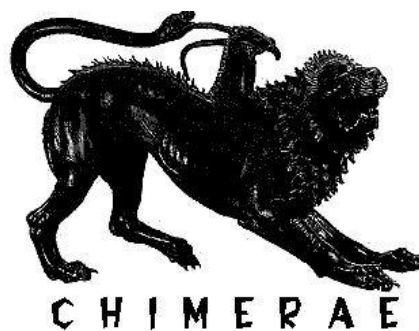




# HIC SUNT GIGANTES

*Un wargame di schermaglie in solitario*

di Tamás Kisbali  
v.0.97.2015



# HIC SUNT GIGANTES

## Di cosa stiamo parlando?

Hic Sunt Gigantes (in italiano “qui ci sono i giganti”) è un wargame di schermaglie in solitario. Una banda di coraggiosi guerrieri si raduna per distruggere il gigante che sta minacciando il loro territorio, danneggiando risorse ed edifici, divorando persone e facendo, insomma, tutto quello che ai giganti riesce meglio.

## Come si gioca?

Avrai bisogno di:

- Miniature di un qualsiasi produttore o gioco. L'importante è che siano più o meno della stessa scala. Questi modelli rappresenteranno i tuoi cacciatori di giganti. In genere, avrai bisogno di 8-15 figure. Non devono per forza essere degli umani: robot, dinosauri usati come cavalcature e veicoli sono i benvenuti.
- Un dado a 10 facce (d10).
- Un metro per misurare tutte le distanze.
- Un gigante. Ce l'hai già. Sei *tu*. Il gigante sei tu.

## Tematica dell'universo

Dai un'occhiata alle tue miniature e decidi un tema generale che le unisce tutte. Se provengono dallo stesso gioco, potresti prendere a prestito qualche idea oppure inventarti una tua versione.

L'ambientazione archetipica include un gruppo di contadini infuriati con forconi e torce che si uniscono contro un gigante che sta distruggendo i loro campi e il loro bestiame. Altre opzioni includono (ma non sono limitate a) una squadra di colonizzatori interplanetari che difendono la loro cupola spaziale contro un mostruoso gigante alieno o investigatori dell'occulto che cercano di avere la meglio su un antico dio. Una tribù della giungla rimasta senza più vergini alla fine potrebbe decidere di combattere contro il gorilla gigante, dopotutto.

## Mettere insieme la squadra di cacciatori di giganti

Hai a disposizione **25 punti squadra (PS)** per creare la banda. La squadra di cacciatori di giganti è formata da diversi tipi di personaggio. Ognuno ha statistiche, abilità e prezzo differenti (come spiegherò più avanti). Puoi “reclutare” qualsiasi numero di ogni tipo (eccetto per il comandante – ce ne può essere uno solo!) spendendo i tuoi PS. Dà un nome al comandante e ai veterani!

### Il comandante (0 PS)

Una figura eroica e carismatica

### Veterani (3 PS)

Combattenti ben addestrati ed esperti.

### Novizi (1 PS)

Questa è la loro prima (e probabilmente ultima) caccia.

### Speciale (5 PS)

Qualcosa di speciale, come un veicolo o un mostro addestrato, qualsiasi cosa che vada bene col tema dei tuoi cacciatori.





## Statistiche

Tipo	Movimento	Forza di volontà	Combattimento
Comandante	20	9	8
Veterano	20	7	5
Novizio	15	4	3
Speciale: Veicolo	50	*	7
Speciale: Mostro	30	4	8

### Movimento

Il personaggio può muoversi fino a questo numero di centimetri (cm) a ogni turno. Arrampicarsi e attraversare terreni difficili richiede uno sforzo doppio del normale – in questi casi, conta ogni cm come se fossero due.

*Esempio:* Suzy Dupplo, un Veterano con Movimento 20 può spostarsi di 20 cm o arrampicarsi per 10 cm. È anche possibile dividere il movimento, per esempio potrebbe spostarsi di 10 cm per arrivare a un muro e poi usare i restanti 10 di Movimento per arrampicarsi per 5 cm.

### Forza di volontà

Combattere contro un gigante non è un'impresa facile. La sola vista di un tale abominio potrebbe far fuggire l'intero squadra. Questa statistica rappresenta la tenuta psicologia del personaggio. A un certo punto, tutto il gruppo o una singola unità avranno bisogno di superare una prova di Forza di Volontà. I Veicoli normalmente non hanno Forza di volontà propria, ma usano quella del pilota o del cavaliere – questo personaggio è chiamato il controllore. Designa sempre un controllore.

