



*Sintetico del sistema e dei
principi*



Sommario

1. Introduzione.....	3
2. Personaggi.....	4
3. Poteri che influenzano il mondo di Hiurunna	5
4. Caratteristiche dei personaggi	6
5. Sistema dei successi e dei fallimenti	7
6. Il sistema del combattimento.....	8
7. Centrare i personaggi.....	9
8. I due punti di equilibrio raggiunti.....	10
9. Le caratteristiche delle avventure in Hiurunna	11

1. Introduzione

Questo gioco di ruolo nasce per rappresentare un'atmosfera calata nei contorni di un medioevo immaginario, dove persistono le tematiche fondanti del medioevo europeo e le ambizioni più grette, ma vengono introdotti fenomeni magici e divini per condurlo in uno scenario mai vissuto ed orientato al fantasy.



2. Personaggi



I personaggi giocabili in questo GdR vengono creati unendo due pilastri fondamentali, la razza e la classe.

La razza sono le fattezze fisiche che gli appartengono dalla nascita.

La classe è la sua carriera di combattente, quella che il personaggio ha deciso di intraprendere e che lo caratterizza nei momenti della battaglia e della vita.

Ci sono 9 razze: Umani, Nani, Elfi del Nord, Elfi azzurri, Grandossa, Gorgunni, Mezzelfi, Aspidi, Nymen.

Ci sono 9 classi: Guerriero, Mago, Profeta/Chierico, Vagabondo, Invasato d'Alba, Animista, Risvegliato, Araldo della natura, Scientifico.

3. Poteri che influenzano il mondo di Hiurunna

Ci sono 6 flussi di energia che manovrano le sorti del mondo. Ognuno di questi flussi prosegue il suo viaggio come fosse un fiume invisibile ai mortali, ma le sue energie si propagano ed aiutano chi le può avvertire.

Chi ne segue gli ideali potrà giovarsene ed avere poteri straordinari.

I flussi sono:

- **Vita e natura**
- **Regola ed ordine**
- **Casualità e libertà**
- **Sentimento ed anima**
- **Giustizia ed equilibrio**
- **Fato e futuro**



4. Caratteristiche dei personaggi

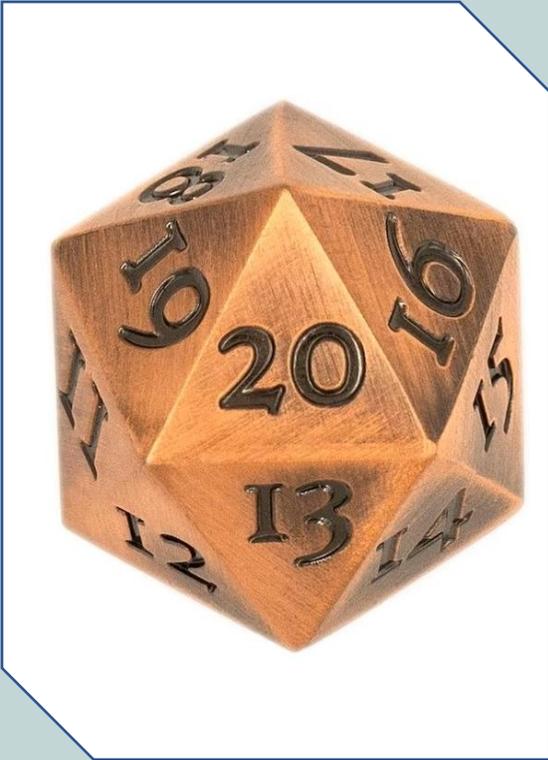
Ogni personaggio verrà definito dalle sue caratteristiche personali. Queste esprimono i suoi confini fisici e mentali quando dovrà superare una prova. La scelta di razza e di classe influenzerà parecchio questi valori.

Le caratteristiche sono:

- Agilità** Oltre che decidere la fluidità di movimento del personaggio, ne determina il bonus da utilizzare per le armi leggere e da lancio/distanza. Concorre con prontezza a determinare l'abilità a schivare i colpi. Descrive inoltre la facilità del personaggio nel condurre azioni di destrezza, acrobatiche e di agilità in genere.
- Forza** Oltre che decidere la potenza fisica in generale e la resistenza agli sforzi, ne determina il bonus per le armi medie e pesanti.
- Conoscenza** Requisito fondamentale per alcune classi, ne determina la cultura e la facoltà di apprendimento nonché la potenza dell'incantesimo. Non indica l'intelligenza perché l'intelligenza ed il ragionamento sarà quella del giocatore, non si potrà vietare al giocatore di ragionare, mentre si potrà impedire ad un personaggio di arrivare ad una conclusione perché non ha la cultura necessaria.
- Percezione** Requisito fondamentale per alcune classi, ne determina la sensibilità del personaggio a notare i particolari, potremo definirla il riassunto dei 6 sensi (i normali 5 sensi + la sensazione) nonché la potenza dell'Invocazione per profeti o altre classi.
- Prontezza** È un misto fra coraggio e prontezza di riflessi, in sintesi la reattività. Permette al personaggio sia di resistere ad agenti esterni terrificanti e di disgusto, sia di muoversi per primo rispetto ad un altro con prontezza più bassa. Concorre con agilità a determinare l'abilità a schivare i colpi.
- Carisma** È il requisito per relazionarsi con gli altri, tanto è più alto tanto più è facile convincere qualcuno.
- Costituzione** È il requisito che determina i punti ferita del personaggio, finiti i quali il personaggio muore.

