



**Pendragon**

# L'Avventura del Torneo della Spada

Uno Scenario Introduttivo per Pendragon 6a Edizione



**RAVEN**  
DISTRIBUTION

**Greg Stafford**







# Pendragon

## Pendragon Regole Introduttive

Benvenuto in questa speciale anteprima italiana del *Set Introduttivo* di **Pendragon 6a Edizione**, pubblicato in occasione della Gen Con 2022 negli Stati Uniti!

Greg Stafford ha iniziato a lavorare alla nuova edizione dieci anni fa. Da allora, il gioco ha attraversato diverse fasi di sviluppo ed è finalmente quasi pronto per il suo debutto in pubblico. Greg l'ha definita (e ha sempre voluto che fosse) la sua "edizione definitiva", e siamo orgogliosi di vederla finalmente realizzata.

I veterani scopriranno che i principi fondamentali del gioco sono rimasti invariati, con lievi modifiche che rappresentano il culmine di quasi tre decenni di perfezionamento della visione di Greg sul fantasy arturiano.

Per i nuovi giocatori, benvenuti! Tutto ciò che serve per provare il sistema di **Pendragon** è qui: le regole di base, uno scenario giocabile in una singola sessione e cinque personaggi pregenerati.

*Conquistiamo la gloria per il nostro Re, che ci ricompenserà con onori e terre; e che il Diavolo si prenda gli ultimi!*

**Autore:** Greg Stafford

**Sviluppo:** David Larkins, Veli-Matti Pelkonen & David Zeeman

**Direttore Responsabile:** Jeff Richard

**Direttore della Collana Pendragon:** David Larkins

**Progettazione & Impaginazione:** Simeon Cogswell

**Correzione Bozze & Revisione:** Roberto Mandrioli & David Zeeman

**Gestione Licenza:** Daria Pilarczyk

**Illustrazione di Copertina:** Sam Carr

**Illustrazioni Interne:** Mathilde Marlot e Laurent Miny, Eleonor Piteira & Matt Ryan

**Illustrazioni Araldiche:** Katrin Dirim

**Disegno degli Elementi Grafici:** Simeon Cogswell, Kalin Kadiev & Ash Stellmach

**Tipografia:** questo libro è scritto con IM FELL, Herb, Gothicus, & Garamond Premier Pro di Adobe Fonts. I riquadri e i titoli dei personaggi pregenerati sono scritti con Bašteleur sviluppato da Keussel per Velvetyne Type Foundry.

*The Adventure of the Sword Tournament* © 2022 Moon Design Publications. Tutti i diritti riservati.

*L'Avventura del Torneo della Spada* Revisione © 2024 Raven Distribution srl. Tutti i diritti riservati.

Chaosium Inc. e il logo Chaosium sono marchi registrati di Chaosium Inc.

Pendragon è un marchio registrato di Moon Design Publications.

*Pendragon* © 1985–2024 Moon Design Publications. Tutti i diritti riservati.

I nomi, i personaggi, i luoghi e gli eventi presenti in quest'opera sono frutto dell'immaginazione degli autori o usati in maniera fittizia. Qualsiasi somiglianza con persone realmente viventi o vissute, eventi, istituzioni, o luoghi, senza alcun intento satirico, è puramente casuale.

Questo materiale è coperto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. La riproduzione di quest'opera con qualsiasi mezzo senza il permesso scritto di Moon Design Publications, Chaosium Inc. e Raven Distribution srl, eccetto per l'uso di brevi estratti a fine di recensione e copiare le schede dei personaggi e le documentazioni per l'uso in gioco, è espressamente proibita.

**EDIZIONE ITALIANA A CURA DI RAVEN DISTRIBUTION**

Via Giuseppe Fanin 30, 40026 Imola (BO) [www.raven-distribution.com](http://www.raven-distribution.com)



**Direttore Responsabile:** Roberto Petrillo

**Supervisione:** Michele Bonelli di Salci

**Revisione:** Sebastiano De Angelis

**Traduzione:** Matteo Zapparelli Olivetti

Si ringrazia per la collaborazione Andrea Bergamelli, Lady Debra, Manuel Congia, Predo Master, la community di Segrete e Dragoni







# pendragon

## 6a Edizione

### Introduzione



seguire un riassunto delle regole base di **Pendragon** 6a Edizione.

**Dadi:** usa un dado a venti facce (1D20) per risolvere le azioni, i dadi a sei facce (D6) per il calcolo dei danni.

**Valore:** il livello di una Statistica (per esempio, una Caratteristica, un'Abilità, un Tratto, o una Passione) ha un valore compreso tra 1 e 20. Più alto è il valore, meglio è. I modificatori possono aumentare o diminuire tale valore.

### Gloria & Onore

L'obiettivo del gioco è interpretare un Cavaliere Giocante (così sono detti i personaggi interpretati dai Giocatori), per accumulare Gloria, che si ottiene affrontando le grandi imprese che vengono presentate e narrate da un altro partecipante al gioco, detto Master. L'Onore misura l'integrità morale e può aumentare e diminuire a seconda che si viva seguendo i propri ideali o, per praticità, li si perda di vista. Un Cavaliere Giocante che perde troppo Onore non è più considerato tale.

*Utilizza un singolo dado a venti facce per tutte le azioni!*

*La Gloria aumenta sempre; l'Onore può aumentare o diminuire.*

### Risoluzione: Non Contrastata

È utilizzata quando il successo è basato interamente sulle azioni del personaggio. Tira 1D20 e confronta il risultato ottenuto con il valore della Statistica. Se il valore della Statistica è indicato come 20 (+x), aggiungi (+x) al tiro di dado per determinare il risultato finale. Confronta il risultato finale del tiro di dado con il valore bersaglio per determinare l'esito dell'Azione.

- ✦ **Critico:** l'esatto valore bersaglio; spesso conferisce un beneficio aggiuntivo oltre al successo.
- ✦ **Successo:** inferiore al valore bersaglio.
- ✦ **Fallimento:** superiore al valore bersaglio.
- ✦ **Disastro:** un 20 naturale; un fallimento spettacolare che comporta dei problemi.

Notare che se il valore bersaglio è 20, è impossibile ottenere un disastro, e che un tiro di dado modificato superiore a 20 è considerato un 20 ed è un critico.

### Risoluzione: Contrastata

È utilizzata quando il successo è disputato tra due elementi. La maggior parte dei tiri di combattimento è contrastata. Entrambi gli avversari tirano 1D20 e confrontano il risultato ottenuto con il valore della Statistica pertinente (che non è sempre la stessa per



## 6a Edizione Introduzione

entrambi) come avviene nel caso di una risoluzione non contrastata, infine confrontano i rispettivi risultati come indicato di seguito.

- \* **Vittoria:** un successo o un critico, con un risultato finale del tiro di dado più elevato di quello dell'avversario. In combattimento, significa che hai colpito il nemico.
- \* **Pareggio:** un successo da parte di entrambi i contendenti con lo stesso risultato finale del tiro di dado, o entrambi ottengono un critico. Per il momento la situazione è irrisolta, ma potrebbero verificarsi degli effetti aggiuntivi (come danni o rottura delle armi).
- \* **Fallimento Reciproco:** entrambi gli avversari falliscono. La situazione è irrisolta.
- \* **Successo Parziale:** un successo, ma con un risultato finale del tiro di dado più basso di quello dell'avversario. Puoi ottenere un beneficio minore. In combattimento, significa che vieni colpito e subisci dei danni, ma ottieni la Protezione offerta dallo scudo o dalla tua arma.
- \* **Sconfitta:** un fallimento mentre l'avversario ottiene un successo. In combattimento, significa che vieni colpito e subisci danni.
- \* **Disastro:** un fallimento spettacolare, a prescindere dal risultato dell'avversario. In combattimento, l'arma ti cade di mano o si spezza.

## Caratteristiche

Cinque Caratteristiche quantificano gli attributi fisici del personaggio.

**Taglia (TAG):** indica altezza e peso del personaggio. TAG è un fattore che influisce sulla potenza con cui l'arma colpisce e sulla capacità di resistere ai colpi subiti. È anche il valore usato per determinare l'Atterramento.

**Destrezza (DES):** indica agilità e prontezza del personaggio. DES permette di rimanere in piedi o a cavallo quando si rischia un Atterramento e determina la naturale attitudine in molte Abilità fisiche.

**Forza (FOR):** indica la potenza fisica del personaggio e la capacità di esercitare forza o pressione su un oggetto. Determina i danni inflitti in combattimento.

**Costituzione (COS):** indica la salute e la vitalità. COS è importante per determinare quanto sei in grado di sopportare i colpi e quanto velocemente ti riprendi.

**Fascino (FAS):** indica il fascino naturale, la presenza e l'avvenenza fisica del personaggio. FAS stabilisce anche il valore di base di molte Abilità sociali.



*Tratti e Passioni descrivono la personalità e il tono emotivo del personaggio.*

*Le Caratteristiche descrivono l'aspetto fisico di un personaggio.*

*Le Passioni forniscono bonus importanti ai Tratti e alle Abilità, ma possono anche condurti alla Follia!*

## Nessun Punteggio di Intelligenza?

Nessuna Caratteristica quantifica l'intelligenza o qualsiasi forma di astuzia o saggezza. I Tratti e le Passioni sono la misura delle emozioni umane. Le Caratteristiche rappresentano gli attributi fisici. Le Abilità indicano conoscenze culturali specifiche e necessarie. A parte ciò, i personaggi conoscono il minimo indispensabile per interagire con la loro cultura e professione. Quando le conoscenze del Giocatore sono carenti, il Master dovrebbe spiegare ciò che il personaggio conosce normalmente in quanto appartenente alla sua cultura, alla sua epoca e al suo ambiente.

## Usare Tratti e Passioni

Suddivisi in coppie di virtù e vizi, i Tratti determinano la personalità del personaggio e possono influenzare le sue azioni. Più alto è il valore del Tratto, più forte è la sua espressione. I Tratti con valore superiore a 15 sono considerati Famosi e spingono il personaggio ad agire in modo coerente con essi. I Tratti con valore pari o superiore a 20 sono considerati Eccelsi e fanno sì che il personaggio agisca *sempre* in modo coerente con essi.

I Tratti possono essere utilizzati per orientare (o determinare) le decisioni del personaggio, per superare una prova morale, per fornire suggerimenti di gioco, o per influenzare un altro personaggio. Nel riquadro di testo alla pagina seguente sono indicate le linee guida generali.

Le Passioni sono utilizzate per fornire un bonus alle Abilità o ai Tratti. Possono essere richiamate quando l'oggetto della Passione è in pericolo (o sembra esserlo) o quando il personaggio desidera agire in accordo con la Passione. Per esempio, Amore (Famiglia) può essere utilizzata quando un membro della famiglia del Cavaliere Giocante è in pericolo. Ogni Passione può essere utilizzata solo una volta al giorno, mediante un tiro non contrastato, e fornisce un bonus a una singola Abilità o Tratto, con effetti che durano fino alla fine della situazione in corso, o al massimo per un'ora.

A parte per l'Ispirazione, le Passioni possono anche essere utilizzate per determinare una linea d'azione coerente con il temperamento del Cavaliere Giocante o per risolvere un conflitto interiore.



## Tiri sui Tratti Durante il Gioco

Il Master può applicare modificatori in base alla situazione. I tiri sui Tratti normali possono essere effettuati in qualsiasi ordine il Giocatore desideri. I tiri sui Tratti Famosi o Eccelsi devono *sempre* essere effettuati per primi e un tiro su un Tratto Eccelso non modificato non fallisce mai.

- ✦ **Critico:** il personaggio agisce deciso in base al Tratto e riceve una spunta di esperienza. Il Master può concedere un modificatore di +5 a un successivo tiro Abilità o Passione.
- ✦ **Successo:** il personaggio agisce in base al Tratto. Il Master concede una spunta di esperienza solo se l'Azione è significativa per la storia o i personaggi.
- ✦ **Fallimento:** il Giocatore tira di nuovo, questa volta per il Tratto Opposto e applica eventuali modificatori. Se anche questo tiro fallisce, il Giocatore sceglie come agisce il personaggio.
- ✦ **Disastro:** il personaggio agisce deciso in base al Tratto Opposto e ottiene una spunta di esperienza su di esso. Il Master può concedere un modificatore di +5 a un successivo tiro Abilità o Passione.

Molti tiri sui Tratti aiutano a decidere il comportamento dei personaggi: questi tiri sono detti tiri Decisione. Alcune circostanze legate a forze soprannaturali, che riguardano prove di natura morale o spirituale, impongono tiri sui Tratti, detti tiri Prova. Il Master può chiedere di effettuare i tiri sui Tratti come tiri Suggerimento, come un Giocatore che effettua un tiro sul Tratto Sospettoso. Un personaggio può provare a influenzarne un altro con un tiro Tratto contro Tratto.



## IL TIRO PASSIONE

Le Passioni si rivelano spesso fonte di grande e duraturo struggimento per i personaggi, innescando crisi nella loro fede o dedizione.

Un fallimento o un disastro sulla *Tabella* 1.1: *Tiri Passione Non Contrastati* è uno dei modi per innescare una Crisi di Passione. Una Crisi di Passione può verificarsi anche quando un personaggio è Ispirato o Appassionato e fallisce clamorosamente nel suo incarico (il tuo sovrano viene ucciso mentre è sotto la tua protezione), o quando diventa chiaro che la fonte della Passione non esiste più (i razziatori sassoni uccidono la tua famiglia), o il personaggio non avrà più accesso alla fonte stessa (la tua amata non vuole più vederti). Il Master deve stabilire quando tali eventi possono innescare una Crisi di Passione.

