



Guida Completa a Savage Worlds

Il gioco che verrà analizzato in questa guida è tutto fuorché un gioco di nicchia. Vincitore dell'**Origins Award** nel 2003 gode, nei Paesi di lingua anglofona, di una grande community di fans attivissima in rete.

Qui in Italia Savage Worlds è sbarcato con grave ritardo più di dieci anni dopo, pubblicato dalla **GG Studio** per conto della Pinnacle Entertainment Group. Appena arrivato ha vinto il *premio al miglior gioco di ruolo dell'anno* al **Lucca Comics & Games** del 2014. Questo articolo non sarà una recensione e non perderà tempo ad illustrare i vari motivi per cui vala pena provare un gioco come questo: moderno, intuitivo, di ampissimo respiro e pieno di sfide frenetiche e dense di tensione. Non analizzerà neppure le **molteplici differenze** tra Savage Worlds e quei giochi di ruolo anni ottanta che, in Italia, si sono oramai consolidati forti di un gruppo di fedeli cultisti i quali al solo pensiero di provare qualcos'altro sentono di fare un torto al proprio stile di vita. *Neppure fossero stati vegetariani per tutta la vita e si trovassero a dover mangiare una bistecca.*

L'obiettivo di questa guida è quello di essere uno **strumento integrativo** ed un **approfondimento** per il gioco e le sue meccaniche. Se dovete conoscere già il gioco a menadito, quindi, troverete molte informazioni che già sapete. Se, invece, sono mesi che cercate di convincere il vostro gruppo di gioco a provare Savage Worlds, passategli questo PDF. La lettura non si limiterà ad invogliarli, ma anche a *dare loro tutte le informazioni generali indispensabili*.



In conclusione è importante chiarire che non potrà essere neppure una guida al gioco di ruolo in generale, per esigenze di spazio e di buon senso. Alcune terminologie o abbreviazioni utilizzate (Game Master, d4, d6, party, png, ecc.) potrebbero risultare incomprensibili ai non-giocatori, a chi dispone di una fantasia limitata o a chi crede che gli RPG necessitino di un'interfaccia grafica e di mouse e tastiera.

È una guida di player.it, è, dunque, rivolta ai *players*.

Indice

<u>Equipaggiarsi al Gioco</u>	pag. 3
<u>La scheda del personaggio</u>	pag. 4
- Attributi	pag. 5
- Abilità	pag. 6
- Tratti	pag. 7
- Statistiche Derivate	pag. 7
- Vantaggi e Svantaggi	pag. 8
<u>Meccaniche di Gioco</u>	pag. 9
- Numero Chiave	pag. 9
- Successi ed Incrementi	pag. 10
- Combattimento	pag. 11
- La condizione di Scosso	pag. 12
- Equipaggiamento	pag. 13
<u>Fast, Furious, Fan</u>	pag. 14
- Benny	pag. 14
- Assi	pag. 15
- Dado del Destino	pag. 16
- Carte Azione	pag. 17
- Imprese Drammatiche	pag. 19
- Carte Avventura	pag. 20
<u>Background Arcani</u>	pag. 21
<u>Conclusioni</u>	pag. 22

*Dedicato a te,
compagno d'avventure.*

*Possano esserci sempre nuovi mondi da esplorare
sul tuo cammino.*

Dedica sull'ultima pagina dell'Edizione da Battaglia di Savage Worlds



Da Master, per tutti i Masters, quando vedrete questa immagine sulla sinistra e leggerete delle scritte in verde, saprete di essere all'interno dei **Masters' Tips**: consigli di questa guida (da interpretare esclusivamente come tali) per chi volesse masterare Savage Worlds e fosse alle prime armi. Se siete "semplici" giocatori e volete restare tali potete tranquillamente saltare queste sezioni.

Equipaggiarsi al Gioco

Come è stato già accennato nell'introduzione, Savage Worlds vuole essere un gioco semplice ed intuitivo. Nonostante sia relativamente recente, Savage Worlds **non è un gioco che noi italiani chiameremmo "forgita"**: sebbene l'aspetto narrativo sia comunque importante (come in ogni gioco di ruolo che si rispetti), le meccaniche del combattimento e delle varie prove, l'utilizzo dei dadi e il potere attribuito alla figura del Master rientrano nella tipologia più *classica* dei giochi di ruolo.

Questo non significa che il sistema non presenti molte **innovazioni**.

Prima di affrontarle, partiamo dalla domanda standard: *cosa vi serve per giocare?*

- un mazzo di carte da poker per tutto il party (Master compreso)
- un set di dadi a giocatore



Per quanto riguarda il set di dadi tenete presente:

i dadi percentuale ed i dadi da 20 **non si usano** in Savage Worlds. Inoltre sarebbe meglio avere una coppia per ogni altro tipo di dadi (due d4, due d6, due d8, due d10, due d12) ed **un singolo dado da 6 diverso dagli altri**. Sarà il vostro **Dado del Destino** (o *Wild Die*, in inglese: *dado selvaggio*). Capirete più avanti in questa guida a cosa servirà (sappiate fin da subito che sarà uno dei vostri *migliori amici*).

Non è necessario avere più dadi, anche se ovviamente può farvi risparmiare tempo.

Anche il mazzo da poker è opzionale, sebbene sia fondamentale per rendere Savage Worlds "Fast, Furious e Fun" (come i suoi autori amano definirlo) e *sento fortemente di consigliarlo* per migliorare la vostra esperienza. Poi, che vi costa...? Chi non ha un mazzo da poker da qualche parte a casa?

La scheda del personaggio

Name _____

Profession _____

Setting Rules _____

Quote _____

Attributes

					Agility
					Smarts
					Strength
					Spirit
					Vigor

	Charisma
	Parry
	Pace
	Toughness
Permanent Injuries	

Skills

Armor

Head:	_____
Torso:	_____
Arms:	_____
Legs:	_____

Equipment

Encumbrance	_____
Total WT Carried:	_____
Weight Limit:	_____
Encumbrance Penalty:	_____

Power/Trapping Cost Range Damage/Effect Duration

Weapon Range ROF Damage AP WT Notes

Hindrances:

Edges:

N
5
10
15
S

25
30
35
V
45

50
55
H
65
70

75
L
90
100
110

-1

-2

Wounds: -3

Incapacitated

Fatigue: -2

-1

Per poter comprendere bene il sistema di gioco di Savage Worlds potrebbe essere utile gettare un'occhiata preventiva alla **scheda del personaggio**.

Questo vi permetterà di percepire fin da subito la sua immediatezza ed intuitività ed aiuterà i meno entusiasti tra voi a voler arrivare in fondo alla restante parte della guida. Comprendere e sfruttare il sistema di Savage Worlds è, infatti, molto semplice. Padroneggiarlo richiederà *un po' più di pazienza*.