Anche un Mostro di solito ha bisogno di un controllore – un addestratore o un padrone. Se il controllore è “a un passo” dal mostro (cioè se lo spazio tra i due modelli è minore della statistica Movimento del *controllore*), il mostro utilizza la Forza di volontà del controllore.

### Combattimento

Questa statistica indica l'abilità del personaggio di causare danno al gigante. Ho detto danno? Volevo dire *fastidio*. Fai una prova in questa statistica per vedere se il personaggio ha successo.

### Prove di statistica

Se devi fare una prova di statistica, tira un dado a 10 facce. Se il risultato è inferiore o uguale alla statistica, la prova ha successo.

*Esempio:* Azul Guhh, un cacciatore Novizio, sta tentando di infilzare la sua lancia sotto l'unghia dell'alluce del gigante. Ciò richiede una prova di Combattimento! Tira un d10. Se il risultato è inferiore o uguale alla statistica Combattimento 3 di Azul Guhh, l'attacco ha successo.

### Abilità

Tipo	Corda	Adescare	Ispirare	Cavalcare	Schivare
Comandante	✓	+	✓	+	+
Veterano	✓	+	+	+	+
Novizio	+	✓	+	+	+
Speciale	X	+	X	X	+

✓ = abilità standard, + = abilità acquistabile (1 PS), X = abilità non disponibile.

I personaggi (tranne i Novizi) iniziano con una serie di abilità e possono acquistarne altre per 1 PS ognuna. Alcune abilità sono ristrette a certi tipi di personaggio.





### Corda

Una delle abilità più importanti per un cacciatore di giganti: è la capacità di legare un gigante e anche di predisporre trappole semplici ma efficaci.

Per effettuare una manovra con la Corda sono necessari almeno due personaggi. Devono essere posizionati come serve per tentare l'azione desiderata, per esempio ai due lati della gamba del gigante per legarlo, o vicino a due alberi per preparare una trappola. La lunghezza massima della corda disponibile per i cacciatori è di 25 cm. È possibile compiere più azioni per coprire una distanza maggiore.

Una manovra con la Corda richiede una prova di Forza di volontà. Per effettuarla, usa la statistica più alta tra i vari personaggi che stanno compiendo l'azione.

*Esempio:* Bonzo Gambodifagiolo, il Comandante della squadra con Forza di volontà 9, e un Novizio con Forza di volontà 4 cercano di legare un gigante addormentato. Si posizionano come necessario. Per la prova di Forza di volontà relativa alla manovra con la Corda, utilizzano la Forza di volontà 9 del comandante. Due Novizi avrebbero invece dovuto affidarsi alla loro misera Forza di volontà 4.

### Adescare

Questa abilità permette al personaggio di attirare il gigante nella sua direzione. È utile se la squadra vuole salvare un personaggio importante che si trova in pericolo o se ha preparato da qualche parte una trappola di Corda.

Fai una prova di Forza di Volontà per vedere se il personaggio riesce ad adescare il gigante. Se ha successo, il gigante al proprio turno deve muoversi verso la direzione in cui si trova il personaggio.

### Ispirare

Una volta per partita, il personaggio può ispirare i suoi compagni a compiere qualcosa di assolutamente stupido ed eroico. Nel turno in cui questa abilità è attivata (la cosa è automatica, non servono prove), tutti gli altri membri della squadra usano la Forza di volontà di chi li ha ispirati quando devono fare una prova. Inoltre, possono tirare nuovamente tutte le prove di Combattimento! Ricorda che questo effetto dura per un solo turno.

*Esempio:* Bonzo Gambodifagiolo, il Comandante dei cacciatori, grida "È la nostra ultima possibilità, gente! Pensate alle vostre famiglie a casa!" e manda i suoi in battaglia. Per questo turno, tutti i cacciatori avranno la Forza di volontà 9 del loro comandante e possono tirare di nuovo le prove di Combattimento.

### Cavalcare

Una cosa davvero folle! Quando un personaggio con questa abilità è in contatto col gigante, può arrampicarsi sul mostro e "cavalcarlo". Ciò richiede una prova di Forza di volontà eseguita con successo. Mentre "cavalca", il personaggio può tirare di nuovo tutte le prove di Combattimento e di Corda. Gli attacchi effettuati con successo da un personaggio che sta "cavalcando" infliggono un **danno reale** al gigante (e non un semplice fastidio)!! Ogni turno è necessario riuscire in una prova di Forza di volontà per rimanere sul gigante (a meno che non si usino degli ancorotti, vedi sotto). Un fallimento significa cadere automaticamente incontro alla morte.

