

# Incontri nei Domini di Terraferma

Di Antonio Rossetti - mail: [giochiamontagnana@gmail.com](mailto:giochiamontagnana@gmail.com)

## Premessa

---

La tabella degli incontri è ispirata alle meccaniche suggerite dal post:

"<http://cronachedelgattosulfuoco.altervista.org/blog/un-incontro-inaspettato/>" e alle tabelle degli incontri casuali presente nel manuale Ultima Forsan. Le principali differenze rispetto al manuale base sono le seguenti:

- ❖ La tabella fa uso delle carte azione
- ❖ La tabella permette di definire il territorio, la distanza degli incontri e se sono diurni o notturni
- ❖ Le percentuali di distribuzione degli incontri ricalcano abbastanza fedelmente quelle del manuale base tranne per i seguenti punti:
  - ◆ Meno Briganti (non sono terre così battute e non vi è molto da rapinare...)
  - ◆ Gli Orsi sono stati eliminati in quanto fuori zona
  - ◆ E' stata inserita l'opzione Orda estraendo un jolly negli incontri.
- ❖ Sono state inserite delle varianti cosmetiche in modo da rendere più vari gli incontri

## Come usare la Tabella

---

I dettagli che riguardano l'utilizzo delle tabelle sono riportati qui sotto. Le tabelle sono, per comodità, raggruppate nella facciata successiva.

### 1) LUOGO - DISTANZA - MOMENTO

Si seguono le regole spiegate nel manuale base di Ultima Forsan. Un incontro ostile nella Selva avviene estraendo una figura di picche dal mazzo azione. Nel caso di una figura di cuori si estrae un'altra carta. Nel caso questa non sia cuori si è comunque di fronte a un incontro ostile.

Ad ogni incontro ostile possiamo avere 1 figura di Picche o 1 figura di Cuori e un'altra carta. Si usano, queste carte per definire il Terreno, la Distanza dell'incontro. Inoltre si stabilirà se l'incontro è notturno o meno. Nel dettaglio: il Seme decide il terreno, il tipo di figura la distanza. Un Asso indica un incontro notturno.

La distanza è quella in cui inizia a tutti gli effetti il combattimento. Un tiro di percezione permette agli Eroi di non rimanere sorpresi dalla minaccia. In base al tipo di nemico e all'ambiente, è possibile aumentare la distanza se il tiro di Percezione ha dato origine a Incrementi. (Considerate comunque che in un ambiente inselvaticato le linee di vista non sono molto estese...)

### 2) NEMICI

Si estrae quindi una ulteriore carta dal Mazzo Azione, e si confronta con la seguente tabella per seme e valore. Una A all'interno delle parentesi che decretano il numero dei nemici indica che i dadi possono dare Assi secondo le normali regole di SW.

1a Carta	2a Carta	Terreno	J-Q	K	A (Notturmo)
Picche	/	Bosco Paludoso <sup>1</sup>	20m / 25cm / 10"	10m / 12.5cm / 5"	10m / 12.5cm / 5"
Cuori	Quadri	Terreno aperto / Strada	40m / 50cm / 20"	20m / 25cm / 10"	20m / 25cm / 10"
	Fiori	Bosco Fitto <sup>1</sup>	10m / 12.5cm / 5"	6m / 7.5cm / 3"	6m / 7.5cm / 3"
	Picche	Palude <sup>2</sup>	10m / 12.5cm / 5"	6m / 7.5cm / 3"	6m / 7.5cm / 3"

1 (si applicano le regole per Terreno Accidentato)

2 (si applicano le regole per Terreno Accidentato e Piattaforma Instabile)

## CUORI

Carta	Incontro (Numero) Dettagli
2 3 4	Gatti Lupeschi (1d4)
5 6	Volpi Ferali (d4) Usare le statistiche dei Cerberi ma con -1 robustezza
7 8	Cerberi (1d6)
9 10	Verro Diabolico (1)
J	Banditi (2d6) Banda di selvaggi senza armature (-1 robustezza) e con armi semplici
Q	Banditi (2d6) Comuni Banditi
K	Banditi (2d6) Banditi + 1d2 Banditi Veterani
A	Banditi (1d4) Banditi Corrotti + 1 Bandito Veterano (-1 robustezza)

## QUADRI

Carta	Incontro (Numero) Dettagli
2 3 4	Cinghiali (1d3)
5 6	Ratti Ferali (1)
7 8	Lupi (1d6+2)
9 10	Corvi Ferali (1)
J	Banditi (2d6) Disertori / Mercenari (usare statistiche dei Soldati)
Q	Banditi (2d6) Disertori / Mercenari Stranieri (usare le statistiche dei Soldati) Tira 1d4: 1 Francesi, 2 Ungheresi, 3 Teutoni, 4 Altro...
K	Larve (3d4 A)
A	Larve (3d4 A) Dottori, Prelati, Monaci, Nobili, Inventori, Ambasciatori che trasportano informazioni o oggetti utili

## FIORI

Carta	Incontro (Numero) Dettagli
2 3 4	Carcasse (2d4 A)
5 6	Carcasse (3d4 A)
7 8	Carcasse (3d4 A) Quel che resta di Soldati con parti di armatura in Cuio, +1 robustezza a 3 locazioni a caso
9 10	Larve (2d6 A) Comuni Popolani
J	Larve (2d6 A) Ex Soldati con armature in Cuio, +1 robustezza
Q	Larve (2d6 A) Ex Soldati con armature Metallica, +2 robustezza
K	Chimera Larva +2 capacità speciali (1)
A	Chimera Larva +3 capacità speciali (1)

## PICCHE

Carta	Incontro (Numero) Dettagli
2 3 4	Furie (1d6)
5 6	Furie (1d6+1) Ex Soldati con armature in Cuio, +1 robustezza
7 8	Ossessi (1d6)
9 10	Ossessi (1d6) Ex Soldati con armature in Cuio o Metallo, +1 o +2 robustezza
J	Ecatonchiro (1)
Q	Ributtante (1d6)
K	Chimera Furia +3 capacità speciali (1)
A	Chimera Ossesso +4 capacità speciali (1)

## JOLLY ROSSO - ORDA IN ALLONTANAMENTO

Larve (4d4 A). Ogni carta di Picche estratta dal Mazzo Azione aggiunge in altri randagi (2d6 A di Larve) al combattimento / fuga. La fuga è un Inseguimento Lungo. Nel giorno successivo OGNI carta di picche genera un incontro (da ignorare se il risultato sono Animali o Briganti)

## JOLLY NERO - ORDA IMMINENTE

Centinaia di Larve in vista... l'unica opzione è la fuga. Si usano le regole per un Inseguimento lungo. Gli inseguitori sono (4d4 A) di Larve. Nel secondo round si aggiungono altre (3d4 A) di Larve. Ogni carta di picche aggiunge altre (2d6 A) di Larve. Nel giorno successivo OGNI carta di picche genera un incontro (da ignorare se il risultato sono Animali o Briganti)