A prescindere dalla causa, un personaggio che subisce una Crisi di Passione deve effettuare un tiro non contrastato sulla Passione che ha scatenato la crisi, applicando qualsiasi modificatore indicato di seguito, per verificare se il personaggio subisce un'Afflizione.

- ✦ **Critico:** Follia
- ✦ **Successo:** Malinconia
- ✦ **Fallimento:** nessun effetto
- ✦ **Disastro:** riduce la Passione di 1 punto

Modificatori alla Passione:

- ✦ **Il personaggio fallisce nel suo incarico mentre è Ispirato:** +0
- ✦ **Il personaggio fallisce nel suo incarico mentre è Appassionato:** +5
- ✦ **Il personaggio è attualmente Ispirato dalla Passione:** +5
- ✦ **La causa della Crisi di Passione è legata alle azioni del personaggio o alla sua inazione:** +10
- ✦ **Il personaggio è attualmente Appassionato a causa della Passione:** +10

La durata di una Afflizione (Malinconia o Follia) dipende dal valore non modificato della Passione del personaggio, come segue:

- ✦ **Tacita (1-4):** Malinconia per 1D6 ore; Follia per una settimana
- ✦ **Normale (5-15):** Malinconia per un giorno; Follia per 1D6 settimane
- ✦ **Famosa (16-20):** Malinconia per 1D6 giorni; Follia per 1D6 mesi
- ✦ **Eccelsa (20+):** Malinconia per 1D6 settimane; Follia per 1D6 anni



## 6a Edizione Introduzione

La Malinconia viene curata all'istante se il personaggio subisce almeno 1 punto di danno.

La maggior parte dei tiri Passione non è contrastata. Tira sulla Passione e consulta la *Tabella 1.1: Tiri Passione Non Contrastati*.

### TABELLA 1.1: TIRI PASSIONE NON CONTRASTATI

RISULTATO	EFFETTO
Critico	Appassionato: spunta sulla Passione
Successo	Ispirato: spunta sulla Passione
Fallimento	Crisi di Passione; vedi p. 3
Disastro	La Passione diminuisce di 1 punto

### Risultati dei Tiri Passione

- ✦ **Appassionato:** bonus temporaneo di +10 a un'Abilità o a un Tratto, a scelta del Giocatore. La durata è variabile, ma il bonus persiste finché la situazione che ha causato il tiro Passione non termina. Per esempio, in un duello tra due cavalieri, il bonus dura finché uno dei due avversari non muore, perde i sensi, o si arrende. In un combattimento, un bonus all'Abilità d'Arma (oppure a un'altra Abilità) dura un Round. Un bonus di Passione può modificare una serie di tiri Primo Soccorso o Medicina risultanti da un singolo combattimento o da un'altra fonte di traumi.
- ✦ **Ispirato:** bonus temporaneo di +5 a un'Abilità o a un Tratto, a scelta del Giocatore, finché la situazione persiste (come sopra).
- ✦ **Malinconia:** successo in un tiro Crisi di Passione. Il personaggio diventa Malinconico e subisce una penalità di -5 a tutte le Abilità e le Passioni per la sua durata, ottenendo 25 punti Gloria.
- ✦ **Follia:** esito critico di un tiro Crisi di Passione. Il personaggio è Folle e Fuori dal Gioco. Il Giocatore deve consegnare la sua scheda al Master. Tuttavia, ottiene 25 punti Gloria a causa del tocco della follia.

### Utilizzare le Abilità

Le Abilità costituiscono un modo per determinare il successo delle azioni che i personaggi tentano di compiere durante il gioco. Azioni come mangiare, camminare e parlare sono automatiche e non richiedono alcun tiro Abilità. Un tiro Abilità si rivela necessario solo se i Giocatori descrivono azioni che prevedono un'intrinseca possibilità di fallimento.

*Un tiro Passione fallito provoca una Crisi di Passione, che può condurre alla Malinconia o alla Follia. Tanto più alto è il valore della Passione, più è probabile che la crisi abbia la meglio sul personaggio e i suoi effetti durino a lungo.*

*Le spade offrono 3 punti di Protezione da Parata.*

*Le lance infliggono +2D6 danni se usate a due mani.*

*Le mazze infliggono +1D6 danni agli avversari che indossano armature di maglia.*

*Le asce riducono la Protezione da Scudo dell'avversario di 1D6, e frantumano gli scudi con un 6.*

Un tiro Abilità si rende necessario quando un'Azione è contrastata, quando il personaggio è sotto tensione, è osservato dalla nobiltà, cerca di nascondere qualcosa, e così via. Non ci si aspetta che alcun cavaliere o dama padroneggi tutte né la maggior parte delle Abilità.

Le Abilità sono elencate in ordine alfabetico sulla scheda del personaggio e sono suddivise in due categorie: Abilità e Abilità di Combattimento. Ai fini di queste regole introduttive, il Master dovrebbe affidarsi al buonsenso nel valutare quali competenze applicare a specifiche azioni. Alcune note:

- ✦ **Cacciare:** viene utilizzata per inseguire le prede e per orientarsi, cercare di nascondere le proprie tracce, o identificare animali e piante selvatiche.
- ✦ **Folklore:** include il conversare con i cittadini per ottenere informazioni, come pure ricordare alcune leggende, compresi i racconti sulle fate e altre bizzarre creature che abitano nelle terre selvagge.
- ✦ **Primo Soccorso:** usata su se stessi impone un Modificatore di Abilità -10.
- ✦ **Riconoscere:** viene utilizzata ogni volta che si deve identificare qualcuno o qualcosa tra la nobiltà: riconoscere un singolo volto a corte, sapere a chi appartiene uno stemma, ricordare i dettagli su discendenze familiari e inimicizie.

Le Abilità di Combattimento includono Battaglia ed Equitazione, come pure le dieci Abilità d'Arma, che rappresentano l'addestramento in ampie categorie di armi, alcune delle quali sono descritte di seguito:

- ✦ **Carica:** si applica ogni volta che il cavaliere è in sella e si muove a velocità sufficiente da eseguire l'Azione Caricare a Cavallo.
- ✦ **Spade:** include qualsiasi arma con lama in acciaio, dotata di una guardia e di un pomolo appesantito per bilanciarla, a una o a due mani.
- ✦ **Lance:** include tutte le armi da punta ad asta lunga destinate al combattimento ravvicinato, a una o a due mani.
- ✦ **Immanicate:** si utilizza ogni volta che un cavaliere brandisce la maggior parte delle armi a una mano (asce, mazze, martelli da guerra).
- ✦ **Immanicate a Due Mani:** si utilizza per tutti i tipi di armi di norma branditi con due mani (asce, martelli e mazze a due mani), così come le armi inastate.
- ✦ **Rissa:** una categoria ampia che racchiude le scazzottate, la lotta, i coltelli, i pugnali e altri



## Limitazioni dell'Equitazione

L'Abilità Equitazione limita il valore di tutte le Abilità d'Arma mentre si è a cavallo: in tal caso, il valore di un'Abilità d'Arma non può essere superiore al valore di Equitazione del cavaliere. Tutti i Modificatori di Combattimento continuano ad applicarsi e possono portare il valore limitato al di sopra di quello di Equitazione.

Per esempio, un personaggio con valore 18 in Spade e 15 in Equitazione, combatte a cavallo come se il valore in Spade fosse 15. Se ottiene, però, un bonus di +5 grazie al Vantaggio dell'Altezza, il suo valore di Spade sale a 20.

oggetti utilizzabili a distanza ravvicinata, oltre che tutti i tentativi di Lotta.

- \* **Archi:** indica l'abilità di un personaggio con l'arco, un'arma da tiro solitamente di legno o corno, in genere utilizzata dai contadini per la caccia e dalla fanteria durante la guerra. Di solito, i cavalieri non usano l'arco in combattimento, anche se spesso lo impiegano per cacciare.

## Combattimento

L'unità di misura base di tempo per il combattimento in piccoli gruppi è il Round. Si tratta di un'unità breve ed elastica: in pratica, è il tempo necessario a elaborare ed eseguire un'Azione in mischia. I Round procedono in successione fino a quando tutti hanno finito di combattere perché incapaci, morti, si sono arresi, o sono fuggiti.

Il limite di un'Azione per Round si riferisce a un solo tipo di Azione, non necessariamente un unico spostamento fisico. L'intero Round di un cavaliere non consiste in un solo colpo, ma in uno scambio di attacchi e parate, o forse in una manovra per cercare di trovare un varco nelle difese dell'avversario prima di sferrare il colpo letale.

Il limite di un'Azione per Round è dunque un limite ampio, con diverse eccezioni degne di nota. Un tiro richiesto a un cavaliere come reazione a un altro tiro non viene considerato come una sua Azione in quel Round, ma piuttosto come "Azione Gratuita". Per esempio, un personaggio il cui valore di Atterramento viene superato deve effettuare un tiro DES nello stesso Round, ma questo tiro non conta come sua Azione.

Lo scopo principale del limite di un'Azione è quello di garantire un rapido svolgimento del gioco. I Giocatori e il Master devono collaborare in questo senso, altrimenti il gioco si impantonerà facilmente in futili minuzie regolistiche.

## SEQUENZA DEL ROUND

Il combattente che tenta l'Azione viene chiamato personaggio (o mostro), mentre il suo contendente viene definito avversario.

Ogni volta che viene ingaggiato un combattimento individuale, entrambi i combattenti seguono simultaneamente questa sequenza in ogni Round:

- \* **Fase Uno:** dichiarare le Azioni
- \* **Fase Due:** risolvere le Azioni
- \* **Fase Tre:** esito del vincitore
- \* **Fase Quattro:** esito dello sconfitto
- \* **Fase Cinque:** Movimento

## Fase Uno: Dichiarare le Azioni

I Giocatori dichiarano le Azioni di Combattimento all'inizio di ciascun Round.

In questa prima fase, tutti i combattenti interpretati dai Giocatori e dal Master dichiarano cosa intendono fare in questo Round, compresa l'eventuale arma impugnata. Vengono indicati i bersagli e gli avversari.

Se la tempistica è importante, le dichiarazioni di combattimento avvengono in ordine di DES, in modo che chi possiede il valore di DES più basso dichiara per primo, e quello più alto per ultimo. Se importante, i pareggi si risolvono mediante tiri DES contrastati.

I combattenti che si trovano entro 1 metro l'uno dall'altro vengono automaticamente considerati "ingaggiati" e non devono muoversi per combattere. In caso contrario, il movimento deve avvenire alla fine del Round, prima che il combattimento possa venire risolto nei Round successivi.



*Un arco può scagliare una freccia per Round fino a 100 metri di distanza.*

*Ogni personaggio o mostro può tentare un'Azione per Round oltre a muoversi.*



## Vantaggio dell'Altezza

Se il personaggio combatte col Vantaggio dell'Altezza (è a cavallo contro un fante o è sugli spalti e attacca chi sta tentando di scalare le mura), applicare un modificatore reciproco di +5/-5 a favore di chi gode del Vantaggio dell'Altezza. Notare che, quando gli avversari si trovano a una distanza (in questo caso, una differenza di altezza) di più di 1 metro l'uno dall'altro, sono troppo lontani per ingaggiarsi in mischia.

Altre situazioni in cui si applica il modificatore: un personaggio è disteso a terra e l'altro è in piedi; un personaggio combatte indietreggiando sulle scale mentre affronta dei nemici che salgono per raggiungerlo.

Questo modificatore è negato se un combattente a piedi fa uso di una lancia a due mani o un'alabarda contro un avversario in sella a una cavalcatura. Un combattente a cavallo, che usi un'arma diversa da una lancia, non può colpire un avversario disteso a terra.

### Fase Due: Risolvere le Azioni

Le Azioni di Combattimento dichiarate nella fase precedente sono risolte adesso, partendo dai personaggi con la DES più alta, nel caso la tempistica sia importante.

Se per l'Azione è richiesta un tiro Abilità, esso viene effettuato in questo momento. In genere, i personaggi possono combattere o muoversi, ma non fare entrambe le cose. Le cariche con la lancia rappresentano un'eccezione a questa regola: i cavalieri devono muoversi e combattere durante una carica, e tale risoluzione avviene in questa fase, compreso il Movimento di chiunque si opponga a un cavaliere in carica, perfino se a piedi.

Se ha luogo un combattimento, i combattenti effettuano un tiro sulle rispettive Abilità di Combattimento modificate utilizzando la risoluzione contrastata (vedi **Risoluzione: Contrastata**, a pp. 1-2). I risultati indicano un vincitore, uno sconfitto, un pareggio, o due sconfitti. Inoltre, i critici e i disastri conferiscono rispettivamente bonus e penalità.

### Caricare a Cavallo

Una carica efficace richiede una distanza minima di 6 metri tra il personaggio e l'avversario, in modo da poter

*Alcune armi aumentano il danno inflitto. Un critico in combattimento aggiunge +4D6 al tuo tiro per i danni!*

*Tutti i movimenti di carica vengono risolti durante la Fase Due, inclusi quelli degli avversari.*

*Effettua un tiro DES per rimanere in piedi o in sella quando subisci un danno che supera il tuo valore di Atterramento.*

acquisire sufficiente velocità e slancio. Un personaggio e un avversario che si caricano a vicenda devono partire da una distanza di almeno 12 metri l'uno dall'altro.