Quella qui mostrata è la **scheda classica** di Savage Worlds. Per questo sistema di gioco sono state fatte, in realtà, decine e decine di schede diverse. Alcune dalla sua attivissima community internazionale di giocatori e fans. In questo caso la community si limita di solito a *reimpostare la grafica* della scheda presentata qui sopra, trovandola più comoda o pratica in un differente *layout*, o *aumentando gli spazi disponibili* di determinate sezioni distribuendo la scheda su *due o più* fogli anziché uno solo. Altre versioni della scheda sono invece proposte dalle case editrici di Savage Worlds (**GG Studio** è la casa editrice italiana del titolo). Queste schede, di solito, sono strutturate per ambientazioni specifiche. Quella qui sopra è, quindi, "classica" nel senso che non appartiene ad alcuna ambientazione in particolare e può essere usata per ognuna di esse. Il massimo sforzo che dovete fare sarà *effettuare minime modifiche*, o aggiungere semplicemente *qualche appunto a mano libera* sul retro della scheda.

Passiamo adesso ad analizzare la scheda. Non vi spaventate se dovete rileggere qualche passaggio una o due volte e *cercate sempre di avere una delle immagini che vi ho fornito davanti*. Nonostante quelli che andrò ad esporre sono **concetti semplici**, infatti, in poche righe sarà riassunta *gran parte del sistema di gioco*. Stanno per arrivare, insomma, molte informazioni tutte assieme.

Vi prometto che, terminato questo capitoletto, *il resto della guida sarà in discesa*.

Attributi

La prima cosa utile in cui vi imbatterete scorrendo la scheda con lo sguardo, dall'alto verso il basso, sono gli **Attributi** (*Attributes*). Sono cinque in totale:

Attributes



Agilità / Agility
Intelligenza / Smarts
Forza / Strength
Spirito / Spirit
Vigore / Vigor

L'**ordine** in cui tali attributi vengono elencati **può variare** di scheda in scheda.

Abilità

Simili agli Attributi, più sotto, vi sono le **Abilità (Skills)**.

L'assenza di *abilità* già scritte sulla scheda a cui attribuire uno specifico numero è tipica di quei sistemi in cui **non esistono classi o professioni** pre-costruite.

Il vostro personaggio, pur potendo disporre di una sua **razza**, non sarà necessariamente un "Ranger", o un "Guerriero". Avrà, tuttavia, un **set di Abilità scelto e composto**

liberamente da voi che determinerà le sue competenze ad inizio gioco. Tutto il resto sarà semplice interpretazione.

La lista di abilità presente nell'Edizione da Battaglia *comprende 23 voci in totale*. **Non tutte** dovranno necessariamente essere presenti in ogni ambientazione di gioco ("Guidare" potrebbe essere, ad esempio, del tutto superflua in un fantasy) ed il Game Master dovrebbe sentirsi libero, senza esagerare, di aggiungerne *una o due*.

Skills

Ogni **Abilità** ha anche un **Attributo** cui è **correlata**.

Combattere, ad esempio, è un'abilità *correlata all'attributo Agilità*, così come ad Agilità è *correlata anche l'abilità Furtività*. Le abilità Percezione, invece, o Seguire le Tracce, sono entrambe correlate all'Attributo Intelligenza. E così via.

Non dovete imparare a memoria i singoli rapporti di correlazione: essi servono principalmente in **fase di creazione del personaggio e durante il suo potenziamento** ed *hanno molta poca importanza nel mezzo della sessione*.



Non scoraggiatevi se la **Creazione del Personaggio** risultasse più complessa del resto del gioco. Essa segue, infatti, regole diverse dallo sviluppo e dal potenziamento dello stesso. In fase di Creazione, infatti, si utilizzeranno "**Punti Abilità**" a cui *non dovete mai più badare per tutto il resto del gioco*, poiché l'evoluzione del PG sarà gestita tramite un sistema di **Avanzamenti e Ranghi**.

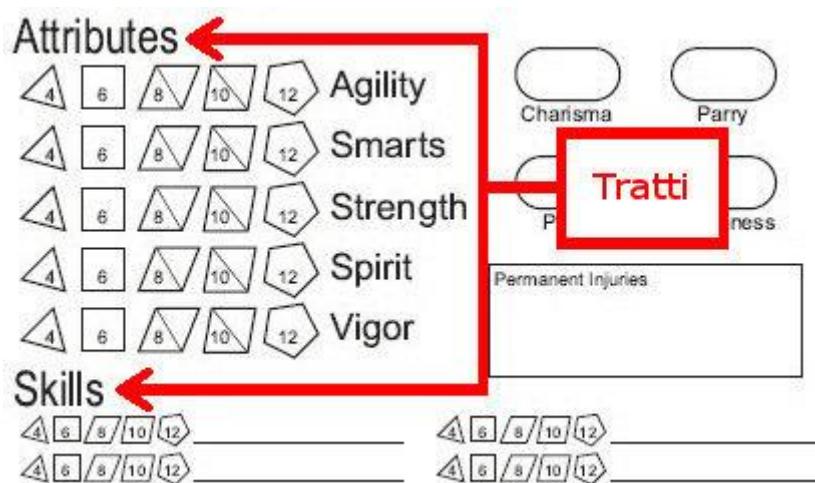
Il mio consiglio è semplicemente di **seguire alla lettera** quanto descritto nell'Edizione da Battaglia per la Creazione e, dopo la vostra prima scheda e dopo aver preso confidenza con l'evoluzione del PG, una volta disposti i primi Avanzamenti, scoprirete che potreste impiegare *meno di mezz'ora a fare una scheda da zero*. È, come sempre, solo questione di abitudine.

Il Master dovrebbe, in presenza di **neofiti del gioco di ruolo**, fare con loro una lunga

chiacchierata per comprendere come desiderano sia il loro pg e poi far loro la scheda, affinché l'unico aspetto un po' schizofrenico e complesso di questo gioco non li scoraggi fin da subito. Una volta che avranno appreso le meccaniche e capiranno come potenziarselo, saranno successivamente anche in grado di farsi una scheda in tempi sostenibili. Savage Worlds **non richiede una particolare attenzione "alla build"** ed è quasi immune al Power Player grazie ad un *bilanciamento perfetto*. Le strategie dovranno essere attuate durante le sessioni, in gioco, poiché, durante la creazione del personaggio, è inutile perdere tempo a cercare particolari Combo o "Bug" da sfruttare. Anche i giocatori più esperti e macchinosi, non neofiti del gioco di ruolo in generale, dovrebbero accettare l'aiuto del Master se fossero in difficoltà.