Anche l'uso degli incantesimi/invocazioni fa scendere il totale dei punti ferita.

5. Sistema dei successi e dei fallimenti



In questo gioco si usa solo il dado da 20 facce, per qualsiasi cosa.

Per determinare il successo oppure il fallimento di una azione è fondamentale il ruolo del master (GM), che attribuirà un valore da raggiungere con il tiro sulla caratteristica personale.

In Hiurunna non interviene solo la fortuna del dado, ma se il personaggio per superare una prova di forza, necessita ad esempio di 12 come tiro + bonus forza e lui ha 14, non dovrà affidarsi alla fortuna del dado, ma supererà comunque la prova.

Quindi il master identifica la caratteristica da usare per superare una prova e quale punteggio serve per ottenere il successo. Le prove da superare non sono così tutte della stessa difficoltà ed affidate totalmente al caso.

6. Il sistema del combattimento

Il confronto in battaglia si base su questi brevi concetti:

un personaggio per infliggere danni all'avversario deve tirare il dado (d20) sommandolo al suo modificatore dell'arma che sta usando, il difendente dovrà invece tirare il dado (d20) e sommarlo al suo ES (è il coefficiente di abilità nello schivare i colpi).

Se l'attaccante non supera il tiro dado del difendente, lo avrà lisciato oppure il colpo sarà stato attutito totalmente dalle protezioni dell'avversario.

Se invece il tiro d'attacco dell'attaccante avrà superato il tiro di difesa; il colpo sarà andato a segno. Per determinare il danno, l'attaccante dovrà tirare di nuovo il dado (d20) ed a seconda dello scaglione di valore raggiunto, avrà fatto i danni relativi.

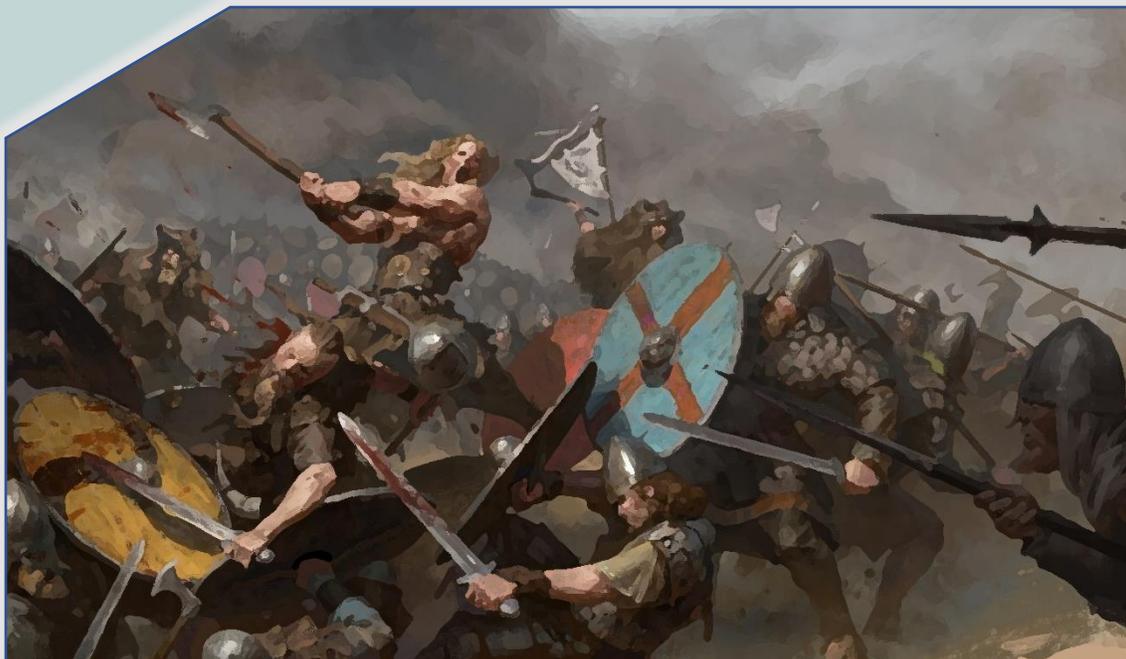
Gli scaglioni di esito del dado da 20 sono: **da 1-5, da 6-10, da 11-15 e da 16-20.**

L'attaccante avrà ad esempio queste caratteristiche nell'uso della sua arma:

Range	Arma	Danni	Md	+
3/4/5/5	Maglio	51 68 85 85	+14	1

Dove i danni possibili sono determinati dal Range moltiplicato la caratteristica utilizzata per quell'arma. In questo caso la forza di +17.