Per eseguire quest'Azione, il personaggio deve essere in sella a una cavalcatura addestrata al combattimento e non ingaggiato all'inizio del Round. La carica deve puntare a un avversario specifico. Effettua un tiro Carica contro l'Azione dell'avversario: ottieni un bonus di +5 quando impugni una lancia in resta (cioè con la parte posteriore dell'asta infilata tra il braccio destro e il busto) contro chiunque non stia utilizzando una lancia in resta e stia eseguendo a sua volta Caricare a Cavallo.

### Fase Tre: Esito del Vincitore

Il vincitore tira un numero di dadi uguale alla sua Caratteristica Danno (o la Caratteristica Danno della cavalcatura, se sta caricando), modificato dal tipo di arma utilizzato, se applicabile. Un critico aggiunge ulteriori +4.D6 alla Caratteristica Danno per il Round in corso.

Il vincitore prosegue alla **Fase Cinque: Movimento**.

### Fase Quattro: Esito dello Sconfitto

Lo sconfitto subisce i danni inflitti dal vincitore ed effettua i tiri per l'Atterramento, l'Arma Scivolata/Rotta e la Protezione offerta da Armatura, Scudo e Parata, in quest'ordine.

### Determinare l'Atterramento

Ogni volta che un personaggio riceve un colpo, sia da un'arma in combattimento che da un'altra fonte (per esempio, andando a sbattere contro un ramo di un albero mentre cavalca...), il danno base, ossia il danno inflitto prima che l'armatura della vittima o altri fattori lo riducano, viene confrontato con il suo valore di Atterramento, che corrisponde alla sua Caratteristica TAG.

✦ Se il danno è maggiore del valore di Atterramento dello sconfitto, questi deve effettuare un tiro DES non contrastato, che sia a piedi o a cavallo. Se un personaggio rischia di subire più atterramenti nello stesso Round, ogni Atterramento richiede un diverso tiro DES.

- **Critico o Successo:** lo sconfitto rimane in piedi o in sella, senza penalità.
- **Fallimento o Disastro:** lo sconfitto viene atterrato. Inizia il Round successivo a terra. Se in sella a una cavalcatura, subisce 1D6 danni a causa della caduta e l'arma e lo scudo gli scivolano di mano.







## 6a Edizione Introduzione

- \* Se il danno supera di due volte il valore di Atterramento dello sconfitto, quest'ultimo viene automaticamente atterrato, senza effettuare alcun tiro di dado. Se in sella a una cavalcatura, subisce 1D6 danni e l'arma e lo scudo gli scivolano di mano.
- \* Se il danno è superiore alla TAG 40 della cavalcatura (per i cavalli da guerra) dello sconfitto, anche la cavalcatura viene atterrata! Il personaggio subisce 2D6 danni per la caduta e l'arma e lo scudo gli scivolano di mano.

### Arma Scivolata o Rotta

Uno sconfitto che ottiene un disastro nel tiro contrastato con l'arma se la fa scivolare di mano o la rompe, iniziando il suo prossimo Round disarmato. Una spada rompe qualsiasi altra arma che non sia una spada ogni volta che il risultato è un pareggio.

### Protezione da Armatura, Scudo & Parata

Le armature e gli scudi assorbono i danni, le parate li bloccano. Il valore totale della Protezione da Armatura dello sconfitto viene sottratto dal danno base inflitto dal vincitore. Se lo sconfitto ha ottenuto con il tiro un Successo Parziale, può inoltre applicare il valore della Protezione da Scudo *O* della Protezione da Parata della sua arma. La differenza ottenuta indica il danno reale subito dallo sconfitto.

### Danno

Riporta il numero di punti di danno effettivi subiti nella sezione Ferite della scheda del personaggio e sottrailo dai Punti Ferita Totali. Assicurati di annotare ogni ferita separatamente, dato che l'Abilità Primo Soccorso viene applicata a ciascuna ferita separatamente. Controlla sempre il tipo di ferita inflitta.

Per verificare se viene inferta una Ferita Grave, confronta i danni effettivi subiti con la COS dello

*I personaggi svencono ogni volta che i loro Punti Ferita Attuali scendono al di sotto del loro valore Svenuto, o quando subiscono una Ferita Grave.*

*Le spade rompono qualsiasi altra arma che non sia una spada ogni volta che il risultato è un pareggio.*

*Una Ferita Grave si verifica quando un personaggio subisce una ferita con un valore superiore alla sua COS.*

sconfitto. Se i danni subiti superano questo valore, lo sconfitto ha subito una Ferita Grave e sviene. Se in sella a una cavalcatura, può effettuare un tiro DES. Un successo indica una caduta attutita che causa pochi o nessun danno; un fallimento indica una brutta caduta che causa 1D6 danni. Lo sconfitto rimarrà fuori combattimento fino a quando non sarà soggetto all'Abilità Primo Soccorso. Deve inoltre aumentare i suoi Punti Ferita Attuali al di sopra del suo valore Svenuto, se inferiori a tale valore.

Per verificare lo svenimento, confronta i Punti Ferita Attuali con il valore Svenuto dello sconfitto. Se scendono al di sotto di questo valore, lo sconfitto sviene. Ancora una volta, deve effettuare un tiro DES, se in sella a una cavalcatura, per evitare i danni da caduta. Rimarrà fuori combattimento fino a quando non sarà soggetto all'Abilità Primo Soccorso e aumenterà i suoi Punti Ferita Attuali al di sopra del valore Svenuto.

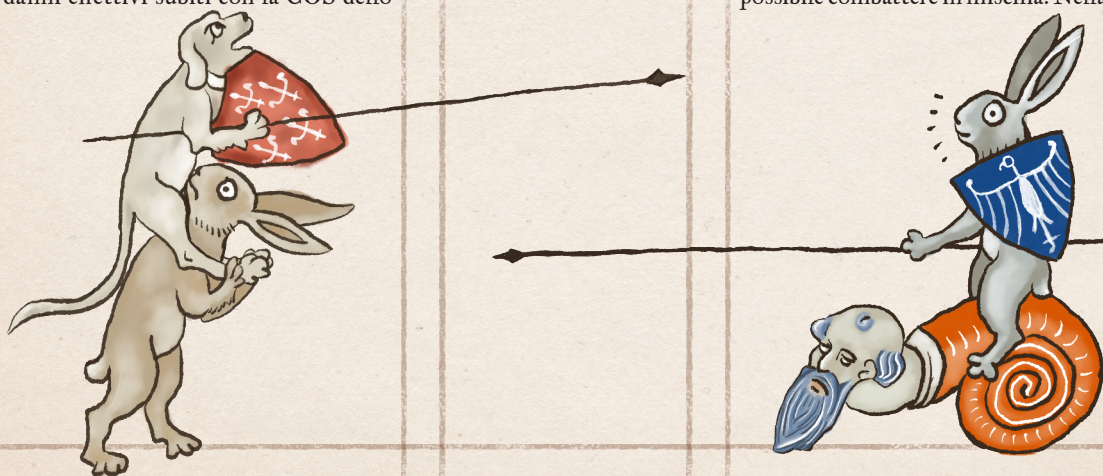
Se i Punti Ferita di un personaggio si riducono a zero o meno, il personaggio è ferito mortalmente e perderà la vita se non sarà prontamente salvato.

I personaggi svenuti o morenti sono inoltre considerati Debitati (vedi sotto).

### Fase Cinque: Movimento

I personaggi che, in questo Round, hanno dichiarato di voler effettuare uno spostamento diverso da una carica, in questa fase si muovono simultaneamente di un numero di metri pari al proprio valore di Movimento. I personaggi non sono obbligati a muoversi del loro intero Movimento. Tuttavia, una volta che un combattente decide di fermarsi, non può più muoversi per quel Round.

Il Movimento viene utilizzato per determinare se un personaggio si è avvicinato a un nemico in modo da poter ingaggiare un combattimento. Quando due combattenti si trovano a una distanza di un metro, è possibile combattere in mischia. Nella maggior parte





delle circostanze, spezzare lo spostamento in fasi che si alternano di Round in Round è del tutto superfluo. Le miniature possono rivelarsi utili per evidenziare le distanze a beneficio dei Giocatori, ma non sono di certo indispensabili, a patto di escludere dal gioco dettagli come la direzione in cui sono rivolti i personaggi e i mostri e che le considerazioni sul posizionamento vengano fatte in buona fede.

Altri tipi di Azioni di Movimento che avvengono durante questa fase possono richiedere tiri Abilità, a discrezione del Master. Per esempio, un personaggio che desideri far saltare un ostacolo al proprio cavallo potrebbe dover effettuare un tiro Equitazione.

## Guarigione

Si può tentare di utilizzare Primo Soccorso una sola volta per ogni singola ferita, guarendo un numero di Punti Ferita pari alla Velocità di Guarigione del personaggio (o il doppio, in caso di critico). Se si ottiene un disastro, il personaggio perde 1D3 Punti Ferita e diventa Debitato.

I personaggi recuperano, ogni settimana, un numero di Punti Ferita pari alla loro Velocità di Guarigione.

I personaggi Debitati necessitano inoltre di un tiro Medicina riuscito. Un fallimento nel tiro causa il Peggioramento: il personaggio perde 1D6 Punti Ferita (tale perdita non può essere guarita con Primo Soccorso). In caso di critico, il personaggio recupera un numero di Punti Ferita pari al doppio della sua Velocità di Guarigione, mentre un disastro causa altri 1D3 danni. Un personaggio Debitato torna in salute una volta recuperati la metà o più dei suoi Punti Ferita Totali.

## Scudieri

Parte dei doveri di un cavaliere è quella di addestrare i giovani nobili alle armi, alle buone maniere e nelle altre Abilità necessarie a potersi fregiare del titolo di cavaliere. Gli scudieri emergono dai ranghi dei paggi

intorno ai quattordici anni e vengono posti al servizio di un cavaliere.

Lo scopo di questo servitore è quello di adoperarsi per rendere più facile la vita del personaggio, come prendersi cura dei cavalli, preparare l'accampamento, lucidare l'armatura, cucinare, lavare e rammendare i vestiti e svolgere qualsiasi altra mansione marginale, come aiutare durante i turni di guardia, dormire accanto alla porta della camera da letto del signore o della signora, o consegnare messaggi.

Uno scudiero non possiede una propria cavalcatura o equipaggiamento, a parte i vestiti che indossa, un coltello, una scodella, un cucchiaino con cui mangiare e una coperta su cui dormire. Spetta ai cavalieri prendersi cura dei suoi bisogni.

Ogni scudiero merita di avere un nome. Dagliene uno.

## L'Abilità Scudiero

A volte, i Cavalieri Giocanti possono chiedere al proprio scudiero di effettuare un tiro Abilità Scudiero per svolgere normali attività di tipo domestico (accamparsi, prendersi cura dei cavalli, lucidare le armature, ecc.) e per le mansioni legate al combattimento.

Il personaggio deve dichiarare perché sta chiedendo l'intervento dello scudiero. Di solito si tratta di una di queste tre azioni:

- \* **Primo Soccorso:** lo scudiero cerca di curare una o più ferite.
- \* **Nuova Arma:** lo scudiero porta una nuova arma richiesta dal cavaliere, che la impugna.
- \* **Nuovo Cavallo:** lo scudiero porta un cavallo riposato, su cui il cavaliere salirà in sella.

Limitarsi a chiamare lo scudiero non fa sì che compia immediatamente l'azione desiderata. Primo Soccorso richiede che il cavaliere ferito venga allontanato dal combattimento e venga curato per diversi (1D6) minuti, magari con la rimozione parziale dell'armatura; salire in sella a un cavallo di solito richiede un Round, così come impugnare una nuova arma.

*Gli Scudieri sono validi assistenti e possono perfino salvarti al vita!*





# L'Avventura del Torneo della Spada Anno 510



uesto scenario vede i Cavalieri Giocanti alle prese con il viaggio di uno scudiero di campagna che, inaspettatamente, si ritrova a sostenere il peso di un intero reame sulle proprie spalle. In qualità di cavalieri ambiziosi e senza terra, ai personaggi si presenta un'occasione d'oro per sostenere il cosiddetto Re Ragazzo contro i signori della guerra, che vorrebbero annientarlo nella loro folle ricerca del potere, e guadagnarsi la sua fiducia e il suo patrocinio, oltre a un posto all'interno della famiglia di uno dei suoi principali alleati.

*L'Avventura del Torneo della Spada* presenta molte opportunità per l'interpretazione e lo sviluppo dei personaggi, ma bisogna essere consapevoli che alcune scene sono destinate a svolgersi con poco o nessun contributo da parte dei Cavalieri Giocanti. Queste scene hanno lo scopo di creare delle opportunità per le successive avventure o per fornire ai Cavalieri Giocanti

*Prenditi il tempo necessario a familiarizzare con questo primo scenario. Rendi noto ai Giocatori che alcuni eventi sono stati inseriti perché vi assistano come spettatori, mentre altri possono essere influenzati dalle loro Azioni: fa tutto parte del processo di apprendimento per familiarizzare con l'ambientazione e le meccaniche di gioco.*

un'idea sulla natura di certi personaggi, sull'attuale situazione politica in Britannia o su altri dettagli dell'ambientazione. Asseconda il narratore che è in te mentre dipingi la scena per aiutare l'immaginazione dei Giocatori, ma non indugiare! Vai avanti fino al punto in cui i Cavalieri Giocanti possono ricominciare a prendere decisioni.