Tratti

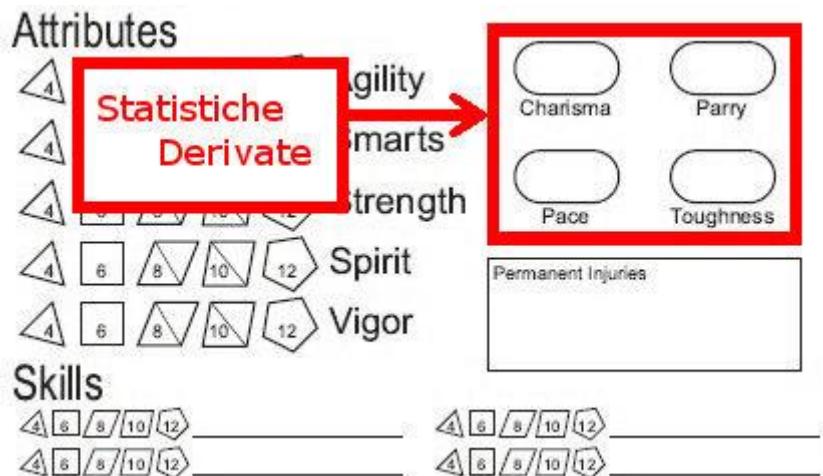
L'insieme di Attributi + Abilità prende in Savage Worlds il nome di "**Tratti**".



Osservando questi Tratti, si potrà facilmente notare come siano **sempre** espressi in una **tipologia di dado**. In Savage Worlds, infatti, un Personaggio **non avrà un numero** al suo valore di Forza, ma un **dado**. La Forza di un Personaggio potrà essere sempre e soltanto pari ad **un d4, un d6, un d8, un d10 o un d12**. Nessun: Forza = 2, o Forza = 5. E se dovreste leggere Forza = 6 da qualche parte, state pur certi che significherà: Forza = 1d6. Nell'esempio soprastante si è utilizzata la Forza, ma tali affermazioni sono valide per qualsiasi Tratto presente sulla scheda.

Statistiche Derivate

Oltre ad i Tratti esistono poi le "**Statistiche Derivate**". Questo è un nome *terribilmente contro-intuitivo*, poiché *alcuni di questi valori non derivano da altri*, ma sono semplicemente **valori dati** (preimpostati e fissi).



Il **Carisma** (*Charisma*), ad esempio, è **sempre pari a 0** ed il **Passo** (*Pace*) è **sempre pari a 12 metri** (o a 15 cm/6 pollici, **se giocate con le miniature**). Solo l'acquisto di determinati **Vantaggi** o **Svantaggi** può alterare Passo e Carisma.

Derivate, invece, sono senz'altro la **Parata** (*Parry*) e la **Robustezza** (*Toughness*), poiché necessitano di determinati Tratti per essere calcolate.

La **Parata** è infatti pari al proprio valore di **Combattere/2 +2**, mentre la **Robustezza** è pari al proprio **Vigore/2 +2**.

Ad esempio un personaggio con un d6 a Combattere avrà una Parata pari a 5 ($6/2=3$, $3+2=5$), mentre un personaggio con un d10 a Vigore avrà una Robustezza di 7 ($10/2=5$, $5+2=7$).

Vantaggi e Svantaggi

Come avrete intuito, forse osservando la scheda, forse leggendo le righe poco sopra, i **Vantaggi** e gli **Svantaggi** (rispettivamente "Edges" e "Hindrances") sono l'altra faccia della **caratterizzazione** e della **specializzazione** del vostro personaggio. Mentre gli Svantaggi possono essere presi solo in fase di creazione del personaggio, a meno di accadimenti in gioco abbastanza gravi (sapete a cosa mi sto riferendo: ci siamo passati tutti. "Ups! Che tiro di mer*da... eh, fammi controllare sulla tabella delle lesioni. Sì... eh, mi sa che hai perso la gamba...", "Sei sicuro di voler aprire quel Tomo? Fammi una prova di Spirito. Ahi-ahi. Prendi lo Svantaggio Sanguinario va").

I **Vantaggi**, invece, possono essere presi **anche durante il potenziamento del personaggio**, a patto di possedere i giusti **requisiti**.

L'insieme di Vantaggi e Svantaggi è di **molto** superiore al numero totale di Abilità disponibili, rendendoli *lo strumento principe* tramite il quale specializzerete e differenzierete i vostri personaggi. Personaggi con Attributi identici e Abilità simili possono divenire *estremamente differenti* se dotati di un diverso set di Vantaggi.

Dell'equipaggiamento parleremo un poco, invece, nella prossima sezione.

Per ora si può riassumere affermando che il vostro personaggio sarà definito da: Tratti (i cinque Attributi più le varie Abilità), Statistiche Derivate (Carisma, Passo, Parata e Robustezza), i suoi Svantaggi da inizio gioco ed i suoi Vantaggi.

Meccaniche di Gioco

Come promesso la parte in salita è terminata. Da ora sarà tutto **molto più semplice**. Questo perché, come abbiamo già visto, i Tratti sono espressi in scheda nella forma di dadi e, in Savage Worlds, quando tirate, *tirate praticamente sempre su di un Tratto*.

Volete osservare un dettaglio o cercate qualcosa? Prendete la vostra scheda, guardate tra le Abilità, vedete che tipo di dado è contrassegnato vicino alla voce Percezione e tiratelo. Avete Percezione = d8? **Tirate un dado da 8**.

Dovete studiare quel polveroso libro proibito in un mezz'ora ed avete d6 in Intelligenza? Tirare un dado da 6.

E così via.

In caso di dubbi sarà il Master, ovviamente, a dirvi su quale Tratto tirare.

Se dovete attraversare un fiume a nuoto e non avete investito per niente nell'Abilità Nuotare, tanto da non averla neppure al d4 (capiterà con qualche Abilità, statene certi) allora **avete diritto a tirare ugualmente**, ma con un **malus di -2** sul tiro del d4.

Numero Chiave



Artwork per Deadlands: una delle ambientazioni esclusive più famose di Savage Worlds. Selvaggio West, ingegneri Steampunk, Non-Morti e stregoni che giocano a poker con i demoni.

So già cosa la maggior parte dei giocatori si starà chiedendo a questo punto, ovvero... *quanto "dovete fare" ad ogni tiro?*

Dipende, ovviamente. Di norma c'è un numero, definito "**numero chiave**", che va uguagliato dal lancio dei dadi o superato. **Tale numero è quasi sempre 4**.

Importante a questo proposito è capire che **Savage Worlds non prevede che il Master "alzi la difficoltà"** delle azioni, di solito. Il numero chiave sarà sempre 4, a

prescindere da se voi vorrete riparare il vecchio computer della nonna o il calcolatore quantico della Stark Industries. Il master può, tuttavia, (e deve) aggiungere bonus e malus al vostro tiro.