Quindi se il giocatore attaccante, quando tira la seconda volta il dado per determinare i danni e fa ad esempio 9 di dado, significa che è entrato nel secondo scaglione dei danni, e quindi provocherà 68 punti ferita.



7. Centrare i personaggi



In questo sistema di gioco, seguire la psicologia del personaggio è molto importante.

Ogni classe tipizza fortemente la filosofia del personaggio, e pertanto il giocatore che seguisse più fedelmente i connotati comportamentali del proprio personaggio, ne avrebbe sicuramente vantaggio.

Il primo vantaggio è quello di sfruttare al meglio le skill proprietarie, questo perché indirizzando il personaggio verso il suo habitat comportamentale, avrebbe proprio necessità delle skill proprie e molto raramente di skill non proprie.

Il secondo vantaggio è quello di guadagnare punti esperienza aggiuntivi, questo perché la condotta fedele al proprio personaggio garantisce dei punti esperienza extra, il cui valore è deciso dal master (GM).

8. I due punti di equilibrio raggiunti

In Hiurunna abbiamo cercato in circa 15 anni di raggiungere dei punti di equilibrio per migliorare l'esperienza di gioco.

Il primo punto di equilibrio che abbiamo cercato di raggiungere è stato quello tra verosimiglianza e giocabilità.

Verosimile e facile da giocare sono spesso in contrapposizione. Per facilitare il gioco, alcuni GdR trascurano la complessità della realtà, portando l'esperienza di gioco verso banali semplificazioni.

Ci troviamo ad esempio in vari giochi di ruolo dove un combattente scarso con le armi usa un dado da 4 per un bastone ad esempio, ed un medio combattente usa un D6 per la sua arma.

Quindi per circa un 70% dei casi, il più forte potrà fare gli stessi danni del più scarso.

Oppure anche per un'azione semplice in certi giochi, occorre superare una prova in base ai propri valori di caratteristica, trascurando la facilità o complessità della prova che abbiamo di fronte.

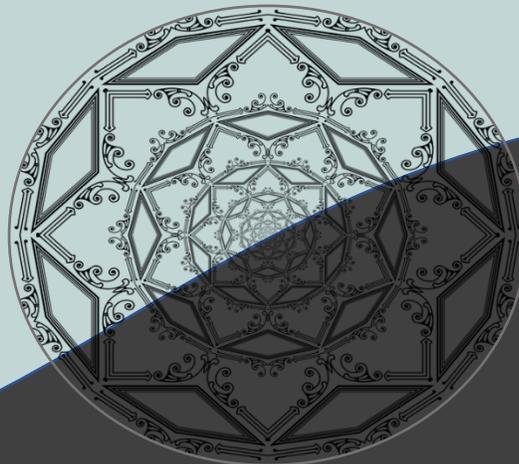
Tutto ciò semplifica, ma conduce ad un gioco dove le caratteristiche dei personaggi perdono di peso.

In Hiurunna non ci sono tabelle che complicano la narrazione, ed il sistema dei danni porta a distanziare moltissimo le differenze tra i vari combattenti, ma ciò non porta ad eccessive complicazioni.

L'altro punto di equilibrio che si è voluto raggiungere è quello tra fortuna e prevedibilità.

Come abbiamo detto prima, la costruzione del personaggio, se ben fatta, lo conduce verso qualità che diminuiscono la variante della fortuna, ma abbiamo anche dovuto arginare i parametri, per non arrivare al punto da condurlo ad un successo sicuro oppure da renderlo invincibile.

Quindi per come è strutturato il gioco, le skill del personaggio diminuiscono fortemente la varianza della fortuna, soprattutto sulle sue skill preminenti ma non lo conducono mai sul successo garantito in tutto.



9. Le caratteristiche delle avventure in Hiurunna

Tutte le storie scritte e disponibili sul sito, si orientano verso dei canoni particolari.

Difficilmente i PG si troveranno di fronte personaggi leggendari od imprese epiche. I personaggi in questo gioco sono dei meri mercenari con le debolezze morali dell'essere umano comune, ed anche i PnG seguono la stessa matrice; non ci sono i buoni assoluti ed i malvagi assoluti, piuttosto (come si trova nella realtà) ci sono i PnG che hanno determinati interessi ed ambizioni e se ci si contrappone sullo stesso obiettivo potranno essere crudeli, oppure dei leali alleati finché si condividono le strade.

In questo mondo non esistono santi o farabutti a prescindere, esistono i PnG ognuno con i propri obiettivi.