Utilizza le prime scene di quest'avventura, come la battaglia del torneo e gli incontri in città, per illustrare ai Giocatori le meccaniche del gioco e per sottolineare la sua natura a volte brutale e spietata.

La vita di un cavaliere è una vita di doveri e obblighi spesso in conflitto. Ricorda che questo è un gioco incentrato sulle conseguenze.

## **Consigli per il Master**

In qualità di Master, il tuo compito è quello di illustrare ai Giocatori sia il sistema di gioco che il mondo in cui si muovono. Tieni presente che questo è uno scenario introduttivo che ha lo scopo non solo di insegnare a tutti le regole del gioco, ma anche di riuscire a familiarizzare con il mondo di re Artù, che spesso è molto diverso dalla nostra concezione della



## Etichetta della Spada

Avere una spada con sé è diritto e privilegio di ogni cavaliere, perfino a corte, come simbolo del proprio status. Il cavaliere può portarla alla cinta perfino in corti straniere, ma il padrone di casa può chiedergli di deporla prima di entrare in chiesa, nella sala reale, o in altri luoghi speciali. Chi visita una città di solito deve essere disarmato, ma i cavalieri sono esenti da tale consuetudine. Coltelli e pugnali sono considerati strumenti oltre che armi, quindi non rientrano in tali restrizioni.

vita medievale così come viene rappresentata nella narrativa contemporanea, nei film e in altri giochi di ruolo.

A causa della natura didattica di questo scenario, molti esiti importanti sono già stati stabiliti: per impostazione predefinita, si tratta semplicemente di valutare come, e quanto bene, i Cavalieri Giocanti affrontano questi eventi. Sono all'altezza della sfida e ne escono acclamati come eroi, o hanno bisogno di altri personaggi gestiti dal Master che li aiutino a sistemare il pasticcio che hanno provocato? Il divertimento non sta tanto nella destinazione quanto nel viaggio.

Tuttavia, nulla vieta al Master di discostarsi dalla narrazione suggerita in risposta alle azioni dei Giocatori, o in base ai propri gusti o interpretazioni. Che il tuo Pendragon sia diverso! Re Artù dovrebbe sempre godere di un certo livello di immunità nella trama, ma per il resto tutti gli altri personaggi della saga sono campo libero, se lo desideri. Non sentirti vincolato dagli eventi descritti nelle pagine successive, ma tieni sempre a mente lo scopo principale di questi scenari: divertirsi!

Sta a ogni Master decidere quanto desidera essere spietato, ma ricorda: alla fine, ogni cavaliere va incontro alla morte. Dopo la sua scomparsa, come verrà ricordato dalla famiglia e dai posteri?

## Introduzione

Corre l'anno 510, anche se da poco: il nono giorno di gennaio, per l'esattezza. Il cielo invernale, freddo, grigio e plumbeo, rispecchia l'umore della terra. Nessuno indossa la corona di Logres dalla morte di re Uther, avvenuta quindici anni or sono. L'ultimo Grande Re di Britannia, Ambrosio Aureliano, fratello

di Uther, è morto trent'anni fa. Tutta la Britannia patisce le razzie di baroni rapaci e ambiziosi e degli occasionali predoni.

I Cavalieri Giocanti si ritrovano a Londinium per partecipare a un grande torneo (il primo nel suo genere) poco dopo il Capodanno. Ognuno dei personaggi pregenerati inclusi nel *Set Introduttivo* ha una ragione per essere qui, ma tutti condividono un'altra motivazione: questo è destinato a essere uno dei grandi eventi della loro vita! Perché è in occasione di tale torneo che verrà designato un nuovo Grande Re, o perlomeno così hanno dichiarato gli esponenti dell'alta nobiltà.

Londinium è di gran lunga il più grande insediamento di tutta la Britannia e il più straordinario covo di feccia e malvagità che i giovani cavalieri abbiano mai visto. I suoi vicoli claustrofobici sono pieni di rifiuti e frattaglie, mentre i borghesi e i mercanti cittadini sembrano nutrire scarso rispetto per i cavalieri o per la loro posizione sociale... farabutti!

Fortunatamente per loro, i Cavalieri Giocanti, insieme a tutti gli altri partecipanti al grande Torneo di Capodanno, sono accampati fuori dalle mura della città; ogni cavaliere ha una grande tenda recante i colori della propria araldica.

Mercanti e ladri si mescolano alle masse comuni tra i vicoli improvvisati della turbolenta tendopoli, dove gli stendardi di conti, baroni, duchi e re sventolano nella gelida brezza.

Le masse incolte e sudicie (e più di qualche cavaliere e scudiero) si intrattengono con *buburt*, combattimenti tra orsi e altri giochi marziali, ma la maggior parte dei nobili presenti è concentrata sul premio più importante: il vincitore dell'imminente torneo sarà incoronato Grande Re di Britannia!

Prima dell'inizio del torneo, i Cavalieri Giocanti sono liberi di esplorare la città come desiderano e si suppone che trascorrono la giornata in questa attività. Passeggiare per le strade di Londinium li conduce inevitabilmente alla grandiosa Cattedrale di St. Paul, un'imponente basilica romana. Nel cortile esterno si può ammirare uno spettacolo straordinario: una spada conficcata in un'incudine di ferro posta in cima a una roccia. La pietra reca un'iscrizione, ma la maggior parte dei Cavalieri Giocanti è analfabeta e non sa leggerla. Un tiro **Letteratura** non contrastato riuscito da parte di sir Avalloc decifrerà la scritta. In caso contrario, un tiro **Intrigo** o **Folklore** riuscito permetterà di ricordare che la scritta recita qualcosa

*La maggior parte dei cavalieri trova le città strane e repellenti, e alcuni sostengono addirittura che esse vadano contro l'ordine naturale delle cose.*

*Abilità come Intrigo o Folklore sono utili in situazioni come questa, per fornire ai Cavalieri Giocanti informazioni a cui non potrebbero altrimenti accedere.*



## L'Avventura del Torneo della Spada

su "chiunque estragga questa spada dalla roccia sarà il legittimo re di tutta la Britannia".

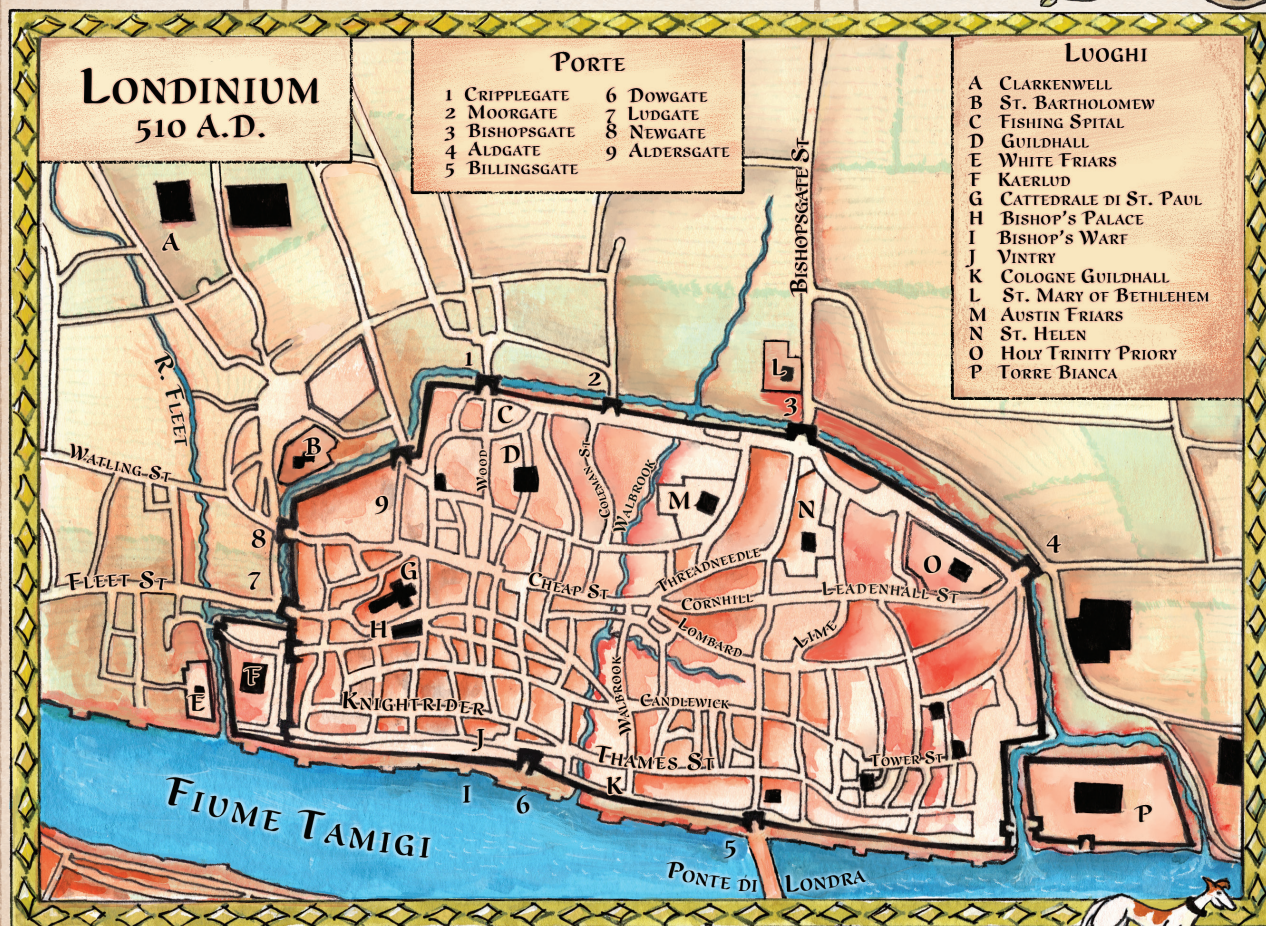
Questa è un'ottima occasione per introdurre i Cavalieri Giocanti e divertirsi un po': chiunque voglia tentare la fortuna con la spada può farlo, soprattutto se ha un valore elevato nel Tratto **Orgoglioso**. Confida al Giocatore di turno che stai pensando a un numero e che se riesce a tirarlo con 1D20 avrà successo (non rivelargli che il numero a cui stai pensando è 23).

In un altro momento e luogo di Londinium, il Cavaliere Giocante con il valore più alto nel Tratto **Spirituale** scorge una strana figura che si muove tra la folla. Un uomo anziano, dall'aspetto dimesso, con logore vesti fluttuanti e uno scintillio folle negli occhi. Deve trattarsi senza dubbio del mago Merlino! Cosa ci fa qui?

I Cavalieri Giocanti che vengono a conoscenza della presenza di Merlino in città possono effettuare un tiro Suggestivo contro i loro Trattati **Fiducioso/Sospettoso** con un modificatore di -5/+5.

Quindi, per esempio, un Cavaliere Giocante che normalmente ha il Tratto **Fiducioso** pari a 12 e **Sospettoso** pari a 8, tira contro quei Trattati come se i loro valori fossero rispettivamente pari a 7 e 13. Se il modificatore porta il Tratto **Sospettoso** a 16 o più, il Giocatore deve tirare prima contro **Sospettoso**; altrimenti, tira prima contro **Fiducioso**. Se il primo Tratto tirato è un successo, non si deve tirare contro il secondo Tratto. Va posta una spunta al Tratto in caso di critico. Va inoltre ricordato che un disastro tirato contro un Tratto conta come un critico contro il Tratto Opposto.

Chi ha successo con il tiro **Fiducioso** ha sentito dire che Merlino è l'ultimo degli antichi druidi e che, sebbene i suoi comportamenti siano spesso misteriosi, ha a cuore il bene della Britannia. Chi ha successo con il tiro **Sospettoso** ha sentito dire che è letteralmente il figlio del Diavolo e che è stato grazie alle sue macchinazioni e ai suoi piani che il buon re Uther è andato incontro alla sua fine.





## Londinium

Londinium è la principale, più grande e più famosa città della Britannia. Come tutti gli eruditi sanno, il principe Enea, sopravvissuto al saccheggio di Troia, fondò la tribù dei Romani. Suo pronipote Bruto guidò una migrazione via mare di esuli verso ovest e si stabilì su quest'isola. Gli autoctoni la chiamavano Albione, ma i conquistatori ne cambiarono il nome in Terra di Bruto, poi corrotto in Britannia.

Bruto costruì la città di Nova Troia (poi Trinovantum), per farne la sua capitale. Secondo Goffredo di Monmouth, avvenne nello stesso periodo in cui "il sacerdote Eli governava in Giudea e i Filistei rubarono l'Arca dell'Alleanza": vale a dire, tra il 1115 e il 1075 a.C.

Mille anni dopo, poco prima della venuta di Giulio Cesare, re Lud fortificò la città e ne cambiò il nome in Kaerlud. Quando i Romani conquistarono la regione, la città prese il nome di Kaerlundein e infine Londinium, o Londra (come viene talvolta abbreviato).