Prendendo ad esempio la Furtività, quando vi è scarsa illuminazione il vostro personaggio potrebbe avere un bonus per nascondersi o muoversi non visto che va da +1 (luce fioca) a +4 (oscurità totale). Ammesso che sappia vedere al buio, ovviamente. Perché se davvero non c'è nemmeno un filo di luce il buon senso potrebbe suggerire al Master che il vostro ninja potrebbe inciampare come uno scemo alla prima radice e decidere di abbassare o rimuovere del tutto tale bonus.

Oltre ai numeri chiave esistono, ovviamente, le **prove contrapposte**. In questo caso la prova si svolgerà esattamente come ve l'aspettate: un personaggio tirerà i suoi dadi, un png tirerà i suoi, e "*il più alto vince*". In caso di **parità**, come spesso accade, vincerà il **difensore**.

Nell'esempio precedente al nostro tiro su Furtività i nostri nemici contrapporranno la loro Percezione. Esistono anche prove, tuttavia, che si affidano unicamente al numero chiave di 4 (Abilità come Arrampicarsi, Nuotare, Riparare, ecc. si utilizzano prevalentemente in questo modo).



Il Master non dovrebbe prendere troppo tempo ad imparare i singoli modificatori ai vari tiri. Poterli alterare è l'unica **Regola-0** presente in Savage Worlds: **sfruttatela**. Anziché sommare e sottrarre modificatori su modificatori e consultare tabelle su tabelle tenete a mente che avete comunque un *piccolo margine* su cui agire: dal +6 al -6, al massimo. Solo un gruppo di personaggi di livello Leggendario potrebbe agire con relativa disinvoltura con un malus peggiore di -6, mentre un +6 mette alla portata di chiunque, perfino un principiante, un tiro lanciato con un d4 -2, un tiro, dunque, fatto su di un'Abilità che non si possiede. Avendo quindi un range ristretto in cui muoversi (da +6 a -6, appunto, ma, molto più spesso, da -4 a +4) è spesso più utile che il Master utilizzi il proprio **buon senso** per attribuire malus e bonus ai giocatori a seconda della situazione. Risparmierà tempo e si avvicinerà comunque di molto a quanto gli suggerirebbe il manuale se lo consultasse a menadito. A meno di non **dimenticare completamente** un fattore ambientale (in un tiro per Sparare ad esempio, scordarsi la gittata, ma ricordarsi l'illuminazione e le coperture), infatti, è probabile che per quanto egli possa confondersi si discosterà dalle regole scritte di massimo un +1 o un -1.

Il ritmo in Savage Worlds è essenziale: non perdetelo per cercare un paragrafo di una sessione di un capitolo del manuale. Osate.

Successi ed Incrementi

Qualcuno potrebbe osservare che **non c'è alcuna differenza** tra l'alzare la difficoltà (e quindi il numero chiave) per eseguire correttamente un'azione o l'infliggere un malus al tiro di dado: se devo fare 5 anziché 4 sul mio tiro o se devo fare 4 ma ho un malus di -1 poco

cambia. In questo secondo caso, infatti, avrò sempre bisogno di almeno un 5 per ottenere davvero un 4.

C'è un motivo, tuttavia, se in Savage Worlds si è scelto di mantenere fisso il numero chiave e limitare il Master ad infliggere bonus e malus. Tale motivo sono gli *incrementi*. Come in tutti i giochi di ruolo, infatti, non è solo importante capire se sono o meno riuscito a fare qualcosa, ma anche **quanto** sono riuscito a farla bene.

Ottengo un "successo", quando ottengo un numero pari o superiore al numero chiave. Ottengo un "incremento", invece, quando supero con il mio risultato il numero chiave di 4 punti. Posso ottenere anche più di un incremento con un solo tiro.

Ogni qual volta il numero chiave sarà 4 so che, dopo aver tirato, sommati tutti i bonus e sottratti tutti i malus, avrò ottenuto un incremento **se avrò fatto almeno 8**. Avrò ottenuto ben **due incrementi se avrò fatto almeno 12**, tre incrementi con un 16 e così via.

Se il numero chiave cambiasse spesso sarei costretto ogni volta a *ricalcolare i numeri necessari ad ottenere incrementi*. In questo modo, invece, Savage Worlds **semplifica** la vita a chiunque conosca la tabellina del 4.

Combattimento



Copertina del Compendio di Fantascienza di Savage Worlds

Tale semplificazione non trova spazio nel combattimento in cui vi è un **maggior livello di complessità**.

Non si effettueranno prove contrapposte, per minimizzare il numero di lanci di dadi da effettuare e la durata dei conflitti. Non si dovrà tirare, ad esempio, il Combattere del personaggio e contrapporlo all'Agilità del png avversario per vedere chi fa il risultato più alto, no. Niente di tutto questo. **Sono solo i numeri chiave a cambiare**.

- Per **colpire** un bersaglio in *corpo a corpo* si dovrà ottenere più della sua **Parata** tirando sull'Abilità Combattere
- Per "stordire" un bersaglio colpito in *corpo a corpo* si dovrà ottenere più della sua **Robustezza** tirando sulla propria Forza e aggiungendo eventuali dadi di Danno offerti dalle armi.
- Per **ferire** un bersaglio colpito in *corpo a corpo* si dovrà ottenere almeno un **incremento** sulla sua **Robustezza**, tirando sulla propria Forza e aggiungendo eventuali dadi di Danno offerti dalle armi.
- Per **colpire** un bersaglio a *distanza* si dovrà pareggiare o superare il **numero chiave standard di 4** tirando sulla propria Abilità Sparare o Lanciare
- Per "stordire" un bersaglio colpito da un attacco a *distanza* si dovrà ottenere più della sua Robustezza tirando i dadi di danno offerti dalla propria arma a distanza.
- Per **ferire** un bersaglio colpito da un attacco a *distanza* si dovrà ottenere almeno un **incremento** sulla sua **Robustezza**, tirando i dadi di danno offerti dall'arma a distanza che si stava utilizzando.

Quando si parla di "stordire" si intende infliggere quella che nell'Edizione da Battaglia è denominata **condizione di scosso**.

La Condizione di Scosso

ed i suoi cambiamenti da Maggio 2015

Tale condizione merita un paragrafo a parte per via dell'**importante cambiamento** rispetto all'Edizione da Battaglia che a subito nel Maggio 2015.

Un personaggio scosso **non può agire** nel suo turno **se non supererà** prima una Prova sull'Attributo **Spirito** (con 4 come numero chiave, al solito).

