

ARCHETIPI

Sistema di gioco di ruolo generico.

CAPITOLO 1 – BASI DEL SISTEMA

Come funzionano le meccaniche fondamentali del gioco, e le regole per portare avanti una campagna di Archetipi.

CAPITOLO 2 – PERSONAGGI

Meccaniche generiche per creare un personaggio in una qualsiasi ambientazione di Archetipi.

CAPITOLO 3 – EFFETTI SPECIALI

Meccaniche generiche per poteri di qualsiasi origini e abilità soprannaturali.

CAPITOLO 4 – SCENARI E CAST

Regole per il master, e funzionamento dei personaggi secondari e delle scene.

CAPITOLO 5 – EQUIPAGGIAMENTO E RISORSE

Regole speciali per il funzionamento e l'acquisto di oggetti dell'inventario.

ARCHETIPI

CAPITOLO 1 – BASI DEL SISTEMA

ARCHETIPI: INTRODUZIONE.

Archetipi è un sistema base di gioco di ruolo, generico: una meccanica che si può applicare a qualsiasi ambientazione. Lo scopo di archetipi è realizzare il gioco di ruolo cinematografico. Non si tratta di un gioco di ruolo d'azione, di simulazione o narrazione. Cerca dunque di trovare un compromesso tra queste tipologie. Si tirano ancora i dadi, ma un po' meno. La descrizione delle azioni ha un suo ruolo specifico.

Un esempio dell'obiettivo che si pone archetipi è di realizzare azioni di combattimento che non siano solo risoluzioni di funzioni matematiche; fare qualcosa di più che un "attacco" e "paro". Un altro esempio è la volontà di dare funzionalità meccanica ad azioni che non lo sembrano: le interazioni sociali, per esempio.

Archetipi ha alcune differenze rispetto ad altri giochi di ruolo convenzionali che è bene segnalare da subito (questo paragrafo magari interessa di più i veterani del gdr):

Non esiste differenza tra attributi e capacità. Sono tutti tratti.

Tutti i conflitti sono risolti con un tiro a confronto di due tratti. Che si tratti di un attacco (*es: Corpo a corpo contro Agilità*), un tentativo di intimidire (*es: Autorità contro Volontà*) o la capacità di nascondersi di un personaggio contro la percezione di un altro (*es: Furtività contro Percezione*), e così via. Gli esiti sono chiaramente differenti, ma la meccanica base è analoga.

Non ci sono difetti che forniscono punti in più da spendere.

Ci sono qualità, che rappresentano qualsiasi forma di vantaggio posseduto dai personaggi (a loro volta le qualità si dividono in miriadi di categorie, a seconda del frangente).

L'Archetipo infine - che rappresenta in senso molto lato "chi è il personaggio" - viene definito da tre aspetti esemplificativi, che ne determinano pregi e difetti, gli danno peculiarità meccaniche, e sono importanti al fine della definizione dello stile di interpretazione.

IL CAST.

Essendo un gioco cinematografico, Archetipi adotta una serie di termini particolari derivanti da questo mondo (e pure dalla narrativa). Alcuni di questi termini sono usati per determinare i personaggi della saga:

Personaggi principali.

I personaggi giocanti, ovvero quelli gestiti dai giocatori, sono i protagonisti della storia che il master racconta. Dunque hanno privilegi che altri personaggi (quelli non giocanti, gestiti dal master) non hanno. Sono descritti in modo più dettagliato, hanno a

disposizione il *Fato* (una specifica meccanica) e sono più duri a morire, per così dire.

Personaggi secondari.

I personaggi secondari sono tutti i personaggi non giocanti, gestiti dal master dunque, che però ricoprono un ruolo di una certa importanza nella storia. Primi tra tutti ci sono gli *Antagonisti*, avversari diretti dei protagonisti. Poi ci sono le *Nemesi*, nemici ancora più potenti, e ricorrenti (quindi duri da eliminare). Infine ci sono i *Comprimari*, ovvero personaggi importanti, ma non allineati in alcun modo (il locandiere amico dei personaggi), o gli *Alleati*, che si allineano con i personaggi principali.

Queste distinzioni compaiono e sono usate solo marginalmente. Ciò che è importante è che si tratta di personaggi secondari.

Comparsa.

Si tratta dei personaggi secondari di scarsa importanza (quelli che non hanno nome nemmeno in film e romanzi). Può essere l'agente di polizia che fa delle domande, il bandito con la pistola, gli sgherri del genio del male.

Negli scontri (specialmente nel combattimento), vengono sconfitti in fretta. Le loro caratteristiche sono delineate in modo semplice e sintetico.