I Romani costruirono i propri edifici tipici: l'accampamento legionario, la basilica, le terme e i templi. Eressero anche il famoso Ponte di Londra, l'unico ad attraversare un punto navigabile del Tamigi. Molti di essi furono poi riadattati come chiese, sedi corporative e palazzi.

Londinium è protetta da due castelli. All'estremità ovest si trova il castello di Lud, edificato sull'antico sito di Kaerlud. All'estremità est si trova la Torre Bianca, fatta costruire dall'imperatore romano. Il massiccio torrione e il castello fungono da residenza reale e da ultimo rifugio in tempi di guerra o in caso di rivolta.

Londinium è abbastanza grande e influente da costituire una potenza politica a sé stante. Un Senato cittadino gestisce la città e si occupa degli affari interni, come giudicare gli abitanti nel tribunale della città o nella corte di un re o di un nobile. Il Senato nomina dei funzionari, chiamati pretori, per svolgere specifici incarichi.

La città governa le campagne circostanti, dette Contea di Thamesmouth, e dispone di una propria guarnigione permanente, che ricopre anche le mansioni di guardia notturna e presta soccorso in caso di incendio. Sebbene adeguata per presidiare le mura cittadine, questa fanteria permanente è meno efficace sul campo di battaglia. Dato che Londinium non ha ambizioni espansionistiche, la sua forza militare relativamente ridotta si è solitamente dimostrata sufficiente.

**Porte:** le porte cittadine sono grandi portoni a doppio battente affiancati da torri e da opere difensive poste al di sopra e intorno a essi. Le guardie le chiudono e le sbarrano ogni sera al tramonto, e non le aprono per nessuno e per alcun motivo. Nei pressi della maggior parte delle porte ci sono dei passaggi di servizio, più facilmente difendibili, da cui talvolta si può entrare dopo il tramonto, magari facendo passare anche i cavalli.

**Mercati:** tutte le porte hanno un mercato sul lato interno delle mura. Questi soddisfano le esigenze della popolazione locale, incluso l'acquisto dei raccolti in eccesso durante l'autunno. Il mercato di Watergate è quello internazionale, dove i mercanti vendono beni di lusso.

Vagare per la città comporta ulteriori rischi: ogni Cavaliere Giocante deve tirare una volta sulla *Tabella 1.2: Eventi a Londinium* per scoprire se gli è capitato qualcosa di bello o di brutto durante gli spostamenti. I Cavalieri Giocanti sono liberi di vagare da soli o in gruppo, ma ogni evento riguarda un singolo cavaliere.

Una volta che i Cavalieri Giocanti avranno visitato la città, dovranno ritirarsi nelle loro tende all'interno dell'area del torneo e prepararsi per gli eventi del giorno successivo.

Se i Cavalieri Giocanti cercano un po' di ristoro in una delle tante taverne della città, potrebbero notare un anziano cavaliere errante di scarsa rilevanza intento a procurarsi un alloggio al piano superiore. Assieme a lui c'è quello che sembra essere il figlio da poco nominato cavaliere, un ragazzo dall'aspetto fiero che guarda i Cavalieri Giocanti con un accenno di diffidenza.

Tutto d'un tratto scoppia un trambusto: un ragazzo si sta azzuffando con un vecchio mendicante, urtando e spintonando i Cavalieri Giocanti! La rissa



TABELLA 1.2: EVENTI A LONDINIUM

ID20	RISULTATO
1-3	Ti perdi nei vicoli maleodoranti e sprechi tutto il dannato giorno.
4	Il tuo miglior cavallo si ammala e non puoi montarlo per una settimana.
5-6	Vieni imbrattato dagli escrementi dei volatili: -1D3 FAS finché non puoi ripulirti.
7-8	Prendi la tosse: -1D3 COS finché non ti allontani da Londinium.
9	Dei cani ti lacerano o sporcano i vestiti: -1D3 FAS finché non ne ricevi di nuovi per Natale.
10	Un frate ubriaco ti insulta: effettua un tiro <b>Decisione sul Tratto Orgoglioso</b> . Se il tiro ha successo, colpisci il frate. Se perdi il controllo, effettua un tiro <b>Tollerante</b> , perdendo 1 punto Onore in caso di successo.
11	Un pazzo furioso ti maledice: il suo ricordo ti perseguita per il resto del torneo, facendoti subire una penalità di -1 a tutte le Abilità d'Arma.
12	Ti svuotano addosso un vaso da notte dal primo piano: se fallisci un tiro <b>DES</b> , sei imbrattato dal contenuto e perdi -1D6 FAS finché non riesci a procurarti un cambio completo di vestiti e a farti un bagno caldo.
13	Sei sballottolato dalla folla per tutto il giorno: subisci 1D3 punti di danno a causa degli urti.
14	Un gruppetto di scalmanati intenti a giocare a pallone in modo violento ti passa accanto e quasi ti investe: effettua un tiro sul tuo valore di Movimento e, se fallisci, subisci 1D6+1 punti di danno.
15-16	Hai mangiato del cibo di strada andato a male: -1D3 COS per tutto il giorno successivo.
17	I monumenti e le attrazioni cittadine non sono invase da turisti, pellegrini e curiosi: la visita è molto gradevole.
18-19	Hai consumato un pasto inaspettatamente buono, che ti ha fortificato per gli eventi a venire: ricevi +1 a Valoroso per tutto il giorno successivo.
20	Un estraneo ti offre ospitalità: cibo e buonumore gratuiti per tutto il giorno, sufficienti a garantire un +5 al tuo prossimo tiro contro un Tratto o un'Abilità.

termina in fretta, quando il mendicante si precipita fuori dalla porta. Il giovane cavaliere si avvicina.

“Ehi! Cosa succede? Vuoi arrecare disturbo a questi gentili signori?”, dà al ragazzo una lieve tirata d'orecchi, prima di rivolgersi ai Cavalieri Giocanti. “Chiedo scusa per il mio scudiero. Non è mai stato in una grande città prima d'ora ed è evidentemente troppo eccitato”.

I Cavalieri Giocanti possono effettuare un tiro **Decisione su Tollerante/Vendicativo**. Chi riesce nel tiro sul Tratto Tollerante può parlare con lo scudiero, che spiega di aver sorpreso il mendicante mentre tentava di rubare la borsa a uno dei Cavalieri Giocanti. Un rapido esame conferma che la borsa pende ora da un unico laccio, quasi reciso.

Se ciò viene fatto notare al cavaliere dello scudiero, egli appare abbastanza imbarazzato. “Ah, sì. Ben fatto, Arthur”, borbotta. Poi, a voce più alta, dice: “Vieni! Dobbiamo scaricare i bagagli”.

### Il Torneo della Spada

È la mattina del torneo. Il campo di battaglia è stato tracciato e occupa diversi acri che si estendono tra Newgate e Ludgate, con Watling Street e Fleet Street a indicarne i rispettivi confini nord e sud. Tutti i partecipanti sono raggruppati in squadre, contraddistinte

da un drappo rosso o blu annodato intorno al braccio destro. I Cavalieri Giocanti fanno parte della Squadra Blu e combattono al fianco di re Leodegrance di Carmelide.

Questa è l'occasione per consentire ai Cavalieri Giocanti che non si sono incontrati il giorno precedente di conoscersi meglio. Gli eventi successivi li avvicineranno ancora di più.

La procedura per gestire una battaglia da torneo è più o meno la stessa di una normale battaglia campale: segui le linee guida indicate di seguito per il primo assaggio di battaglia del gruppo.

Mentre i Cavalieri Giocanti controllano per l'ultima volta il loro armamento e i finimenti, un tiro **Consapevolezza** riuscito permette di notare il suono di grida provenienti da non troppo lontano. Un giovane cavaliere (che potrebbero aver già incontrato il giorno prima in una birreria della città) sta rimproverando il suo scudiero. Qualcosa che ha a che fare con l'aver dimenticato la spada alla locanda? Non importa. Meno male che nessuno degli scudieri dei Cavalieri Giocanti è così negligente nei confronti del proprio dovere!

Le battaglie vengono gestite come una serie di Incontri distinti, corrispondenti ai Turni della



battaglia. Più a lungo dura la battaglia, più Incontri i cavalieri potrebbero dover affrontare. Anche se i Cavalieri Giocanti non lo sanno ancora, questa "battaglia" è destinata a durare un solo Turno (cioè un Incontro).

In battaglia o in torneo, i cavalieri cavalcano e combattono in unità chiamate *conroi*, composte da 5-15 cavalieri più i loro scudieri. Re Leodegrance in persona è a capo del conroi dei Cavalieri Giocanti, solo uno dei tanti che compongono la Squadra Blu.

Chiedi ai Giocatori di generare un punteggio di Morale per il loro conroi scegliendo una Passione per la quale il loro personaggio sta combattendo: potrebbe trattarsi di Onore (se desidera sfruttare la battaglia per dimostrare la sua abilità cavalleresca), Omaggio o Lealtà (se ha prestato giuramento al servizio di re Leodegrance), o perfino Adorazione (se è presente l'Amata del Cavaliere Giocante, a discrezione del Master). Scegliere una Passione per il Morale non preclude l'uso successivo di quella Passione per l'Ispirazione! Calcola il punteggio medio delle Passioni scelte. Se i Cavalieri Giocanti hanno tutti scelto la stessa Passione, aggiungi 5 al valore. Spiega che il punteggio di Morale del conroi serve a determinare quando la squadra può lanciarsi in nuovi combattimenti e quando invece deve ritirarsi per riorganizzarsi o riprendersi. Perciò, più il Morale del conroi è elevato, più tempo i cavalieri possono trascorrere sul campo di battaglia per acquisire Gloria e prigionieri. Dato che si tratta di una battaglia di un Turno, il punteggio di Morale è in realtà piuttosto irrilevante, anche se il conroi dovrebbe avere quantomeno Morale sufficiente a soddisfare il requisito "Morale Minimo" di un Incontro!

Così, con una grande fanfara di trombe che riecheggia dalle mura della città, i due schieramenti scendono in campo...

## REGOLE DELLA MISCHIA DA TORNEO

Le battaglie vengono combattute a Turni, che corrispondono a circa un'ora. Ogni Turno vede il conroi combattere in un singolo Incontro o, eventualmente, un tipo speciale di Incontro detto Opportunità. Tali Incontri vengono descritti alla fine di questo scenario: "Incontro: Cavalieri di Lothian", "Incontro: Cavalieri di Gorre" e "Opportunità: Affrontare il Comandante Nemico".

Sia nelle battaglie campali che in quelle da torneo, il Master o lo scenario stabiliscono l'Incontro

predefinito per ciascun Turno. Per il primo e unico Turno di questo torneo, l'Incontro predefinito è con un gruppo di cavalieri del regno di Gorre, delle regioni settentrionali. Informa i Giocatori che nelle vicinanze si trova inoltre un grande conroi di cavalieri provenienti da un altro regno nordico, il regno di Lothian. A capo di questo gruppo di cavalieri agguerriti c'è nientemeno che il temibile re Lot in persona! Catturare Lot porterebbe enorme Gloria e grandi ricchezze a qualsiasi cavaliere che riuscisse in quest'impresa disperata.

Il Master informa i Giocatori che possono tentare di cambiare l'Incontro predefinito tirando sulle loro Abilità **Battaglia**. Se un Cavaliere Giocante ottiene un successo, il Master comunica al gruppo che esiste la possibilità di combattere contro i Cavalieri di Lothian. Se un Cavaliere Giocante ottiene un critico (pari al valore della sua Abilità Battaglia), ciò concede a quel personaggio di contrassegnare con una spunta la sua Abilità e di generare quella che viene chiamata un'Opportunità: in questo caso, la possibilità di affrontare re Lot e la sua guardia del corpo!

Se si presenta un'Opportunità di questo tipo, essa diventa automaticamente l'Incontro di questo Turno. Altrimenti, il Master decide quale Incontro affronteranno i Cavalieri Giocanti: i Cavalieri di Gorre o i Cavalieri di Lothian.

Se tutti hanno fallito il tiro Battaglia, i Cavalieri Giocanti affrontano automaticamente i Cavalieri di Gorre. Ricorda che solo con un successo critico nel tiro Battaglia i Cavalieri Giocanti possono attaccare direttamente re Lot, perfino se affrontano i Cavalieri di Lothian.

Dopo aver generato l'Incontro, Leodegrance annuncia la carica e ogni cavaliere del conroi sprona il proprio cavallo!

(Nota che questa procedura è lievemente modificata rispetto alle normali regole di Battaglia del regolamento completo, giacché non ci preoccuperemo, per ora, dell'Intensità).

Riferisci al gruppo che ogni Cavaliere Giocante deve scegliere una Postura per l'imminente Turno di Battaglia ma, a causa della carica a cavallo, ognuno di loro sceglierà automaticamente la Postura Valorosa, il che significa che combatteranno per due Round. A questo punto, mentre si uniscono ai combattimenti, Tutti i Cavalieri Giocanti possono mettere una spunta al loro Tratto Valoroso.