Ancora oggi molti giocatori di Savage Worlds continuano inconsapevole a *giocare "male"*, affidandosi ad una regola che poteva lasciare stordito un personaggio per buona parte del combattimento.

Prima, infatti, pur ottenendo un successo il personaggio scosso si liberava sì da tale condizione, ma perdeva comunque il suo turno corrente. Occorreva un *incremento* per poter agire nello stesso turno in cui ci si riprendeva dalla botta.

Adesso, invece, un successo permette al personaggio di riprendersi ed effettuare normalmente il suo turno, come specificato in questo documento, ottenibile seguendo il percorso qui descritto.

Equipaggiamento



Artwork per "Savage Worlds Zombie Squad" ambientazione lanciata tramite Kickstarter

Chiarito questo punto occorre ancora spiegare le ultime cose riguardo principalmente alle armi.

Le **armi bianche**, di norma, conferiscono al tuo personaggio un dado in più da aggiungere al suo dado di **Forza** per infliggere danni. Tale dado dipenderà dalla taglia dell'arma, ma difficilmente supererà il d10 (nel caso delle armi più grandi) e raramente scenderà sotto il d6.

Per quanto riguarda le **armi a distanza**, invece, i dadi che vengono offerti dalle armi sono **di solito 2**, poiché le armi a distanza **non utilizzano il dado della Forza del personaggio**. È comune che le pistole infliggano 2d6 di danni, mentre i fucili 2d8, ma esistono anche armi di tutt'altra risma (come lancigranate da 3d8 di danni, o fucili da cecchino da 2d10).

Ottenere un'**incremento al tiro per colpire** contro un avversario sia che ci si trovi in corpo a corpo, sia che ci si trovi in un combattimento a distanza, permetterà di **aggiungere un'ulteriore d6** ai dadi da tirare **per i danni**.

Esistono, ovviamente, altre regole per gestire l'armatura e la penetrazione della stessa, armi veicolari, combattimenti durante gli inseguimenti, la possibilità di effettuare azioni multiple, attacchi mirati e tante altre preziose informazioni ed aggiunte che troverete nell'Edizione da Battaglia.

Il grosso del sistema è comunque stato eviscerato.

Ricapitolando: tirate il dado scritto sulla vostra scheda, in base al Tratto di cui avete bisogno. Avrete vari bonus e malus, alcuni dati da Svantaggi e Vantaggi, altri situazionali e stabiliti dal Master. Il numero chiave è 4. Se fate 8 avete un incremento, se fate 12 ne avete 2 e via dicendo.

In combattimento corpo a corpo il numero chiave da superare con il vostro dado di Combattere è la Parata dell'avversario. A distanza invece il numero chiave è sempre 4 e

dovrete tirare su Sparare o Lanciare. Se colpite il bersaglio con un incremento, che sia un attacco a distanza o meno, aggiungete un dado da 6 di danni.

Avete colpito? Bene. Tirate tutti i dadi di danni offerti dalla vostra arma (più il dado della vostra Forza se state combattendo in corpo a corpo). Il numero chiave da pareggiare o superare sarà la Robustezza del bersaglio.

Avete ottenuto un successo? Allora il bersaglio è scosso. Avete ottenuto almeno un incremento? Allora siete riusciti a ferirlo.

La maggioranza dei png muore o diviene incosciente dopo essere stata ferita **una sola volta**. Gli eroi quando subiscono la loro **quarta ferita**. Ogni ferita, ovviamente, danneggia sempre di più l'eroe e lo indebolirà.

Fast, Fourious, Fan

Compreso il sistema in sé è ora il momento di appropriarsi delle particolarità che lo animano. Questa sessione aggiungerà colore a quello che sarebbe altrimenti un tirare piuttosto meccanico dei dadi.

Tutto quello che sarà analizzato in questa sezione contribuisce a rendere Savage Worlds il sistema di gioco imprevedibile, dinamico e frenetico che è.

Benny



Artwork per Ultima Forsan: un fantasy rinascimentale e macabro tutto italiano

Come qualcuno di voi saprà in molti giochi di ruolo è necessario inserire un **sistema di controllo** della fortuna. La casualità è sì *necessaria* e giustamente espressa dai dadi, ma spesso il giocatore vorrebbe evitare di mandare tutto al diavolo per *un singolo tiro sfortunato*.

Per questo, spesso e volentieri, in alcuni giochi di ruolo si consente di ritirare i dadi. In Savage Worlds questo ruolo è svolto dai **Benny** (diminutivo per *Benefits*). I giocatori iniziano ogni sessione di gioco con **3 Benny** e, all'inizio della sessione successiva li "ricaricano".

Utilizzare un Benny può permetterti di **ritirare un lancio di dadi**, ma non i dadi utilizzati nel calcolo dei Danni (a meno di non utilizzare la *regola speciale "Sangue e Budella"*). I Benny possono essere spesi anche per **riprendersi istantaneamente dalla condizione di scosso** anche quando non è il proprio turno o per effettuare un **Tiro di Assorbimento**. Venire scossi mentre si è già scossi, infatti, rende il personaggio *ferito*, per questo può essere preferibile riprendersi da tale condizione prima di subire altri attacchi e, se il proprio turno arriverà dopo il turno di altri nemici, non vi è modo di farlo se non spendendo un Benny.

Per quanto riguarda i **Tiri di Assorbimento** essi permettono, tirando sull'Attributo **Vigore**, di **risparmiarsi una o più ferite** che sono state appena inflitte al vostro personaggio. Se, ad esempio, dovrei subire due ferite, posso spendere un Benny. Così facendo *ogni successo ed incremento ottenuto* mi permetterebbe di subire una ferita in meno. Se ottenessi un risultato dal 4 al 7, dunque, subirei solo una ferita delle due che mi erano state inflitte, mentre, con 8 o più, ignorerei completamente il danno.



Anche il Master ha i suoi Benny: **1 per ogni membro del party** da utilizzare per **tutti** i suoi png. Se egli dovesse prendere il controllo durante tale sessione di alcuni PNG **protagonisti** (malvagi "Boss" o altro), allora egli avrà anche **2 Benny extra** da lanciare per ognuno di loro. Non siate troppo buoni e **non dimenticatevi di utilizzarli**, magari dietro ad un Master Screen, così che i vostri giocatori non sappiano esattamente quando li avete o meno terminati.

Assi

Altra particolarità in Savage Worlds è la possibilità di "**fare Asso**".

A detta degli autori tale regola è stata inserita per permettere al *goblin infame* incredibilmente debole rispetto agli eroi di ammazzarne uno comunque, aiutato dalla giusta dose di fortuna.