TEMPO E GIOCO.

Per le stesse ragioni del cast, il gioco è delineato da unità di tempo tipiche del cinema e della narrazione scritta.

SAGA

Una serie di episodi svolti con la stessa continuità di storia, personaggi e linee tematiche (chiamata Campagna in un gioco di ruolo tradizionale).

EPISODIO

Una serie di eventi o scene che seguono la stessa trama, che però ha un punto di conclusione (esattamente come un episodio di una serie televisiva o di una serie di film).

SCENA

Una serie di eventi in uno stesso contesto narrativo o descrittivo (un inseguimento, un combattimento, una cena, una discussione). Una scena non ha limiti di tempo, ma solo limiti determinati dal logico svolgersi dei fatti.

SESSIONE

Un pomeriggio o serata di gioco assieme ai propri amici. Se una sessione si interrompe prima del concludersi di una scena, la sessione stessa viene considerata continuata, e dunque una sessione si conclude solo al termine della sua ultima scena (anche se questo avviene in una sessione effettivamente seguente).

ROUND (O TURNO)

È un'unità di tempo di una scena dinamica (dove il susseguirsi di azioni ed eventi è incalzante o importante da regolare).

FASE

Il momento in cui un singolo personaggio compie le proprie azioni durante un round, dunque una frazione del round.

ARCHETIPI

DADI E NUMERI: IL TEST.

Prima di passare ad esaminare altri elementi del regolamento è bene spiegare come funziona la sua ossatura meccanica: ovvero come si eseguono i test. Un test (detto anche tiro) è una prova di abilità basata su un tratto. Viene misurata la capacità o il talento di un personaggio in un determinato frangente (sollevare un masso, saltare un fosso, colpire una persona, giocare d'azzardo...).

Il test si esegue normalmente sul valore di un tratto del personaggio. Si usano dei dadi a sei facce (chiamati d'ora in poi d6). Si tirano tanti dadi quanto il valore del Tratto dunque.

I dadi tirati vanno poi raggruppati per valori uguali (tutti i 2 insieme, tutti i 4 insieme, e così via...). Ogni gruppo viene chiamato "Set". Ogni set ha un valore numerico, pari a: Cifra del set + il numero di risultati uguali.

Dunque: se ottieni tre 4 il set ha valore 7, se ottieni due 3 il set ha valore 5, se ottieni due 6 ha valore 8, e così via...

Si tiene poi solo il set dal valore effettivo più alto. Questo è chiamato **Risultato** del test. Se il risultato del test è di valore superiore o pari alla difficoltà, allora tale test è riuscito.

DIFFICOLTÀ	RISULTATO
Facile	5+
Normale	6+
Difficile	7+
Molto difficile	8+
Assurda	9+

La base del meccanismo di gioco è questa. Esistono però alcune peculiarità da prendere in considerazione.

Extra.

Ogni punto di risultato superiore alla difficoltà è un extra, e coincide ad un effetto aggiuntivo nell'azione. L'entità di questi effetti aggiuntivi è decisa dal master, solo se verosimile (È diritto del master non applicare gli extra, se vuole).

In alcuni casi ottenere un extra è l'unico modo per riuscire nell'azione (nei test a confronto, dove bisogna fare di più dell'altro). Leggete oltre.

Malus.

La difficoltà è un aspetto intrinseco all'azione: ne rappresenta la fondamentale complicatezza. Il malus è una sorta di difficoltà esterna, un ostacolo non collegato direttamente all'azione che si vuole compiere, ma tangente. Può essere aggiunto dal master, dall'azione scelta dal giocatore stesso, da effetti esterni appunto (*pioggia, visibilità...*), o auto-imposta dal giocatore per qualche particolare motivo.

Un malus comunque è una penalità in dadi al tiro di cui abbiamo parlato prima.

MALUS	ENTITÀ
normale	-1 dado
consistente	-2 dadi
elevato	-3 dadi

Malus di entità maggiore sono possibili, ma rari. Nessun malus può ridurre a meno di 1 dado nessun tratto.

● **0 dadi.** Quando un malus riduce a 0 un valore o tratto ci sono due soluzioni: Il test non è possibile; oppure si può comunque tirare un singolo dado (è possibile riuscire eventualmente spendendo fato - vedi in seguito - solo per difficoltà non troppo elevate).

Bonus.

I bonus, similmente ai malus, sono aiuti esterni derivanti da fattori non direttamente collegati all'azione. Come il malus, anche il bonus modifica il numero di dadi tirati per un test.