*L'Abilità Battaglia offre a un Cavaliere Giocante la possibilità di decidere chi affrontare ogni Turno.*





*Ricorda che le Passioni possono essere invocate solo una volta al giorno.*

*Dato che il bonus dura fino a quando la situazione non cessa, ogni bonus offerto dallo status*

*Ispirato/ Appassionato viene meno al termine del Turno di Battaglia in cui la Passione è stata invocata.*

Adesso i Cavalieri Giocanti possono tirare per l'Ispirazione dettata dalla Passione. Ciò funziona proprio come la normale Ispirazione: il Cavaliere Giocante deve giustificare il motivo per cui sta tirando per la Passione (e chi ha una Passione Famosa è adesso *obbligato* a effettuare il tiro se la fonte della sua Passione è presente), e quindi applicare i consueti bonus forniti dall'Ispirazione derivanti dai tiri riusciti. L'unica restrizione è che un Cavaliere Giocante può effettuare il tiro su una Passione per l'Ispirazione una sola volta per battaglia.

Per semplificare le cose, a meno che non si sia deciso diversamente, i Cavalieri Giocanti vittime della Follia o della Malinconia non dovrebbero sentirne subito gli effetti: attendi perlomeno la fine degli eventi della giornata per dare al Cavaliere Giocante l'opportunità di sperimentare tutto ciò che lo attende.

Il combattimento ha inizio! Durante un Incontro ordinario, un cavaliere con la Postura Valorosa deve combattere per due Round prima che l'Incontro termini. Tieni conto del numero di cavalieri nemici disponibili: se ci sono meno avversari che personaggi attivi, ricorda che i Cavalieri Giocanti possono schierarsi in due contro uno dei loro nemici (e viceversa!). Per la carica iniziale, ogni Cavaliere Giocante affronterà un solo avversario.

Le armi smussate infliggono la metà dei danni! Nota anche che i premi in Gloria per aver sconfitto gli avversari con armi smussate sono ridotti a un decimo del loro normale valore.

Ricorda ai Giocatori che l'obiettivo della battaglia è quello di catturare il maggior numero possibile di cavalieri e cavalli possibile. Il nobile con il maggior numero di prigionieri sotto il proprio stendardo alla fine della giornata sarà il vincitore! Se combattono contro i Cavalieri di Gorre, questi trattengono i loro colpi, infliggendo la metà dei danni: i Cavalieri Giocanti che non fanno lo stesso devono effettuare un tiro su **Onesto**, perdendo 1 punto Onore in caso di successo. I Cavalieri di Lothian non trattengono i colpi in nessuna circostanza.

Se il conroi attacca re Lot, attieniti alla procedura spiegata nella descrizione dell'Opportunità.

Un cavaliere che si arrende, viene disarcionato, o che cade svenuto è considerato catturato; è possibile anche reclamare un cavallo senza il suo cavaliere. Cavalieri e cavalli catturati devono essere ricondotti nell'area neutrale dal cavaliere o dal suo scudiero (con un tiro **Abilità Scudiero** riuscito), o segnalandolo a un giovane vassallo (con un tiro **Battaglia** riuscito).

## Un Gran Trambusto

Mentre i Cavalieri Giocanti si accingono a concludere il loro primo Turno, ai margini del campo di battaglia scoppia una specie di tumulto. Riuscendo in un tiro **Consapevolezza** i personaggi possono distinguere la voce di un giovane scudiero che grida ai margini del campo di battaglia, nei pressi di Fleet Street. Un successo critico consentirà di distinguere le parole: "La spada! Ha estratto la spada!"

Le trombe iniziano a squillare: la battaglia è finita? Di già? Un po' confusi, i cavalieri si fermano e si guardano l'un l'altro. Lo scudiero grida di nuovo.

"La spada! La spada!", ora tutti possono sentire le parole e vedono lo scudiero indicare in modo frenetico nella direzione di St. Paul. Tutti i cavalieri, alcuni per aver compreso l'accaduto, altri semplicemente imitando i primi, girano i cavalli e accorrono al galoppo nella direzione indicata, verso la città. Il campanile della cattedrale è ben visibile oltre le antiche mura romane.

I Cavalieri Giocanti possono rivolgersi al loro temporaneo comandante. "Andiamo", dice l'anziano re, senza esitare. Gira il cavallo e lo sprona al galoppo verso Fleet Street. Chiedi di effettuare dei tiri **Equitazione** per seguirlo. Con un critico, il Cavaliere Giocante si affianca al re, un successo indica che è subito dietro di lui. In caso di fallimento, il Cavaliere Giocante si ritrova immerso nella calca di cavalli diretti nella stessa direzione, mentre un disastro indica che il Cavaliere Giocante finisce quasi schiacciato nella ressa e subisce 1D6 punti di danno.

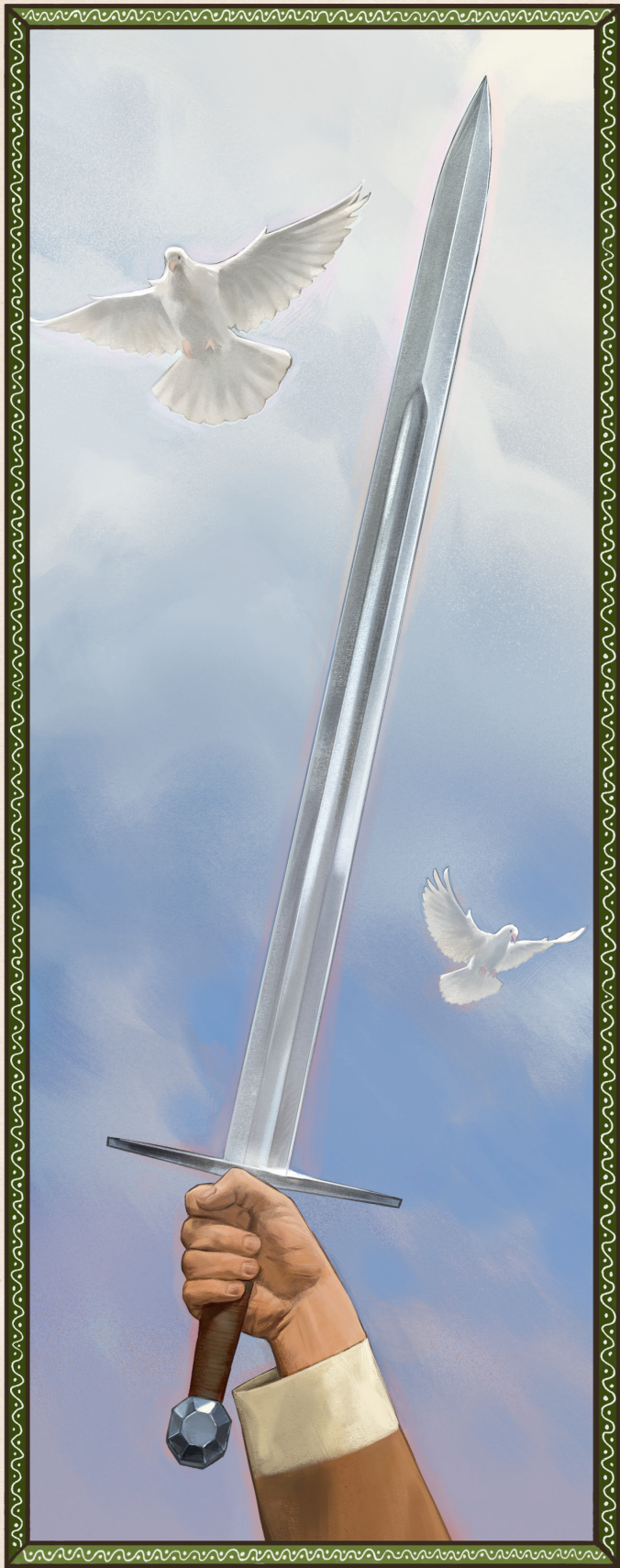
Le mura della città si profilano davanti all'impeetuosa schiera di uomini a cavallo. I cavalieri cercano di attraversare in massa la porta di Ludgate, tutti in una volta, ma in troppi stanno cercando di fare la stessa cosa.

Una volta raggiunta la porta cittadina, i cavalieri sono costretti ad avanzare lentamente. Enfatizza il claustrofobico collo di bottiglia che viene a crearsi alla porta, le grida e le urla, il generale panico latente di centinaia di cavalieri, già eccitati dalla battaglia, desiderosi di essere i primi a vedere con i propri occhi cosa sta accadendo.

Una volta emersi nelle strade cittadine, tutti si lanciano al galoppo. Ecco un cavallo rovinare a terra! Un uomo viene travolto, ma i cavalieri non si fermano. Ora farsi strada è più facile.

La strada conduce direttamente a St. Paul. Si staglia davanti agli occhi. Bastano pochi passi per entrare nel cortile erboso a nordest della cattedrale. Altri cavalieri stanno arrivando dalle retrovie, ed è una lotta per trovare posto.





I Cavalieri Giocanti che hanno ottenuto un critico nel loro tiro Equitazione sono tra i primi a entrare nel cortile e guadagnano ro punti Gloria per avercela fatta. **Quelli** che hanno ottenuto un successo sono appena dietro di loro. I ritardatari (quelli che hanno fallito o hanno ottenuto un disastro nel tiro) devono farsi strada tra la folla di popolani che si è già radunata, mentre alcuni cavalieri in sella alle loro cavalcature superano le persone a piedi spingendole da parte senza tante cerimonie. I Cavalieri Giocanti che riescono in un tiro **Rango Sociale** possono farlo anche loro e segnare con una spunta il Tratto Orgoglioso. **Questi** cavalieri hanno un posto in prima fila per vedere cosa sta succedendo, accanto a Leodegrance. Gli altri devono rimanere in sella e allungare il collo.

Uno scudiero nel pieno della pubertà, con il viso che mostra il primo accenno di baffi, è in piedi davanti alla Roccia e osserva i cavalieri riunitisi attorno a lui. I Cavalieri Giocanti potrebbero riconoscerlo come il ragazzo che hanno incontrato in precedenza in taverna! La spada è conficcata nell'incudine, come sempre. I Cavalieri Giocanti devono effettuare un tiro **Riconoscere** con un bonus di +3. In caso di successo, il Cavaliere Giocante noterà che il giovane indossa il simbolo di sir Ector, un cavaliere minore delle colline di Cambria, e che sir Ector in persona è in piedi a fianco del ragazzo.

Un tiro **Religione (Pagana)** riuscito consentirà di riconoscere il mago Merlino tra la folla, mentre osserva con attenzione da sotto il cappuccio del mantello. Un tiro **Religione (Cristiana)** riuscito permetterà di individuare l'arcivescovo Dubricio sui gradini della cattedrale, con un'espressione seria in volto.

La folla grida, le voci dei presenti mescolate in un forte brusio. "Ha estratto la spada!"

"Chi?"

"Quel giovanotto laggiù."

"Quello? Impossibile, solo il Re di Britannia può estrarre la spada."

Re Lot di Lothian balza giù dal cavallo e spinge da parte il ragazzo.

"Se questa cosa deve muoversi, lo farà per me!" grida afferrando con la mano l'impugnatura della spada, tirando con forza. I suoi cavalieri lanciano grida di incoraggiamento mentre il re comincia a tirare con entrambe le mani: è chiaro a tutti che si tratta di un uomo dotato di una forza straordinaria, grosso quanto un orso, eppure la spada non si muove. Continua a tirare finché le sue mani scivolano dall'elsa e lui barcolla all'indietro.

"Lasciate che il ragazzo ci provi", grida qualcuno tra la folla, seguito da molti altri: "Sì, lasciate che il ragazzo ci provi!"

Sir Ector, in piedi accanto allo scudiero, gli fa un cenno, e il giovane posa una mano sulla spada... estraendola dalla roccia senza alcuna difficoltà. La folla, cavalieri e popolani assieme, rimane a bocca aperta. Poi il ragazzo la lascia scivolare di nuovo al suo posto.



*Quando narri lunghe scene come questa, ricordati di tanto in tanto di fare una pausa per chiedere ai Cavalieri Giocanti cosa pensano di ciò che sta avvenendo davanti a loro. Assegna segni di spunta ai Tratti e alle Passioni appropriate se il Cavaliere Giocante mostra una reazione particolarmente drammatica.*

*A causa del modificatore dato dal Vantaggio dell'Altezza, l'Abilità Spade di re Lot viene ridotta da 20+3 a 18!*

Un altro cavaliere scende da cavallo e avanza a spintoni verso la roccia. È re Uriens di Gorre. Come Lot prima di lui, tira, strattona, infine cerca di estrarla in malo modo con tutta la forza che ha, ma la spada non si muove.

Non appena Uriens si allontana, il ragazzo la estrae di nuovo senza alcun sforzo.

“Il re!” grida qualcuno. “È lui il re!”

“Il ragazzo ha estratto la spada!” grida re Leodegrance. “Il ragazzo è il re!”

Cosa pensano i Cavalieri Giocanti? Gridano in accordo a re Leodegrance o aspettano di vedere come si evolve la situazione?

“Non finché sarò vivo!” urla re Lot, che estrae la sua spada e avanza a lunghe falcate verso il ragazzo. Le sue guardie scendono da cavallo e si posizionano a pochi passi dietro di lui. I Cavalieri Giocanti che sono arrivati in testa alla folla sono ora in grado di intercettare questi cavalieri esperti e brutali: tutto ciò che devono fare è tirare le redini e far avanzare i propri cavalli per bloccare Lot.

Cosa faranno?