Questo serve a rendere gli scontri contro gruppi sconfinati di png deboli *un minimo rischiosi*. Inoltre, c'è da dirlo, *gli Assi producono momenti di estasi* quando capitano ai giocatori stessi, permettendo loro di fare un ammontare di Danni altrimenti impossibile. Un Asso si verifica, semplicemente, quando un dado (quale che sia, dal d4 al d12) **ottiene il suo risultato più alto**. A quel punto **talé dado può essere ritirato** (poiché "*ha fatto Asso*") ed il risultato successivo si sommerà al primo. Se il dado ottenessesse nuovamente il suo risultato più alto, *andrà tirato nuovamente*. Senza limite, se non quello della propria fortuna sfacciata.

Dado del Destino



A metà tra Buffy l'Ammazzavampiri e Stranger Things l'ambientazione per Savage Worlds: East Texas University porterà i vostri universitari a contatto con il folklore e il soprannaturale

Siamo finalmente giunti al momento in cui incontrerete il vostro migliore amico.

Eroi: vi presento il **Dado del Destino**.

Tutti i protagonisti, in Savage Worlds, siano essi eroi o malvagi "Boss" png, **aggiungono un dado da 6 a qualsiasi tiro sui loro Tratti** (praticamente ogni tiro, ad eccezione del tiro per i Danni e poca altra roba).

Di conseguenza se avete un dado da 8 a Combattere e siete in un conflitto corpo a corpo per colpire il vostro avversario tirerete il vostro dado da 8 *ed un dado da 6 extra*, chiamato Dado del Destino.

Questo dado **non somma** il suo risultato a quelli del suo compagno, ma **può essere scelto in alternativa** al dado principale in caso questi ottenessse un risultato più basso.

Potendo fare Asso il Dado del Destino mantiene una sua utilità anche quando il vostro personaggio tirerà dadi molto alti. Se avete un dado da 12 alla maggioranza dei vostri Tratti più importanti, infatti, la possibilità di ottenere un 12 sarà minore di quella di ottenere un 6.

Ovviamente se il Dado del Destino ottenessse un Asso andrà ritirato solamente lui ed il suo risultato complessivo, sommati tutti gli eventuali Assi ottenuti, andrà confrontato con quello del dado principale.

Il Dado del Destino salverà i giocatori da molte situazioni scomode ma, all'inizio, potrebbe non essere istintivo tirarlo ogni volta, per questo ho consigliato all'inizio di questa guida di avere *almeno un dado da 6 diverso dagli altri nel vostro set*.



All'inizio di questa guida si era detto che non tutte le ambientazioni potrebbero trarre il massimo vantaggio dal sistema di gioco di Savage Worlds. Questo perché, in Savage Worlds, si parte dal presupposto che i personaggi giocanti siano Eroi con la "E" maiuscola. Le **quattro ferite necessarie** per mandarli k.o. ed il **dado del destino** li rendono, in termini di gioco, "**Protagonisti**". Sono molto più tosti dell'avventuriero medio o del bandito qualsiasi che non ha la fortuna di avere un angelo custode della portata di un

Dado del Destino. Questo rende il sistema di gioco di Savage Worlds particolarmente adatto ad avventure definite "**pulp**" a causa del suo combattimento cinematografico ed imprevedibile e del *bad-assing* dei pg. Se volete metterli in difficoltà, da Master, **non dovete trattenervi**. Anche al Rango di Principiante, praticamente all'inizio del gioco, non fatevi scrupoli a mettere il vostro party da 3 giocatori contro 5 nemici con un dado da 8 a Combattere ed un dado da 8 in Forza, se desiderate che per loro sia una vera sfida e che *non tutti la scampino senza un graffio*. E **fate sì che i Boss siano tosti**, magari con più delle canoniche 4 Ferite a disposizione dei Protagonisti o con un Punto Debole che, se non colpito o individuato, li rende virtualmente immortali, così da *costringere il vostro party a pensare* e a non limitarsi a tirare i dadi e sperare nell'Asso.

Carte Azione

Oltre alle particolarità descritte fin'ora Savage Worlds si avvale, come già accennato all'inizio di questa guida, anche di un **mazzo di carte da poker**.

Tali carte sono dette "**carte azione**" e, principalmente, **gestiscono l'iniziativa** in combattimento.

Anziché affidare l'iniziativa ad un numero fisso, infatti, gli autori hanno preferito renderla variabile. *Il più variabile possibile*.

Certo, esistono Vantaggi che permettono di **pescare una carta in più** ed agire all'iniziativa espressa dalla più alta, ma il sistema permette comunque una grande varietà *nella turnazione* e un dinamismo tale da costringere il party a **strategie** fluide e versatili. A questo si aggiunge, come gli stessi autori ammettono, l'emozione e il fremito che attraversa i giocatori quando "*pescano un Jolly*" che, garantendo benefici ed effetti particolari, può far girare la battaglia in loro favore (se è il Master a pescarlo, invece, potrebbero essere in un *mare di guai*).

Si tratta, dunque, all'inizio di ogni combattimento, semplicemente di pescare una carta.

L'asso di ogni seme è la carta più alta possibile (ad eccezione, ovviamente, dei due Jolly).

Oltre a **fornire un bonus** pari a **+2** a qualsiasi tiro sui Tratti i **Jolly** consentiranno anche di *agire in qualsiasi momento del combattimento*, anche **interrompendo l'azione ed il turno degli avversari**.

Questo può essere particolarmente utile in caso di situazioni di stallo dettate da un trincerarsi dietro varie coperture: non appena il tuo nemico scivolerà fuori per spostarsi e cambiare copertura, interrompilo con il Jolly e riempilo di piombo. O frecce. O proiettili laser. Anche le palle di fuoco vanno bene... insomma, ci siamo capiti, no?

Fagli male.

Una volta estratto un Jolly il mazzo di carte azione andrà messo assieme agli scarti e **mischiato**.

Tale mazzo trova altri sporadici utilizzi all'interno delle meccaniche del gioco. Può essere utile a determinare gli **incontri casuali** o viene utilizzato in alcune tabelle che chiedono di pescare una carta anziché tirare i dadi. Nessuna di queste è eccessivamente complessa e spesso il risultato *dipenderà più dal seme estratto* che dalla carta in sé.