### Schivare

Normalmente un personaggio non ha alcuna possibilità contro l'attacco di un gigante (che tenta di schiacciarlo sotto i piedi), ma con l'abilità Schivare e una prova di Forza di volontà, evita il danno e riesce a togliersi di torno. Sposta la miniatura fino a un massimo della metà del Movimento del personaggio.

## Equipaggiamento

Tutti i cacciatori sono equipaggiati con un'arma standard da combattimento ravvicinato e una da lancio (con una gittata massima di 50 cm). Sono disponibili altre armi avanzate al costo di PS supplementari.

Oggetto	Effetto	Costo in PS
Arma da cecchino	Gittata 75 cm, permette di tirare di nuovo le prove di Combattimento	1
Arma ornamentale	Combattimento ravvicinato, permette di tirare di nuovo le prove di Combattimento e (una volta per partita) una prova di Forza di volontà	1
Superveleno	Può essere combinato con un'arma standard o avanzata, l'arma causerà danno (e non semplice fastidio) anche senza Cavalcare	2
Ancorotto	Il personaggio non deve effettuare prove per rimanere sul gigante	1

## Un esempio di squadra: i Cacciatori Pazzi

*Tematica:* capitanata dal fanatico Bonzo Gambodifagiolo, questa marmaglia di attivisti anti-giganti girovaga per il Regno e affronta tutti i colossali mostri combina guai che riesce a scovare. Ha l'aiuto del Vecchio Mikey, il dinosauro da guerra. È rafforzata da due Veterani, anche se mancano armi pesanti avanzate.

Personaggio	Corda	Adescare	Ispirare	Cavalcare	Schivare	Costo in PS
Bonzo (Comandante)	✓		✓	✓		0+1
Suzy Dupplo (Veterano)	✓					3
Colpo di Fortuna (Veterano)	✓		✓	✓		3+2
3x Novizi	✓	✓				3x(1+1)
5x Novizi		✓				5x1
Vecchio Mikey (Speciale)						5
= 11 personaggi e un mostro						TOTALE: 25

Ora vediamo come giocare la caccia!!

## Come si gioca

Il gigante sta dormendo. I cacciatori devono agire velocemente!

### Terreno

Gioca dove vuoi. Il posto migliore è la tua stanza, quando non c'è nessuno in casa. Gli oggetti comuni (tazze da caffè, pile di libri, ecc.) possono servire come terreno. Posiziona questi oggetti abbastanza vicini l'uno all'altro (meno di 25 cm) per dare ai cacciatori dei buoni punti per tendere le trappole di corda.



### Piazzamento

Siediti sul pavimento con le gambe aperte. Posiziona i cacciatori a distanza di sicurezza, cioè almeno a  $(10 - \text{Forza di volontà}) \times 2,5$  cm dal tuo corpo. Per un gioco più agevole, consenti ai cacciatori di cominciare accanto alla parte inferiore del tuo corpo. Dopo il piazzamento, stenditi sul pavimento per qualche minuto, per lasciare che la sensazione di essere un gigante dormiente penetri nella tua mente. Ora sei parte del gioco. Diventa un

tutt'uno col terreno. Quando sei pronto, siediti ma senza muovere le gambe.

## Turno dei cacciatori

All'inizio del gioco, il gigante è addormentato. L'obiettivo principale dei cacciatori è di avvicinarsi, legarlo e poi ucciderlo in qualche modo. Ogni personaggio può muoversi e fare un'azione. Sposta ogni figura a turno, senza seguire un ordine di marcia, secondo la sua statistica di Movimento. Lo spostamento può essere interrotto: è possibile camminare per 10 cm, fare un'azione e poi muoversi ancora un po'.

Attaccare, usare la Corda, Adescare, Ispirare e Cavalcare sono tutte considerate azioni. Schivare è una reazione e non rientra nella lista.

Il turno finisce quando tutti i cacciatori che desiderano farlo hanno mosso o agito.

## Turno del gigante

Mentre il gigante è addormentato, non può agire. Sta dormendo, ma potrebbe svegliarsi dal sonno... dipende da quanto fastidio gli stanno arrecando i cacciatori.

### Regole e prove per il fastidio

Il gigante ha un *valore di fastidio*, che parte da zero.

Quando i cacciatori effettuano un'azione, consulta la tabella a lato e somma il numero al valore di fastidio.