BONUS	ENTITÀ
normale	+1 dado
consistente	+2 dadi
elevato	+3 dadi

Un tipo molto particolare di Bonus è quello che si applica al risultato indicato come "Bonus al risultato" appunto. Questo modificatore si somma al valore finale di un tiro, incrementandolo.

● **11 o + dadi.** Se il numero di dadi in un tratto, o anche per un singolo test, raggiunge un valore superiore a dieci, allora ogni punto superiore non rappresenta un dado tirato; viene convertito in un bonus di +1 al risultato.

Fallimento critico.

Se il risultato finale del tiro è pari o inferiore a 3 (possibile solo se intervengono malus consistenti, o si hanno pochi dadi nel tratto) allora il risultato di un'azione è un fallimento disastroso; oltre al normale fallimento genera qualche forma di svantaggio per il personaggio.

Esempio: il personaggio tenta di saltare oltre la staccionata, ma ottiene un fallimento critico. Non solo non passa la staccionata, ma impiglia il suo abito e rimane bloccato.

I fallimenti critici si applicano solo in situazioni verosimili. È diritto del master non applicare fallimento critico se vuole.

Sinergie.

Le sinergie sono una meccanica molto importante del gioco. Può capitare che alcuni tratti influenzino altri tangentemente per la risoluzione delle azioni (Percezione influenza Medicina per una diagnosi; Forza influenza Agilità per un balzo di lunghezza). Un tratto di sinergia (semplicemente "sinergia") viene indicato tra parentesi quadra se implicito in un'azione ("Agilità [Forza]"). È da notare che il modificatore di sinergia viene applicato alle singole azioni e test, non ai valori finali!

SINERGIA	MODIFICATORE
3 o inferiore	-1 dado
Da 4 a 6	+/- 0
8 o superiore	+1 dado

Le sinergie valgono chiaramente anche nei confronti. Ma come regola generale è un'opzione che si

ARCHETIPI

applica a tutti i partecipanti (due in genere), oppure su nessuno (si escludono le comparse in questo conto).

Introdurre una sinergia complica le azioni, per cui è consigliabile applicarle solo per i protagonisti o i personaggi secondari di una certa importanza.

Cooperare.

Il tiro di cooperazione è una forma particolare di sinergia dove più personaggi cercano di ottenere un risultato comune (*trovare un indizio in una stanza, sollevare un masso*), o aiutano un particolare personaggio ad ottenere successo in un'azione (*gli danno una mano a scalare un dirupo, con corde e carrucole*). Comunque sia, solo uno può eseguire il tiro: il diretto interessato, o chi possiede il tratto appropriato migliore, a seconda dei casi.

Tutti quelli che cooperano al tiro eseguono un tiro a loro volta sul tratto appropriato (senza applicare nessuna sinergia):

RISULTATO	MODIFICATORE
3 o -	-1 dado
da 4 a 5	+/- o
6 o superiore	+1 dado

I bonus ottenuti si sommano tra loro. Il bonus finale al tiro non può comunque essere superiore a +3 dadi.

Il tiro cooperativo si applica solo quando può risultare sensato (*cinque persone che cercano di ricordare una nozione scientifica fanno solo tiri separati, tre persone non possono dare una mano ad una quarta per resistere al veleno con tiri di costituzione...*). È diritto del master non applicare il tiro cooperativo se non lo ritiene opportuno.

Confronti.

Un tiro a confronto si realizza quando due (o più) azioni si oppongono tra loro. In realtà il tiro a confronto è più di un tiro: tutti i partecipanti eseguono il tiro sul tratto rilevante. Determinare il vincitore è semplice: chi ottiene il risultato più elevato.

In taluni frangenti, in cui non può esistere il risultato di pareggio, allora vince (a parità di risultato) chi possiede il valore del tratto più elevato (nel caso di ulteriore parità, se ancora necessario, si tira un singolo dado: chi ottiene di più vince).

Il vincitore del confronto può calcolare gli extra di un tiro a confronto usando il risultato del proprio avversario (o il più alto tra gli avversari), come difficoltà di riferimento.

Nel caso si ottenga successo con pareggio (spareggiando dunque), allora il master può o meno applicare 1 extra come minimo, a seconda del frangente (il combattimento e i confronti sociali sono questi casi speciali).

Alcuni test a confronto hanno un proposito speciale infliggere una particolare conseguenza su un bersaglio. Sono chiamati conflitti, e normalmente sono i tiri di combattimento e i confronti sociali.

Stunt!