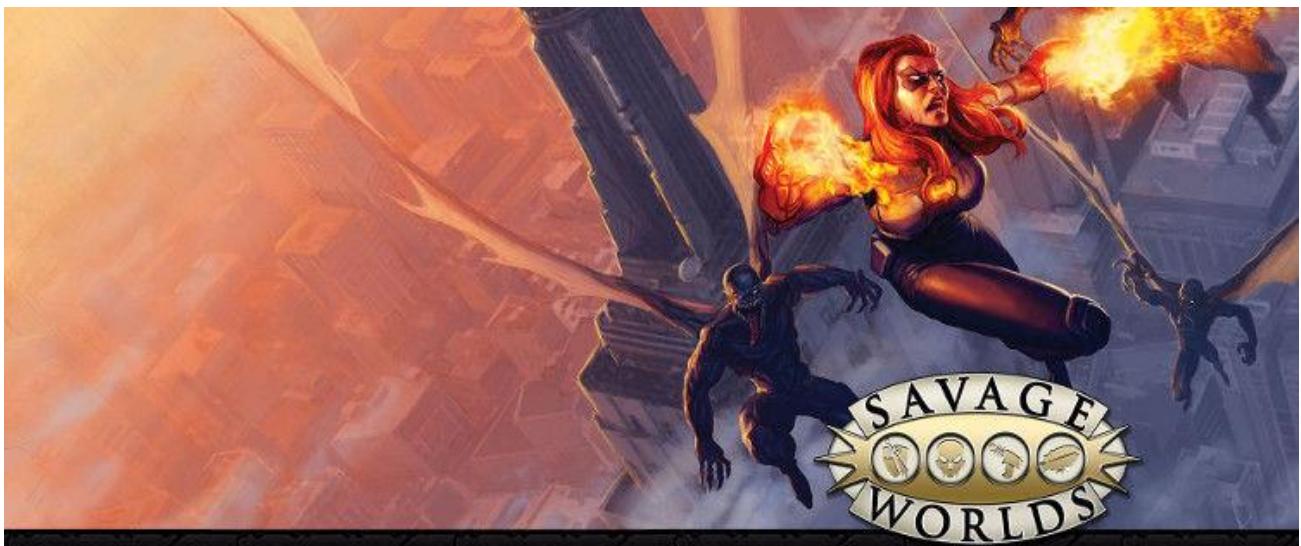
Il **seme di Fiori**, in Savage Worlds, è il seme delle **disgrazie**. Quando esce al di fuori del combattimento di norma porta con sé vari effetti negativi.



I turni di combattimento in Savage Worlds durano, di norma, **sei secondi di gioco**. Un buon Master non dovrebbe mai dimenticarsi del così detto "**Conto alla Rovescia**". I giocatori alle prese con un mazzo da poker potrebbero essere tentati di pescare, mostrare le carte uno all'altro o girarle subito a faccia in sù, discuterne, farci battute sopra: "che sfiga!", no. Non funziona così. Loro pescano, osservano la propria carta e la poggiano **a faccia coperta** sul tavolo. A quel punto il Master inizierà il Conto alla Rovescia.

Chiamerà le carte per nome, iniziando dall'Asso e poi scendendo di valore (non chiamare i Semi delle carte, ovviamente, sarà sufficiente chiamare "Asso, Re, Regina, Jack, Dieci, ecc."). Se nessuno dei giocatori "*risponde alla chiamata*" e **nessuno dei tuoi png procede a quella carta**, allora chiama *rapidamente* la carta successiva. Quando una carta pescata dai giocatori viene chiamata, loro la girano. È interessante, ma non obbligatorio, **dar loro sei secondi** per dire ad alta voce cosa farà il loro personaggio. Non devono in quel poco tempo anche tirare i dadi ed eseguire i calcoli, ma hanno sei secondi per capire cosa fare. Se *i secondi passano* e loro tentennano ancora, **mettili in Pausa** e *chiama la carta successiva*: il loro turno non sarà perso, potranno ancora agire non appena si saranno decisi, ma, nel frattempo, la battaglia va avanti. È opportuno anche che il Master ricordi di **non iniziare il Conto alla Rovescia partendo dal Jolly**, ma dall'Asso. Poiché il giocatore che ha pescato il Jolly può intromettersi in qualsiasi momento durante la turnazione e *non è detto che voglia andare per primo*. Ricorda anche che le carte servono a rendere il combattimento più frenetico, **non** più complesso: se il party di 3 eroi sta combattendo contro 15 png **non pescare una carta per ogni avversario**. Dividi piuttosto i nemici in tre gruppi da 5 e pesca 3 carte. *Ad una stessa carta agiranno più png*. Allo stesso modo se gli eroi hanno con loro un manipolo di alleati, ognuno si prenderà la responsabilità di uno o due personaggi del loro seguito e tali personaggi *agiranno alla carta pescata dall'eroe*. Lascia anche che sia il giocatore **a tirare i dadi per loro**, lo aiuterà a sentirsi coinvolto per una parte più lunga del combattimento e ad affezionarsi a personaggi secondari che, altrimenti, rischierebbero di restare sullo sfondo. Rendi i combattimenti frenetici, veloci, coinvolgenti e **cinematografici** e questo sistema di gioco ti darà *enormi soddisfazioni*.

Imprese Drammatiche



Copertina del Compendio dei Superpoteri di Savage Worlds

Altro importante utilizzo delle Carte Azione avviene durante le "**Imprese Drammatiche**". Tali prove sono situazioni **estremamente rischiose** e ad **alto tasso di difficoltà** in cui il party ha **pochissimo tempo** per sistemare tutto o arrendersi a conseguenze **catastrofiche** (che, spesso, comportano una loro **morte prematura**).

Il classico esempio di Impresa Drammatica è il *tentativo di disinnescare una bomba*, interrompere un *rituale oscuro* che garantirebbe ai propri avversari potere illimitato prima che si concluda, bloccare il compressore di rifiuti della Morte Nera prima di *"diventare tutti magrissimi"* e tante altre brutte cose.

Le Imprese Drammatiche sono così **intense, divertenti ed ansiogene** da meritare un paragrafo solo per loro e qualche spiegazione in più.

Sono di norma prove da effettuare su di un Tratto (Conoscenze: Bombe, ad esempio). Esse pretendono che sia inflitto ai giocatori un **malus minimo di -4** (magari -2, se siamo agli inizi dell'Avventura) ed esigono per la riuscita **5 successi o incrementi entro 5 turni di gioco**.

In trenta secondi, quindi, gli Eroi del party dovranno ottenere 5 successi o incrementi (ad esempio nel caso in cui al primo turno l'eroe che tira il dado ottiene 1 successo ed 1 incremento, resteranno solo 3 successi o incrementi da ottenere entro i 4 turni successivi). All'inizio di ogni turno, inoltre, chi tra loro tira (altri potranno aiutarlo tramite un **tiro cooperativo**) deve **pescare una carta**. Se il seme è quello dei **Fiori qualcosa va storto** ed il malus si aggrava con **un ulteriore -2**. Se è di un qualsiasi altro seme, invece, non accade nulla.

Fallire un'impresa drammatica deve, da regolamento, far accadere sempre "la peggiore cosa possibile in tale situazione".