Se non intervengono ora che possono, concedi loro di spuntare il Tratto Cauti, mentre altri cavalieri di Carmelide avanzano per intercettare Lot e le sue guardie. Ricorda che solo i Cavalieri Giocanti in prima fila possono intervenire. Re Lot è dapprima sorpreso, poi indignato per essere stato bloccato dai cavalieri e, senza dire una parola, sferra un fendente a uno di loro con la sua Abilità Spade pari a 20+2. Qualsiasi Cavaliere Giocante coinvolto beneficia del Vantaggio dell'Altezza di +5/-5 perché è a cavallo. Effettuare un'Azione Attaccare contrastata per determinare l'esito.

I cavalieri di Lot avanzano per aiutarlo. La situazione si è trasformata in un istante in un combattimento contro una delle bande di cavalieri più agguerriti della Britannia! Per fortuna, tutti stanno ancora impugnando armi smussate.

Gioca un singolo Round, utilizzando le statistiche fornite nella descrizione dell'Incontro “Cavalieri di Lothian”, con le armi che causano la metà del danno come già spiegato. Descrivi come, durante la confusione dello scontro, una delle guardie reali di Lothian sfugge ai suoi avversari e balza in avanti verso il ragazzo, il quale estrae la lama dalla roccia e uccide il cavaliere con un unico movimento fluido!

Re Leodegrance e i suoi cavalieri, più una mezza decina di altri re e molti, molti altri cavalieri sciamano tra re Lot e l'erede designato.

“Il ragazzo ha estratto la spada!” prorompe re Leodegrance. “È di diritto il re!”

“Nessun giovincello sbarbato sarà mai il mio re!” grida re Lot.

“Né il mio”, replica qualcuno. “Né il mio!” ripetono altre voci.

“Io dico che è il mio re”, afferma Leodegrance, inginocchiandosi davanti allo scudiero, che accetta la spada offertagli dicendo: “Come re, accetto la tua offerta”.

Per i Cavalieri Giocanti è il momento di agire. Sono i più vicini al ragazzo e hanno la possibilità di essere tra i primi cavalieri a giurare fedeltà al nuovo re. Se i Giocatori non sono sicuri su come agire, possono effettuare un tiro **Onore**. Un successo indica che il cavaliere sa cosa fare. Una volta che qualcuno giura fedeltà, il Master deve verificare se gli altri lo seguono. Poi tutta la folla si inginocchia. Il tempo a disposizione per essere i primi è poco e si esaurisce in fretta!

Lot getta a terra con fragore la sua “inutile” spada smussata. “Tornerò con una spada che non mi deluderà” dice, poi balza in sella al suo cavallo. Le sue guardie si trovano a mezzo passo dietro di lui e voltano e spronano i loro destrieri, incuranti di chi rischia di essere travolto nel mezzo della calca. Altri fanno lo stesso e un urlo di rimprovero si leva dalla folla.

“Lunga vita a re Arthur!” grida sir Ector, alzando la spada.

“Lunga vita a re Arthur” gli fa eco la folla, ancora e ancora, “Lunga vita a re Arthur!”, e ancora, “LUNGA VITA A RE ARTHUR!”

### Conclusione

E così si conclude questa speciale anteprima de *L'Avventura del Torneo della Spada*, il primo scenario di *Pendragon - Set Introduttivo!* Quest'anteprima contiene solo il primo dei tre atti di un'epica avventura che, a sua volta, dà vita a una memorabile campagna di cinque anni che condurrà i Cavalieri Giocanti attraverso molti degli episodi più famosi dei primi anni del regno di re Artù.

Chiedi a tutti i Giocatori di calcolare il totale dei punti Gloria ottenuti durante lo scenario. Assegna 10 punti Gloria per ogni Statistica su cui è stato messo un segno di spunta e altri 50 punti Gloria a ogni Cavaliere Giocante che ha riconosciuto il diritto al trono di Artù prima che re Lot sguainasse la spada.

Chi ha ottenuto più Gloria? Quel Cavaliere Giocante si è guadagnato il diritto di vantarsene con i suoi compagni! Ma la Ruota della Fortuna è in continuo movimento e, se questi prodi cavalieri continueranno ad affrontare nuove avventure, altra Gloria attende tutti loro!



# Incontri nella Mischia del Torneo

## Incontro: Cavalieri di Gorre

Perdita di Morale 1D6+3

Morale Minimo 13

Il numero dei Cavalieri di Gorre è pari a quello dei Cavalieri Giocanti. I cavalieri controcaricano nel primo Round, poi combattono con le loro spade.

### CAVALIERI DI GORRE

*Uomini impavidi provenienti dal regno di Gorre, nel lontano nord. Questi cavalieri possono apparire un po' primitivi, ma combattono bene come tutti gli altri cavalieri.*

TAG	DES	FOR	COS	FAS
15	11	15	15	10

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VALORE	DANNI
Lancia da Cavalleria	Carica	17	6D6
Spada	Spade	17	5D6

### SALUTE

### ALTRO

STATISTICHE	VALORE	STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	30	Movimento	18
Atterramento	15	Protezione	8+6
Ferita Grave	15	Premio Gloria	50
Svenuto	8	Vel. Guarigione	3

**Armatura:** usbergo corto, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*

**Tratti:** Valoroso 18

**Abilità:** Equitazione 17

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.

## Incontro: Cavalieri di Lothian

Perdita di Morale 2D6

Morale Minimo 13

Il numero dei Cavalieri di Lothian è pari a una volta e mezzo quello dei Cavalieri Giocanti (arrotondato per eccesso). I cavalieri controcaricano nel primo Round, poi combattono usando le loro lance da cavalleria come normali lance (o sguainando la spada se la lancia si è spezzata).

### CAVALIERI DI LOTHIAN

*Un enorme conroi di uomini provenienti dal regno di Lothian di re Lot. Non solo sono più numerosi, ma colpiscono più forte degli altri cavalieri!*

TAG	DES	FOR	COS	FAS
17	11	16	14	10

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VALORE	DANNI
Lancia da Cavalleria	Carica	17	6D6
Spada	Spade	17	5D6
Lancia	Lance	15	5D6

### SALUTE

### ALTRO

STATISTICHE	VALORE	STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	31	Movimento	19
Atterramento	17	Protezione	10+6
Ferita Grave	14	Premio Gloria	50
Svenuto	8	Vel. Guarigione	3

**Armatura:** usbergo, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*

**Tratti:** Valoroso 15

**Abilità:** Equitazione 17

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.



# Incontri nella Mischia del Torneo

## Opportunità: Affrontare il Comandante Nemico

Perdita di Morale 3D6

Morale Minimo 14

*Uno dei comandanti dei fianchi dell'armata nemica (avanguardia o retroguardia) si allontana dalla sua divisione, circondato dalle sue guardie del corpo scelte. È un'occasione per catturare un nobile di alto rango!*

Il numero delle guardie del corpo è pari a una volta e mezzo quello dei Cavalieri Giocanti. Quando possibile, le guardie attaccano in coppia qualsiasi Cavaliere Giocante, iniziando da quelli con il valore di Gloria più elevato: non c'è tempo per i convenevoli!

Per affrontare il Comandante, ogni Cavaliere Giocante deve prima sconfiggere il proprio o i propri avversari. A differenza di un Incontro ordinario, i Cavalieri Giocanti possono continuare a combattere finché lo desiderano o sono in grado di farlo.

Un cavaliere che riesca a catturare il Comandante ottiene +150 punti Gloria. Tutti i cavalieri appartenenti al conroi che non hanno catturato il Comandante ottengono invece +50 punti Gloria, oltre ai punti Gloria ottenuti sconfiggendo i loro avversari.

### GUARDIA DEL CORPO

TAG	DES	FOR	COS	FAS
16	15	18	17	10

#### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VALORE	DANNI
Spada	Spade	20	6D6
Lancia	Lance	18	6D6

#### SALUTE

STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	33
Atterramento	16
Ferita Grave	17
Svenuto	8

#### ALTRO

STATISTICHE	VALORE
Movimento	22
Protezione	12+6
Premio Gloria	50
Vel. Guarigione	3

**Armatura:** usbergo avanzato, aketon, elmo normanno avanzato, scudo normanno\*

**Tratti:** Valoroso 18

**Passioni:** Omaggio (Signore) 20+2

**Abilità:** Equitazione 16

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.

### COMANDANTE

TAG	DES	FOR	COS	FAS
15	14	15	18	15

#### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VALORE	DANNI
Spada	Spade	20+2	6D6
Lancia	Lance	19	6D6

#### SALUTE

STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	33
Atterramento	15
Ferita Grave	18
Svenuto	8

#### ALTRO

STATISTICHE	VALORE
Movimento	20
Protezione	12+6
Premio Gloria	150
Vel. Guarigione	3

**Armatura:** usbergo avanzato, aketon, elmo normanno avanzato, scudo normanno\*

**Tratti:** Valoroso 20+1

**Abilità:** Equitazione 16

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.



# Sir Avalloc



## SIR AVALLOC

TAG	DES	FOR	COS	FAS
12	12	12	16	11

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DANNI
Pugnale	Rissa	10	2D6+4
Lancia da Cavalleria	Carica	15	6D6
Spada d'Arme	Spade	14	4D6
Lancia (4)	Lance	9	4D6
Ascia	Immanicate	12	4D6
—	Immanicate 2M	6	

### SALUTE

STATISTICHE	VALORE	STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	28	Movimento	17
Atterramento	12	Protezione	10+6
Ferita Grave	16	Premio Gloria	2.190
Svenuto	7	Vel. Guarigione	3

### ALTRO

**Armatura:** usbergo, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.

Sei cresciuto nella città di Carlion, erede delle antiche tradizioni romane. Fai parte dell'unità d'élite della milizia cittadina, che ha giurato di proteggere gli abitanti di Carlion dalle ondate di anarchia che lambiscono le sue mura. Prendi il tuo dovere sul serio, ma ti senti soffocare dalle rigide tradizioni della tua famiglia e dei tuoi coetanei. La tua ribellione assume la forma di una costante raffica di battute e osservazioni ironiche, volte a mettere in discussione quelle che consideri le soffocanti tradizioni di corte.

**Età:** 21

**Cultura:** Cimbra Romana

**Religione:** Cristiana

**Patria:** Carlion

**Classe Attuale:** Cavaliere Vassallo

**Lord Attuale:** Capitano della Guardia di Carlion

**Caratteristiche Distintive:** capelli fluenti, risata fragorosa

**Caratteristica Familiare:** Eloquente

**Cavalli:** un destriero, un ronzino, due cavalli da soma

**Tesoro:** cimelio di famiglia; mantello prezioso da Roma (valore 1 £)

*Scegli lui se: ti allatta l'idea di interpretare un cavaliere spiritoso e troppo furbo per stare lontano dai guai.*

### TRATTI

Casto 13/Lascivo 7

Cauto 8/Impulsivo 12

Clemente 13/Crudele 7

Energico 10/Pigro 10

Fiducioso 10/Sospettoso 10

Frugale 4/Ingordo 16

Generoso 10/Egoista 10

Giusto 8/Arbitrario 12

Onesto 12/Disonesto 8

Spirituale 13/Materiale 7

Tollerante 13/Vendicativo 7

Umile 13/Orgoglioso 7

Valoroso 15/Codardo 5

### PASSIONI

Amore (Famiglia) 10,

Devozione (Dio) 5, Omaggio

(Signore) 10, Onore 15,

Ospitalità 10, Rango Sociale 15

### ABILITÀ

Amministrare 5, Battaglia

5, Cacciare 5, Cantare 7,

Comporre 5, Consapevolezza

10, Cortesia 6, Danzare 6,

Equitazione 15, Falconeria 5,

Folklore 6, Giocare 5, Intrigo

8, Letteratura 3, Oratoria 12,

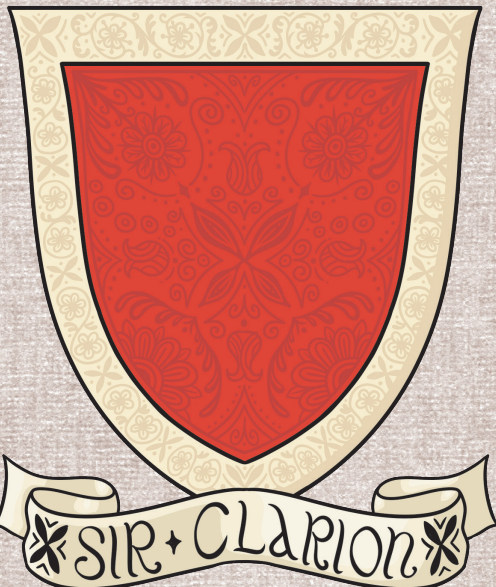
Primo Soccorso 6, Religione

5, Riconoscere 8, Sedurre 6,

Suonare (Strumenti) 6



# Sir Clarion



## SIR CLARION

TAG	DES	FOR	COS	FAS
14	12	14	15	10

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DANNI
Pugnale	Rissa	10	2D6+5
Lancia da Cavalleria	Carica	15	6D6
Spada d'Arme	Spade	15	5D6
Lancia (4)	Lance	9	5D6
Mazza	Immanicate	10	5D6
—	Immanicate 2M	5	

### SALUTE

STATISTICHE	VALORE	STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	29	Movimento	18
Atterramento	14	Protezione	10+6
Ferita Grave	15	Premio Gloria	2.205
Svenuto	7	Vel. Guarigione	3

### ALTRO

**Armatura:** usbergo, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*  
 \*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 le Armi da Tiro

Sei un cavaliere di Logres, lontano parente del leggendario duca Vortimer. Non desideri altro che dimostrarti degno della sua eredità e vedere la Britannia ancora una volta unita sotto un Grande Re. Per ora, vaghi per il Paese alla ricerca di un degno lord in cui riporre la tua fiducia e a cui offrire la tua spada.