Una stunt è un'azione eseguita in modo eccezionale, con una certa disinvoltura e abilità. Non

ha alcun effetto meccanico diretto (non modifica l'esito di un tiro, né la sua difficoltà). Si tratta in effetti di una descrizione che mette in risalto le abilità di un protagonista (non c'è bisogno di elencare la grande quantità di film e serie tv in cui questo succede).

Esempio: tirare un calcio volante al proprio avversario usando il muro come superficie di appoggio per il salto; scendere lungo la vela conficcando il pugnale per rallentare la caduta; colpire il lampadario per farlo cadere in testa al bersaglio.

Usare due volte la stessa stunt in una sessione ne annulla i benefici. La sola descrizione non qualifica una stunt come tale: ci deve essere qualcosa di originale e frizzante.

Se un'azione si qualifica come stunt allora:

- Il personaggio ha un bonus di +1 dado al tiro.
- Il personaggio può rifiutare il bonus sopraindicato. In tal modo, se la stunt riesce effettivamente, potrà recuperare del fato (vedi oltre): sceglie una delle cifre inutilizzate del tiro e la aggiunge alla sua riserva.

IL FATO.

I personaggi principali, ed alcuni personaggi secondari. Sono in possesso di punti fato. Sono chiamati così per semplicità: in realtà sono una riserva personale di cifre numeriche da 1 a 6.

Ogni personaggio può avere da zero a cinque punti fato (quindi da zero a cinque cifre "nella manica").

Alcuni effetti particolari (la metanarazione più esplicita) usano delle coppie di cifre, o dei tris di queste cifre. Il costo in tal caso è segnalato come fato [coppia] o fato [tris].

La fortuna aiuta gli audaci.

Il fato può essere usato per migliorare l'esito di un test. Dopo aver eseguito un tiro di dadi su un tratto il personaggio può scartare una delle cifre in suo possesso, e aggiungerla ai gruppi tirati (mirando quindi ad ottenere punti in più nel risultato). Non c'è limite al numero di cifre che possono essere usate.

Esempio: il personaggio ha ottenuto 1, 2, 3, 5, 5, 6 in un tiro. Ha sia il 6 che un 5 nella sua riserva: con entrambi otterrebbe un 8 come risultato.

Metanarrazione.

Un giocatore può influenzare la storia, in modo simile a come fa un master. È possibile così modificare, aggiungere o suggerire elementi nuovi nella storia. Questo effetto di scrittura narrativa è sempre controllato dall'arbitrio del master, che può accettare o meno (e in tal caso il fato non è speso). Più personaggi possono anche collaborare nella spesa di fato, anche se devono essere presenti nella stessa scena.

- **Fato [coppia]:** si possono effettuare piccole modifiche alla situazione. *Es: il personaggio, di fronte ad un pozzo profondo, si ricorda che aveva preso con sé una corda; al concierge cade la penna, in modo che si possa sbirciare nel registro degli ospiti.*

ARCHETIPI

☛ **Fato [tris]:** si possono effettuare modifiche consistenti della storia o della situazione. *La ruota dei vostri inseguitori si buca; mentre cadete nel baratro la vostra giacca si impiglia ad un ramo, salvandovi la vita.*

☛ **Fato [coppia]:** Il fato può essere speso [coppia] per annullare qualsiasi tipo di conseguenza di un tiro (tipicamente un attacco, un'interazione sociale o un potere). È possibile anche annullare l'effetto della conseguenza "morente" dunque.

Questa regola non può intervenire e modificare eventi prestabiliti dal master, la natura di alcuno dei suoi personaggi secondari, o nessun elemento permanente della campagna e della storia (anche se è implicito in "a discrezione del master", è sempre bene ricordarlo).

Fato base. Riguadagnare Fato.

All'inizio di una saga (dopo aver creato i personaggi) i giocatori tirano esattamente 5 dadi per vedere quanto è il loro fato: segnano i singoli risultati nella loro riserva.

Alla fine di un episodio conservano il fato che hanno rimasto, all'inizio di un episodio successivo tirano nuovamente 5 dadi (possono riempire la loro riserva di fato, o sostituire le cifre rimaste con quelle tirate, a suo piacere).

Il master può premiare i personaggi, per determinate scene, con dei punti di fato. Può permettere ai giocatori di sceglierle, nel migliore dei casi, o fargli tirare un singolo dado.

Un personaggio può recuperare fato anche in seguito a un fallimento critico, in un tiro rilevante di cui subisce realmente gli svantaggi (specialmente se meccanici), allora può prendere una delle cifre inutilizzate di tale tiro e segnalarla nella sua riserva.

Analogamente una stunt può fornire punti fato (come indicato nel relativo paragrafo).