All'inizio del turno del gigante, se è ancora addormentato, fai una prova di Fastidio – se il risultato del d10 è inferiore o uguale all'attuale

valore di fastidio, il mostro si sveglia e può cominciare subito ad agire. Ricorda però che è ancora sdraiato per terra, forse con alcune corde che già lo intrappolano! Se non si sveglia, si passa nuovamente al turno dei cacciatori.

Azione	Fastidio
<b>Corda sul corpo</b>	1
<b>Attacco a segno</b>	2
<b>Attacco fallito</b>	1
<b>Cavalcare (ogni turno)</b>	2
<b>Adescare con successo</b>	1
<b>Inciampare (in una trappola di corda)</b>	5

## Azioni del gigante

Il gigante non ha statistiche (quelle sono per le pappamolle). Ogni turno può fare **DUE** delle azioni seguenti:



### Alzarsi in piedi

Se nessuna corda lo intralcia, il gigante può alzarsi in piedi.

### Strappare una corda

Il gigante strappa automaticamente una corda.

### Muoversi

Se è in piedi, il gigante fa un enorme passo in una qualsiasi direzione. Se i cacciatori lo stanno Adescando (vedi sopra), il mostro DEVE muoversi in quella direzione (e non può rimanere fermo!). Se c'è una trappola di corda lungo il

percorso, il gigante ci inciampa automaticamente (e deve fare un'azione per Alzarsi in piedi nel prossimo turno), eventualmente schiacciando qualsiasi personaggio che si trova sotto di lui.

## Attaccare

Il gigante calpesta un personaggio, oppure lo afferra e lo inghiotte tutto intero. Sono cose che i giganti fanno. Se il personaggio non ha l'abilità Schivare, è morto. Può farlo davvero, calpestando o inghiottendo la tua preziosa miniatura. L'autore di questo gioco non approva un tale sfoggio di barbarismo da gigante. L'attacco del gigante può anche far fuggire in preda al terrore i cacciatori.

## Prove di Terrore

Ogni volta che il gigante *uccide* un cacciatore (una Schivata non conta come uccisione!), fai una prova di Terrore sulla media della forza della squadra di cacciatori, calcolata nella tabella e arrotondata *per difetto*.

*Esempio:* il gigante afferra Colpo di Fortuna e lo sbatte contro una roccia. Ahia.

Supponiamo che la squadra sia ridotta al Comandante (2), un Veterano (1), uno Speciale (1) e sette Novizi (7x0,5=3,5).

La sua forza complessiva è 2+1+1+3,5=7,5 che si arrotonda a 7. Fai la prova di Terrore contro 7. Se il risultato è superiore alla forza complessiva della squadra, i cacciatori fuggono... ma almeno qualcuno di loro sopravviverà all'incontro!

Tipo	Forza
Comandante	2
Veterano, Speciale	1
Novizio	0,5

## Sconfiggere il gigante

I cacciatori non hanno davvero la possibilità di *uccidere* il gigante, ovviamente. Ma dopo aver subito abbastanza *fastidio* e *danno*, semplicemente il mostro si scoccia e se ne va. Tieni traccia del *valore di fastidio* (anche dopo che il gigante s'è svegliato) e del *valore di danno*.

### Danno

Danneggiare il gigante è DIFFICILE. Gli attacchi normali gli causano solo fastidio. Il danno viene inflitto soltanto se un personaggio cavalca il gigante o se utilizza armi avanzate (vedi la sezione Equipaggiamento). Se il *valore di fastidio* arriva allo stratosferico punteggio di 30 e gli è stato inflitto almeno un danno, il gigante volta le spalle ai cacciatori e fugge sulle montagne.

Se il *valore di danno* arriva a 10, il gigante fugge (indipendentemente dal valore di fastidio).

## Sconfiggere i cacciatori

Tu, il gigante, hai vita facile. Se uccidi l'intera squadra di cacciatori, hai vinto. Ovviamente, se scappano, potrebbero anche tornare!!

## Dopo la partita: ricompense

Risultato	Ricompensa
Fuga dei cacciatori	3 PS e reclutamento di 1d5 Novizi <i>gratis</i>
I cacciatori sconfiggono il gigante	7 PS e promozione di un Novizio a Veterano (dagli un nome!)



Scritto da Tamás Kisbali - <http://73rpgs.tumblr.com> - <http://eldritchfields.blogspot.com>



## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

Testo inglese Here Be Giants © Tamás Kisbali <http://73rpgs.tumblr.com> - <http://eldritchfields.blogspot.com>. Tutte le illustrazioni sono tratte dal PDF originale in lingua inglese. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del  
**Chimerae Hobby Group**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it) • [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)