Niente vieta, ovviamente, di far avvenire una Impresa Drammatica **durante un combattimento** (assicuratevi che nessun giocatore soffra di problemi al cuore, in questo

caso... il *cardiopalma* è assicurato). Alcuni pg potrebbero dover proteggere un membro del party mentre questi sta cercando di venire a capo della situazione estrema. La bomba, ad esempio, potrebbe essere circondata da Zombie affamati, alcuni cultisti che stanno effettuando il rituale potrebbero essere protetti da fanatici armati o la *Dianoga* nello scarico dei rifiuti potrebbe essere più aggressiva di quello che abbiamo visto in *Una Nuova Speranza*.

Ovviamente, in questo caso, la carta pescata "valida" per l'Impresa Drammatica è **la stessa** che il personaggio pesca per stabilire la sua iniziativa durante il combattimento. Altrettanto ovvio è che per i suoi compagni sarà molto difficile aiutarlo con tiri cooperativi, dovendo concentrarsi sul proteggerlo dalle varie minacce.

Carte Avventura

Per quanto riguarda le **Carte Avventura** si tratta di un mazzo di carte **completamente opzionale** che consente di aggiungere colore ai singoli scenari.

Utili principalmente nelle avventure costruite attorno a **Plot Points** (avventure, dunque, divise in "Episodi", o Scenari, alla stregua di una serie televisiva) va estratta **una di queste carte all'inizio di ogni sessione**.

Gli effetti delle Carte Avventura durano, in media, tutta la durata dello scenario. Ma alcune genereranno situazioni che potrebbero protrarsi per tutta la durata della campagna, come la carta "*Eore del Popolo*" che, se giocata dopo aver salvato dei png sconosciuti, ti farà ottenere per sempre il loro favore e la loro reverenza. La carta "*Nemico*", invece, produce effetti decisamente diversi.

Queste carte *introducono varietà* e possono essere un aggiunta divertente, a metà tra un'avventura procedurale di un gioco da tavola ed il tradizionale gdr.

La maggioranza dei giocatori non sente la necessità di utilizzarla, ma quelli che le hanno provate concordano che, a patto di giocare un'avventura strutturata a Plot Points, aggiungono una buona dose di divertimento.

Background Arcani



Low Life per Savage Worlds di Andy Hopp è, forse, l'ambientazione più originale (e certamente la più disgustosa) del mondo dei giochi di ruolo

Fin'ora si è parlato di combattimento in copro a corpo e combattimento a distanza. Ma come vengono gestiti maghi, stregoni e quant'altro in Savage Worlds?

Per essere un individuo dotato di "Poteri" (quale che sia la loro origine e la loro fonte) il vostro personaggio dovrà prendere il **Vantaggio: Background Arcano**.

I vari tipi di Background Arcani proposti nell'Edizione da Battaglia, molto generici, sono:

- **Arti Psioniche:** per Telepati, Telecinetici e quant'altro, adatti a qualsiasi ambientazione fantascientifica e non.
- **Magia:** stregoni in tutto e per tutto, controllori degli elementi e dei reami dell'impossibile.
- **Miracoli:** chierici o adepti pazzi e fanatici, paladini o cultisti, monaci Zen o quant'altro rientrano tutti in questa categoria.
- **Scienza Folle:** per quelli che possono fare quello che farebbero degli stregoni senza esserlo. Voi non lanciate "Dardo", costruite un blaster ad energia. Non utilizzate l'incantesimo "Volo", avete un jet-pack steampunk che fa invidia ad Iron-Man. E forse non siete neanche ingegneri di un mondo post-fantasy, magari siete ancora circondati da cavalieri ed orchi e, semplicemente, tutti questi miracoli li mettete in provetta: siete alchimisti.
- **Superpoteri:** in caso al vostro party venisse voglia di giocare ad ambientazioni di stampo comics americani, questo è il background arcano che i loro personaggi dovranno prendere.

Grossomodo i Background Arcani funzionano similmente tra loro.

Essi ti danno accesso ad una **lunga lista di poteri** presenti nell'Edizione da Battaglia.

Lanciarli costa **Punti Potere** (il "Mana" dei vostri personaggi che si ricarica diversamente a

seconda del Background Arcano scelto) e richiede un tiro sulla vostra **Abilità Arcana**, in cui dovrete, ovviamente, investire punti.

Se il tiro ha successo l'incantesimo si verifica come descritto nell'Edizione da Battaglia, *colpendo il bersaglio in automatico* il più delle volte.

Nell'Edizione da Battaglia saranno presenti *42 incantesimi/poteri differenti*, ognuno dei quali può assumere un "**aspetto**" differente. Tale differenza non è solo estetica, ma produce anche variazioni nelle meccaniche del gioco.

Dardo, ad esempio, potrà essere scagliato con l'aspetto di un proiettile di fuoco, di un proiettile ad energia e vari altri aspetti base (Acido, Elettricità, ecc.), più tutti quelli che vi verranno in mente, con diverse conseguenze.

L'idea di utilizzare 42 " scheletri" base per gli incantesimi (Dardo, Trasformazione, Volare, Onda d'Urto, Distruzione ecc.) e di offrire Aspetti differenti che vanno ad alterare il loro singolo funzionamento permette, a patto di avere una discreta fantasia, di generare un **numero di incantesimi perfettamente bilanciati praticamente infinito** sfruttando la combinazione di *Incantesimo Base + Aspetto X*.

Questo è forse il punto a favore più importante ed innovativo del sistema magico in Savage Worlds.

Conclusioni

Scoprirete presto quanto sia vasto il multiverso di Savage Worlds e le infinite possibilità di variazione che apporterà al vostro modo di giocare e di percepire il gioco di ruolo.

Una volta che avrete letto e compreso questa guida, un valido alleato per le prime sessioni da tenere sott'occhio potrebbe essere questo piccolo riassunto del regolamento, all'ultima pagina del quale è *disponibile anche una scheda in italiano a colori*. Per i veri neofiti, infine, esiste una versione ancora più facile da approcciare rilasciata dalla **GG Studio** e scritta da *Davide Mana* (disponibile gratuitamente in pdf a questo link), affinché possano affrontare le avventure che hanno davanti con più confidenza, sicurezza e divertimento.

Savage Worlds è un sistema che semplifica *quanto può essere semplificato*, tagliando i tempi morti ed innovando **senza snaturare** lo spirito dei giochi di ruolo più classici. Garantisce ampi margini di personalizzazione, un'adattabilità a tutto tondo e, soprattutto, un **grandissimo divertimento**, giocando sui punti forza della sua impostazione **epica** e di un *bilanciamento perfetto*.

Al prezzo d'acquisto dell'Edizione da Battaglia non è semplicemente un sistema "da provare", ma un reale "*must have*" che potrebbe *facilmente* conquistarvi a tal punto da divenire il motore di gran parte delle vostre future avventure.