Punti fato, infine, sono recuperati grazie all'interpretazione (o l'applicazione) degli Aspetti di un archetipo. Vedi oltre.

SCENE DINAMICHE.

Le scene dinamiche sono organizzate secondo una sequenza di round, a loro volte divisi in fasi. Il round è un momento della scena in cui tutti i partecipanti agiscono, mentre la fase è il momento di un round dove uno specifico personaggio compie la sua mossa.

Ogni personaggio deve eseguire un tiro di Percezione il cui risultato rappresenta il valore di Iniziativa tutta la scena, ogni round.

☛ **Iniziativa.** L'iniziativa durante il round è un valore che può essere modificato. Alcune qualità esplicitamente gli forniscono dei bonus.

Dopo che ogni partecipante ha determinato il suo valore di iniziativa viene risolto il round. In ordine inverso di tale valore sono dichiarate, e svolte, le azioni. Ogni personaggio esegue la sua fase quando viene chiamato il suo valore di iniziativa, e dunque dichiara ciò che fa.

Guardia.

Quando un personaggio è in guardia attende perché si realizzi un evento di suo interesse. In tal caso potrà agire, interrompendo lo scorrere dell'iniziativa.

☛ **Difesa totale.** Un personaggio può convertire l'azione di guardia in difesa totale in un qualsiasi momento. Quando un personaggio entra in difesa totale è questa la sua azione fino al prossimo turno (dunque non potrà fare altro, e non dovrà aver fatto altro). Ogni suo tiro di difesa guadagna un bonus di +1 al risultato.

☛ **Interruzione.** Il personaggio può sempre interrompere un'azione altrui, con una propria azione. Quando fa questo ha due opzioni: agire prima dell'azione che vuole interrompere, ma lo farà con un malus di -1 dado; alternativamente può agire dopo tale azione, ma senza penalità. Non si può eseguire un'Azione multipla come risultato di un'interruzione.

☛ **Mira.** Quando il personaggio tiene in mira sceglie un bersaglio, poi questa azione si tramuta in un'Azione complessa (vedi oltre). Alla fine del turno si risolve normalmente: il personaggio avrà un singolo attacco con un bonus di +2 dadi, dato appunto dalla sua scelta di mira (il bonus è solo sul bersaglio mirato).

Azione comune. Azione multipla.

Il personaggio esegue una singola azione, senza alcuna penalità. Sono considerate azioni comuni: corsa, manovre acrobatiche o atletiche, l'estrazione di un'arma.

Il personaggio può eseguire più di un'azione, contemporaneamente. Sono parte di un'Azione multipla. Queste azioni devono essere differenti, perché si tratta di eventi contemporanei (*non si può attaccare più di una volta con la stessa arma, per esempio*). Ogni azione eseguita in questo modo infligge un malus di -1 dado, cumulativo, a tutti i tiri durante tale fase. Questa penalità è chiamata "malus di azione multipla". Le azioni che normalmente non comportano alcun tiro concorrono ugualmente a formare questa penalità.

Esempio: se un personaggio corre verso un bersaglio, estrae l'arma e attacca è un'azione multipla e infligge una penalità di -3 agli eventuali tiri, compreso l'attacco dunque.

☛ **Movimento base.** Un personaggio può sempre muoversi di 3 metri, prima o dopo un'azione comune o multipla. Questa opzione è gratuita, non concorre a formare un malus di azione multipla.

☛ **Corsa.** la corsa è un'azione comune, non può essere eseguita gratuitamente. Quando un personaggio corre compie uno spostamento pari a 9 metri, più ½ del valore di Agilità (se ha agilità 5 per esempio si potrà muovere di 11,5 metri). Se un personaggio corre non usa il "movimento base".

☛ **Due mani.** La seconda mano può eseguire azioni sostanzialmente differenti (per cui si, è possibile eseguire un attacco con una mano e uno con l'altra). Questa opzione incorre normalmente nella penalità di azione multipla, e in un malus aggiuntivo di -1 dado (quindi se si eseguono in questo modo due attacchi, uno ha malus -2 e l'altro -3).

ARCHETIPI

Azione complessa.

Un'azione complessa impiega un intero turno (o più turni) in modo totale. Quando il personaggio dichiara di eseguire un'azione complessa lo fa alla sua fase, ma l'azione non sarà portata a termine in quel esatto momento: l'azione si risolverà solo alla fine del turno (per cui può essere interrotta da altre azioni esterne).

Un'azione complessa dunque non può essere parte di un'azione multipla, visto che è l'unica cosa che un personaggio può fare durante il turno.

