne arrosto. Sul tavolo è rimasto il vassoio della carne ma solo con gli ultimi due pezzi di maialeto, Ian è i suoi fratelli si guardano in cagnesco e poi scattano tutti con la forchetta in mano cercando di impossessarsene. **Tiro iniziativa!** Il giocatore di Ian (DES 70%) tira il d100 e fa 23, scarto di 47, stessa cosa fanno i giocatori di Marcus e Olmo, facendo rispettivamente 32 e 15. Ian è il primo ad agire e afferra un pezzo di carne, Marcus subito dopo afferra l'ultimo, Olmo purtroppo resterà a bocca asciutta.*

## Combattimento

Il combattimento può essere un momento fondamentale nelle vostre avventure, meglio quindi trattarlo in maniera più approfondita rispetto alle abilità. Nel New BASIC le basi su cui si svolge il combattimento sono semplici, di seguito sono spiegati i punti fondamentali.

### Abilità nelle armi

Come regola generale il combattimento si effettua facendo un tiro contrapposto

## Un colpo da maestro

Il New BASIC tiene conto della fortuna attraverso l'uso dei critici che possono portare a emozionanti sorprese specialmente nel combattimento.

Il sistema però dà la stessa possibilità a un principiante o al campione del mondo di scherma di mettere a segno un ottimo colpo, in pratica non tiene conto dell'abilità di ciascuno. Questo è ovviamente poco realistico, in quanto il campione del mondo avrà certo più probabilità di mettere a segno dei buoni colpi.

Potete dare maggior peso alle capacità combattive del personaggio considerando ogni colpo che ottiene uno scarto del 50% o più, come un successo critico, in questo modo chi possiede una percentuale di abilità alta, si potrà sbarazzare più facilmente dei nemici.

tra l'abilità nell'arma dell'attaccante contro l'abilità Schivare o dell'Arma/Scudo del difensore.

### Danno delle armi

La quantità di danno inflitta da un'arma dipende più dalla bravura dell'utilizzatore che dall'arma stessa. La differenza tra il tiro percentuale effettuato per colpire e l'abilità nell'arma indica quanti danni si sono provocati, a questi danni base, va aggiunto un quinto della percentuale di forza per ottenere i danni totali provocati all'avversario.

*Esempio: Ian combattendo contro un brigante, riesce a mettere a segno un colpo di spada, il giocatore che controlla Ian ha tirato un 42, l'abilità di Ian con le armi grandi è 60% (ha trovato un buon maestro che gli ha insegnato molto), il danno inflitto da Ian al brigante è del 18% (60 - 48).*

### Armi

Generalmente le armi possono essere utilizzate sia per attaccare sia per parare, ma mentre attaccare è un'azione, parare è una reazione. Ovviamente le armi da lancio possono essere utilizzate solo per attaccare, mentre gli scudi solo per parare.

Conseguenze del successo o fallimento critico nel combattimento.

La fortuna in combattimento può fare la differenza tra la vita e la morte, quando si attacca e si ottiene un successo critico, non conta il maggior scarto tra l'abilità e il

tiro del difensore, solo un successo critico del difensore può parare o schivare l'attacco.

In più un successo critico dell'attacco indica che si è danneggiato in maniera pesante l'avversario, si aggiunge +20% al danno.

#### Parare, Schivare

Eseguire una parata o una schivata è un'azione molto faticosa. Come tutte le reazioni, non c'è un limite di volte in cui si può parare o schivare in un round, ma ogni reazione di schivata o parata successiva alla prima reazione, subisce un -20% all'abilità.