Quest'anno combatti sotto il vessillo di re Leodegrance di Carmelide, un sovrano giusto e onesto.

**Età:** 21

**Cultura:** Cimbra

**Religione:** Cristiana

**Patria:** Rydychan

**Classe Attuale:** Cavaliere Mercenario

**Lord Attuale:** re Leodegrance

**Caratteristiche Distintive:** mascella pronunciata, espressione altera

**Caratteristica Familiare:** Ben Educato

**Cavalli:** un destriero, un ronzino, due cavalli da soma

**Tesoro:** cimelio di famiglia; anello con incisione (oro, valore 2 £)

*Scegli lui se: vuoi interpretare un cavaliere che incarni gli ideali della propria classe e che aderisca con entusiasmo ai principi della cavalleria.*

### TRATTI

Casto 13/Lascivo 7

Cauto 10/Impulsivo 10

Clemente 13/Crudele 7

Energico 15/Pigro 5

Fiducioso 10/Sospettoso 10

Frugale 12/Ingordo 8

Generoso 10/Egoista 10

Giusto 16/Arbitrario 4

Onesto 10/Disonesto 10

Spirituale 13/Materiale 7

Tollerante 13/Vendicativo 7

Umile 13/Orgoglioso 7

Valoroso 16/Codardo 4

### PASSIONI

Amore (Famiglia) 10,

Cavalleria 5, Devozione (Dio)

5, Fedeltà (Re Leodegrance) 15,

Onore 15, Ospitalità 10, Rango

Sociale 15

### ABILITÀ

Amministrare 5, Battaglia

5, Cacciare 5, Cantare 5,

Comporre 5, Consapevolezza

5, Cortesia 11, Danzare 5,

Equitazione 15, Falconeria 10,

Folklore 5, Giocare 5, Intrigo

5, Letteratura 0, Oratoria 5,

Primo Soccorso 7, Religione

5, Riconoscere 8, Sedurre 5,

Suonare (Strumenti) 5



# Dama Cwenhild



## DAMA CWENHILD

TAG	DES	FOR	COS	FAS
15	10	15	15	10

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DANNI
Scramasax	Rissa	12	2D6+5
Lancia da Cavalleria	Carica	12	7D6
Spada d'Arme	Spade	12	5D6
—	Lance	8	
—	Immanicate	5	
Ascia Grande	Immanicate 2M	15	7D6

### SALUTE

STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	30
Atterramento	15
Ferita Grave	15
Svenuto	7

### ALTRO

STATISTICHE	VALORE
Movimento	18
Protezione	10+6
Premio Gloria	2.040
Vel. Guarigione	3

**Armatura:** usbergo, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.

Sei nata in una famiglia della contea di Berroc appartenente alla popolazione sassone che sostiene i sovrani cimbri di Logres. Tuo padre ha giurato fedeltà a re Uther e tu fai parte di una guardia del corpo composta interamente di Sassoni alle dipendenze dello sceriffo di Londinium, il cui dominio si estende sulle contee di Thamesmouth e Berroc. Sebbene molti dei tuoi parenti si siano convertiti al cristianesimo, tu osservi ancora le vecchie usanze.

**Età:** 21

**Cultura:** Sassone

**Religione:** Pagana (Wotan)

**Patria:** Berroc

**Classe Attuale:** Cavaliere Vassallo

**Lord Attuale:** Sceriffo di Londinium

**Caratteristiche Distintive:** statuarica, sguaiata

**Caratteristica Familiare:** Poetica

**Cavalli:** un grande destriero, un grande ronzino, due cavalli da soma

**Tesoro:** cimelio di famiglia; bracciale d'argento (valore 1 £)

*Scegli lei se: vuoi parlare in modo sguaiato e impugnare una grossa ascia!*

### TRATTI

Casto 10/Lascivo 10  
 Cauto 5/Impulsivo 15  
 Clemente 10/Cruделе 10  
 Energico 16/Pigro 4  
 Fiducioso 10/Sospettoso 10  
 Frugale 5/Ingordo 15  
 Generoso 13/Egoista 7  
 Giusto 10/Arbitrario 10  
 Onesto 10/Disonesto 10  
 Spirituale 7/Materiale 13  
 Tollerante 10/Vendicativo 10  
 Umile 6/Orgoglioso 14  
 Valoroso 16/Codardo 4

### PASSIONI

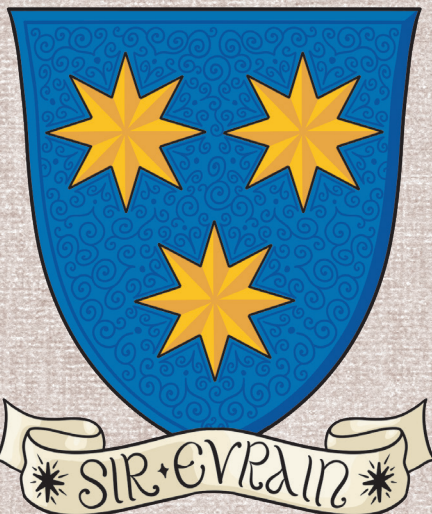
Amore (Famiglia) 15,  
 Devozione (Wotan) 5,  
 Omaggio (Signore) 15, Onore  
 15, Ospitalità 15, Rango  
 Sociale 10

### ABILITÀ

Amministrare 5, Battaglia  
 5, Cacciare 7, Cantare 8,  
 Comporre 8, Consapevolezza  
 5, Cortesia 9, Danzare 5,  
 Equitazione 12, Falconeria 5,  
 Folklore 7, Giocare 10, Intrigo  
 5, Letteratura 0, Oratoria 5,  
 Primo Soccorso 5, Religione  
 5, Riconoscere 6, Sedurre 5,  
 Suonare (Strumenti) 5



# Sir Evrain



## SIR EVRAIN

TAG	DES	FOR	COS	FAS
11	13	10	15	15

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DANNI
Pugnale	Rissa	10	2D6+4
Lancia da Cavalleria	Carica	15	6D6
Spada d'Arme	Spade	15	4D6
Lancia (4)	Lance	10	4D6
—	Immanicate	7	
—	Immanicate 2M	6	

### SALUTE

STATISTICHE	VALORE	STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	26	Movimento	17
Atterramento	11	Protezione	10+6
Ferita Grave	15	Premio Gloria	2.075
Svenuto	7	Vel. Guarigione	3

### ALTRO

**Armatura:** usbergo, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*  
 \*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con Armi da Tiro.

Dopo la morte del tuo signore nella battaglia di Netley Marsh, ti sei guadagnato il pane offrendo la tua spada, quest'anno a re Leodegrance di Carmelide. L'anno scorso, durante una visita a Londinium, hai scorto la bellezza più radiosa che tu abbia mai visto: dama Morcades della Torre Bianca. Hai giurato seduta stante di compiere grandi imprese in suo nome.

**Età:** 24

**Cultura:** Cimbra

**Religione:** Pagana

**Patria:** Escavalon

**Classe Attuale:** Cavaliere Mercenario

**Lord Attuale:** nessuno

**Caratteristiche Distintive:** spalle larghe, sguardo gentile, pelle liscia

**Caratteristica Familiare:** Seducente

**Cavalli:** un destriero, un ronzino, due cavalli da soma

*Scegli lui se: vuoi interpretare un cavaliere interessato alle storie d'amore quanto all'arte della spada, dotato delle Abilità interpersonali e il Fascino necessari.*

### TRATTI

Casto 4/Lascivo 16  
 Cauto 8/Impulsivo 12  
 Clemente 10/Crudele 10  
 Energico 16/Pigro 4  
 Fiducioso 10/Sospettoso 10  
 Frugale 10/Ingordo 10  
 Generoso 15/Egoista 5  
 Giusto 10/Arbitrario 10  
 Onesto 13/Disonesto 7  
 Spirituale 13/Materiale 7  
 Tollerante 10/Vendicativo 10  
 Umile 7/Orgoglioso 13  
 Valoroso 15/Codardo 5

### PASSIONI

Adorazione (Dama Morcades della Torre Bianca) 10, Amore (Famiglia) 10, Devozione (Blodeuwedd) 5, Fedeltà (Re Leodegrance) 10, Onore 15, Ospitalità 15, Rango Sociale 10

### ABILITÀ

Amministrare 5, Battaglia 5, Cacciare 5, Cantare 7, Comporre 5, Consapevolezza 8, Cortesia 13, Danzare 7, Equitazione 15, Falconeria 5, Folklore 10, Giocare 8, Intrigo 10, Letteratura 0, Oratoria 10, Primo Soccorso 6, Religione 5, Riconoscere 8, Sedurre 13, Suonare (Strumenti) 8



# Dama Tamura



## DAMA TAMURA

TAG	DES	FOR	COS	FAS
14	12	14	15	10

### ATTACCHI

ARMA	ABILITÀ	VAL.	DANNI
Arco Semplice	Archi	15	3D6
Pugnale	Rissa	10	2D6+5
Lancia da Cavalleria	Carica	12	6D6
Spada d'Arme	Spade	15	5D6
Lancia (4)	Lance	10	5D6
—	Immanicate	10	
—	Immanicate 2M	8	

### SALUTE

STATISTICHE	VALORE
Punti Ferita	29
Atterramento	14
Ferita Grave	15
Svenuto	7

### ALTRO

STATISTICHE	VALORE
Movimento	18
Protezione	10+6
Ric. Gloria	1.950
Vel. Guarigione	3

**Armatura:** usbergo, aketon, elmo normanno, scudo normanno\*

\*Quando si è a cavallo, lo scudo impone -2 di penalità a tutte le armi, a eccezione di Caricare a Cavallo con lancia; penalità di -10 con le Armi da Tiro.

Sei la nipote di un archiere a cavallo sarmato giunto in Occidente al servizio dei Romani e sei stata addestrata per tutta la vita come cavaliere al servizio di Viviane du Lac, la Signora di Brocéliande. Ora dama Viviane ti ha inviato a Londinium dopo aver saputo delle profezie di Merlino. Sostiene che il mondo sta per cambiare e pensa che dovresti essere lì a testimoniare...

**Età:** 21

**Cultura:** Alana

**Religione:** Pagana

**Patria:** Bretagna

**Classe Attuale:** Cavaliere Vassallo

**Lord Attuale:** dama Viviane

**Caratteristiche Distintive:** corporatura aggraziata, occhi verdi

**Caratteristica Familiare:** Cavallerizza

**Cavalli:** un destriero, un ronzino, due cavalli da soma

**Tesoro:** cimelio di famiglia pagano; un piccolo idolo di legno intagliato portato al collo (contemplarlo concede una spunta al Tratto Spirituale una volta all'anno)

*Scegli lei se: desideri interpretare un cavaliere esperto con l'arco e le frecce, o se ti piace un po' di stranezza e misticismo nei tuoi personaggi.*

### TRATTI

Casto 7/Lascivo 13  
 Cauti 5/Impulsivo 15  
 Clemente 10/Cruelle 10  
 Energico 15/Pigro 5  
 Fiducioso 10/Sospettoso 10  
 Frugale 10/Ingordo 10  
 Generoso 13/Egoista 7  
 Giusto 10/Arbitrario 10  
 Onesto 15/Disonesto 5  
 Spirituale 16/Materiale 4  
 Tollerante 10/Vendicativo 10  
 Umile 4/Orgoglioso 16  
 Valoroso 16/Codardo 4

### PASSIONI

Amore (Famiglia) 15,  
 Devozione (Diana) 10,  
 Omaggio (Dama) 15, Onore 15,  
 Ospitalità 5, Rango Sociale 5

### ABILITÀ

Amministrare 5, Battaglia 8, Cacciare 10, Cantare 7, Consapevolezza 10, Comporre 5, Cortesia 7, Danzare 8, Falconeria 8, Equitazione 15, Folklore 7, Giocare 5, Intrigo 7, Letteratura 0, Oratoria 7, Primo Soccorso 8, Religione 8, Riconoscere 7, Sedurre 7, Suonare (Strumenti) 8



## All'Epoca di Re Artù, che Tipo di Cavaliere Avresti Voluto Essere?

È un'epoca di cavalleria, un'era di avventure e fantasia... è l'epoca di Pendragon!

*L'Avventura del Torneo della Spada* è uno scenario completo e un'anteprima speciale delle regole di *Pendragon 6a Edizione*.

All'interno di questo documento troverai:

- ✦ Uno scenario pronto da giocare, che permetterà a te e ai Giocatori di prendere parte all'epico momento in cui uno scudiero sconosciuto giunto dalle campagne estrarrà la spada dalla roccia.
- ✦ Una panoramica delle regole che illustra Tratti, Passioni, Abilità e combattimento.
- ✦ Cinque Cavalieri Giocanti pregenerati.
- ✦ Un'introduzione alla città di Londinium, l'ambientazione di questo scenario.

L'avventura ti aspetta con *Pendragon 6a Edizione*!