Fino a che non ha compiuto la sua azione è comunque in grado di difendersi.

Se un'azione particolare richiede più round per essere eseguita, allora bisogna dichiarare azione complessa per tale numeri di round.

⊗ **Movimento base:** il personaggio può compiere il suo movimento base quando usa un'azione complessa. Può spostarsi di 3 metri durante la sua fase, o a fine turno, a sua scelta.

SORPRESA E IMBOSCATA.

Questi due effetti sono distinti, ma collegati. La sorpresa è un'azione o evento che coglie letteralmente alla sprovvista un personaggio. L'imboscata è un effetto più direttamente voluto: una o più persone preparano un attacco di imboscata (o un'azione di imboscata); il risultato di un'imboscata sono normalmente delle azioni di sorpresa (attacchi).

Sorpresa.

Un personaggio ne può sorprendere un altro durante una scena. Quando ciò succede può guadagnare il vantaggio della sorpresa. Innanzitutto il personaggio che vuole sorprendere non deve essere stato notato sino al momento dell'imboscata; poi i due eseguono un confronto di Furtività (dell'assalitore) contro Percezione (dell'assalito): se riesce allora l'assalito è colto di sorpresa e subisce un malus di -2 dadi a tutti i tiri di difesa (fisica e mentale).

Imboscata.

L'imboscata è un effetto solitamente applicato in scene dinamiche di combattimento. Un'imboscata deve essere preparata in precedenza. Il gruppo che si prepara ad eseguire l'imboscata fa un tiro cooperativo di Furtività (quindi è un unico test per più persone), mentre tutti gli altri presenti eseguono un tiro cooperativo Percezione ad una difficoltà pari al risultato del tiro precedente.

Chi esegue l'imboscata, e tutti quelli che sono riusciti nel tiro di Percezione, considerano di avere un bonus di +10 all'iniziativa, ma solo il primo round della scena. Inoltre ogni personaggio che esegue l'imboscata può tentare di eseguire attacchi di sorpresa su bersagli che hanno fallito il precedente tiro (ma sempre eseguendo il tiro per la sorpresa immediatamente prima della loro azione).

CONFLITTO: COMBATTIMENTO.

Il combattimento è un tipo di situazione in cui i conflitti sono frequenti. Questo genere di conflitti, di combattimento appunto, comporta serie di attacchi e forme di difesa. Diversamente da altri giochi di ruolo non ci sono troppe variabili o tiri per ogni singola azione: ogni attacco o difesa si risolve con un unico tiro.

Attacco.

Un attacco in combattimento è sempre un conflitto. Quando un personaggio esegue un attacco due tratti sono confrontati: uno per rappresentare l'abilità offensiva dell'attaccante, l'altro per rappresentare l'abilità difensiva del bersaglio.

⊗ **Attacco in mischia armato.** Si usa Armi bianche. La sinergia è forza (per armi pesanti) o agilità (per armi medie, leggere o veloci).

⊗ **Attacco in mischia disarmato.** Si usa Corpo a corpo. La sinergia è Forza per manovre di lotta, Agilità per colpi veloci come pugni e calci.

⊗ **Attacco, con arma da lancio.** Si usa Armi da lancio per colpire a distanza con un'arma che si lancia. La sinergia è Forza per oggetti di grandi dimensioni, Percezione per armi da lancio di piccole dimensioni.

⊗ **Attacco, con arma da tiro o da fuoco.** Si usa Armi da tiro. La sinergia è sempre Percezione.

Un attacco che ha successo (supera la difesa) genera una conseguenza fisica (una sola per ogni attacco), e infligge tanti danni alla salute quanto il numero di extra ottenuti.

Difesa.

La difesa fisica si oppone ad una forma di attacco fisico, per evitarlo. La difesa vince sempre in pareggio contro un tiro di attacco, a meno che non venga diversamente indicato.

⊗ **Schivata.** La schivata può essere applicata come difesa a qualsiasi attacco fisico (*uno sparo, un colpo d'arma, un oggetto lanciato...*). Si esegue su Agilità, usando come sinergia Percezione.

⊗ **Parata armata.** Una parata serve per fermare con la propria arma (non per attacchi a distanza quindi). Si usa Armi bianche [Agilità].

⊗ **Parata disarmata.** Una parata disarmata è analoga ad una armata, ma eseguita a mani nude. Si usa Corpo a corpo [Agilità]. Se viene eseguita contro un attacco armato, allora questo vince in pareggio (con 1 extra).

⊗ **Parata con scudo.** Funziona come una parata armata. Lo scudo però fornisce un bonus di +1 al risultato finale.