***Esempio:** Ian è ormai circondato da tre briganti che lo incalzano a colpi di spada, purtroppo, l'iniziativa non è stata favorevole al giocatore che interpreta Ian, che agirà per ultimo per tutto lo scontro. Il primo brigante lo attacca (scarto di 34), Ian prova a parare (60% nell'abilità) tira un 25, scarto di 35, per un pelo, ma ce l'ha fatta! Il secondo brigante attacca, scarto di 12, il giocatore che controlla Ian ritira per parare, ma adesso l'abilità è scesa al 50%, tira un 33, scarto di 17, di nuovo salvo, ma al terzo brigante l'abilità di Ian scenderà al 40%, ce la farà?.*

#### Armature

Le armature offrono una protezione contro i danni. La protezione è indicata con un valore percentuale che in genere va tra il 10% e il 40%, questo valore va sottratto dai danni subiti. Le armature sono in genere pesanti o ingombranti e limitano le capacità del personaggio. La percentuale di protezione dell'armatura equivale anche alla penalità che essa sottrae alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Furtività, Nuotare, Rapidità di Mano, Rissare, Saltare e Scalare.

#### Scudi

Gli scudi sono utilizzati per parare i colpi esattamente come le armi, con la differenza che sono creati appositamente per questo scopo, per questo possiedono delle caratteristiche peculiari. Gli scudi possono parare gli attacchi delle armi da lancio a differenza delle armi grandi e piccole che non possono, in più conferiscono un bonus all'abilità che in

genere va dal 10% al 20% in base alla grandezza degli stessi. Gli scudi sono ingombranti e danno penalità alle abilità esattamente come le armature.

### Professioni

Alla creazione del personaggio, un giocatore può decidere di spendere i punti abilità per acquistare una professione. La professione è il "lavoro" o l'attitudine che il personaggio ha svolto o svolge. La professione concede una serie di abilità iniziali, correlate tra loro, su cui sono già inserite le percentuali. Il vantaggio di prendere una professione è che rispetto al costo in punti percentuale della professione, nelle abilità sono distribuiti più punti.

#### Esempi di professioni medioevali

Di seguito indichiamo a titolo di esempio tre professioni di stampo medioevale, il master o i giocatori sono liberi di crearne altre in base al tipo di avventure giocate.

#### **Guerriero**

Costo: 50%

Il guerriero è un combattente professionista, ha dedicato anni nell'imparare l'arte delle armi, probabilmente è stato in più battaglie ed ha una certa dimestichezza sul campo. Potrebbe essere un mercenario al soldo dei più ricchi, un nobile cavaliere o un semplice soldato della milizia cittadina.

Le abilità della professione sono:

- Abilità con Armi da Lancio 20%
- Abilità con Armi Grandi 20%
- Abilità con Armi Piccole 20%
- Abilità con gli Scudi 20%
- Cavalcare 20%

#### **Fuorilegge**

Costo: 100%

Chiunque può essere un fuorilegge, ma con questa professione qui si indica un professionista che ha dedicato tempo e impegno a imparare arti che normalmente sono illegali o non sono ben viste dalla comunità. Un fuorilegge potrebbe essere un semplice brigante, un appartenente a

qualche organizzazione criminale o addirittura un eroe alla Robin Hood.

Le abilità della professione sono:

- Abilità con Armi da Lancio 10%
- Abilità con Armi Piccole 10%
- Artista della Fuga 20%
- Camuffare 20%
- Cercare 10%
- Furtività 20%
- Intimidire 10%
- Raccogliere Informazioni 10%
- Raggiare 20%
- Rapidità di Mano 20%
- Rissare 10%

### **Saggio**

Costo: 100%

Il saggio è uno studioso o semplicemente un uomo che durante la sua vita ha imparato dalla pratica quotidiana una serie di conoscenze che la maggior parte della gente non possiede. Potrebbe essere un capo villaggio o uno studioso di qualche università.

Le abilità della professione sono:

- Cercare 10%
- Conoscenze (un tipo) 20%
- Conoscenze (un tipo) 20%
- Diplomazia 20%
- Lingue 20%
- Lingue 20%
- Medicina 20%
- Percepire Intenzioni 20%
- Percezione 10%