⊗ **Incassare.** Infine, un personaggio può sempre usare Costituzione come tratto di sinergia per attacchi non letali (come un pugno, o una caduta da una piccola altezza).

ARCHETIPI

Colpo a segno: Danni.

Un attacco andato a segno comporta due effetti: un danno al punteggio di salute, e una conseguenza fisica.

Il danno è pari agli extra ottenuti esattamente sul tiro di attacco. Tale risultato viene sottratto al punteggio di salute del bersaglio. Il valore di impatto del tipo di arma usata viene sommato al danno finale (quindi solo se l'attacco supera la difesa); il valore di armatura viene sottratto al danno in punti salute di un attacco (senza però poterlo annullare).

Le conseguenze fisiche sono stati inflitti dagli attacchi. Di norma ogni attacco può infliggere solo una conseguenza alla volta, con determinate condizioni:

🌀 **Stordito.** Qualsiasi attacco può infliggere questa conseguenza, se non è già attiva sul bersaglio (non è un effetto cumulativo).

☠️ **Sanguinante.** Questa conseguenza può essere inflitta se il bersaglio è già "stordito", ma solo con un attacco esplicitamente letale.

🚫 **Incapacitato.** Quando un bersaglio subisce abbastanza danni al suo punteggio di salute (pari a 3 + ½ del valore di costituzione). Questa conseguenza è automatica (non deve essere inflitta tramite l'attacco), e intercorre in qualsiasi momento il punteggio di salute di un personaggio scende a zero; è dunque possibile infliggere una conseguenza ulteriore (che è solitamente "morente", nel caso di un attacco letale).

☠️ **Morente.** Questa conseguenza può essere inflitta quando un personaggio è incapacitato, con un attacco letale. Se viene inflitta in seguito (quando il personaggio è già a terra da un po'), può essere considerato un colpo di grazia: uccide automaticamente il bersaglio.

È possibile infliggere altre conseguenze, speciali, in seguito a particolari manovre: "Senza un braccio" se si colpisce esplicitamente all'arto (con magari qualche extra di più del normale), "A terra" se ci si getta su un bersaglio, ecc... questi effetti contano come conseguenze. Di solito richiedono però tiri di attacco con un malus minimo di -1.

Impatto e Armatura.

Le armi influenzano un attacco, alterandone il danno. Essendo però un regolamento "cinematografico" e semplice, non è necessario simulare la reale differenza di danno tra i calibri di pistole o le manovre di armi bianche. Un'arma ha un Bonus di danno espresso come **Impatto**.

Tale impatto viene sommato agli extra di un attacco, con lo scopo di incrementarne il danno alla salute; per cui è necessario prima di tutto che l'attacco vada a segno:

IMPATTO NON-LETALE: +0

Pugni, calci, morsi, manovre di lotta leggera, armi improvvisate di piccole dimensioni.

IMPATTO LETALE: +0

Pugnale, coltello, armi improvvisate di medie dimensioni, accetta.

IMPATTO LETALE: +1

Spada corta, Accetta, Martello, Pistola e Smg.

IMPATTO LETALE: +2

Spada, Fucile, Ascia, Maglio, Fucile a pompa (breve e media distanza)

IMPATTO LETALE: +3

Motosega, Mitragliatore pesante, Granata, Fucile a pompa (bruciapelo)

Un'armatura può essere molto utile nella maggior parte delle situazioni. Il valore di armatura viene sottratto in pieno dal numero di danni che dovrebbero essere subiti dalla salute in seguito ad un attacco.

VA	ESEMPI	INGOMBRO
1	vestiti rinforzati.	-0
2	scaglie, kevlar.	-1
3	corazza pesante.	-2

Il valore di armatura non può mai annullare il danno di un attacco, se non esplicitamente indicato da qualche abilità speciale della stessa. Per cui ogni attacco andato a segno infligge almeno 1 danno.

☠️ **Ingombro.** Si sottrae in dadi a tutti i tiri di Furtività, Costituzione (per resistere all'affaticamento), Agilità (per eseguire manovre acrobatiche), o altri tiri che il master ritenga opportuno penalizzare con l'ingombro. Mettersi un'armatura indosso richiede un numero di azioni complesse pari al Valore di armatura.

Lotta.

Le regole della lotta sono un caso speciale nel combattimento ravvicinato. Un personaggio può entrare "in lotta" con un altro, come se fosse una specie si stato. È un comunissimo attacco, ma può essere l'unica azione della fase. Il tiro è un confronto di Corpo a corpo [Forza]: se l'attaccante vince prende il suo bersaglio.

Viene poi eseguito immediatamente un altro confronto: Forza [Corpo a corpo] o Corpo a corpo [Agilità o Forza]; ognuno sceglie la combinazione che preferisce. Se l'oppressore vince mantiene la presa e può applicare un effetto della lotta (a scelta tra i seguenti), altrimenti il bersaglio si libera. Questo confronto è comunemente chiamato "**Tiro di lotta**":

☠️ **Stritolare.** Infligge automaticamente un danno alla salute del bersaglio.

☠️ **Lanciare.** Il personaggio può lanciare il suo avversario in una direzione per un numero di metri pari al suo valore di Forza, meno il valore di Forza o Costituzione del bersaglio (minimo 1 metro). Questo può causare 1 danno alla salute (ed eventualmente stordimento, a discrezione del master). Il bersaglio è però libero.

☠️ **Bloccare.** Il personaggio può decidere di portare a termine questa manovra per mantenere bloccato il bersaglio, senza infliggere danno. Se riesce a dichiarare tre volte questo effetto, consecutivamente, allora l'avversario è reso inabile (una presa solida, oppure può essere legato), e non sono necessari altri tiri di lotta.

Mentre è preso in lotta un personaggio perde la sua fase. In sostanza è come se agisse nel turno del suo oppressore. Durante quella fase entrambi eseguono il tiro di Forza o Agilità, come indicato in precedenza.

ARCHETIPI

Se vince l'oppressore può nuovamente scegliere una delle opzioni di lotta sopraccitate.

Se è la vittima della lotta a vincere nel confronto allora può applicare una delle seguenti opzioni.

⊗ **Liberarsi.** Se il personaggio si libera con 1 extra potrà agire liberamente dal round successivo. Se ottiene almeno 3 extra può eseguire immediatamente un'azione comune.

⊗ **Invertire la presa.** È necessario ottenere almeno 2 extra nel confronto di lotta per scegliere questa opzione. La presa è invertita: la vittima diventa l'oppressore e viceversa. La procedura è analoga per la lotta, come fatto sin ora.

Attacchi ad area.

Gli attacchi ad area sono costituiti in norma da esplosioni e deflagrazioni; si parla quindi dell'uso di granate o altri esplosivi (ma non solo).

⊗ **Granata.** Una granata usa l'abilità Armi da tiro [Agilità] come tratto di attacco.

⊗ **Armi a getto.** Come un lanciafiamme, per intenderci. Usano Armi da tiro [Percezione] come tratto di attacco.

⊗ **Altro.** Altre forme di attacco possono usare differenti capacità.

L'attacco viene eseguito in primis contro una difficoltà di 5. Se tale test riesce allora tutti i bersagli presenti nell'area dell'effetto devono eseguire una schivata (Agilità [Percezione]) contro una difficoltà pari al risultato effettivo del test di attacco.

Chiunque fallisce il tiro subisce una quantità di danni fissa, e una conseguenza fisica appropriata. Se l'attacco ad area non prevede alcuna forma di danno, ma un altro tipo di effetti si applica questo.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE

Infligge 7 danni (meno la protezione dell'armatura) entro 3 metri dall'area di impatto; riduci i danni effettivi di 1 ogni 2 metri di raggio ulteriori.

LANCIAFIAMME

Infligge 7 danni (meno la protezione dell'armatura) entro 3 metri dall'area di impatto; riduci i danni effettivi di 1 ogni 2 metri di raggio ulteriori.

GRANATA ACCECANTE

Viene difesa con Percezione [Agilità]. Tutti i bersagli entro 6 metri subiscono stordimento, ed un malus di -2 a tutte le azioni fisiche per i prossimi 3 round.

Mano secondaria.

La mano secondaria può essere usata per compiere azioni, compreso un attacco, contravvenendo per logica al limite delle azioni multiple di un tipo di azione per turno (eseguendo due attacchi armati al turno).

Usare la mano secondaria applica un malus aggiuntivo di -2 dadi al test relativo.

SALUTE E FATICA.

La salute è un valore numerico, che viene ridotto in seguito agli attacchi subiti dal personaggio, ed altri effetti che ne compromettono l'integrità fisica.

La salute è pari a:

$3 + \frac{1}{2}$ del valore di Costituzione

Il calcolo si arrotonda in eccesso.

L'azzeramento del punteggio di salute (o "danni alla salute") comporta l'immediato stato di "Incapacitato". Normalmente questo si realizza quando viene inflitto contemporaneamente lo stato di "Morente", ma non sempre.

Affaticamento.

L'affaticamento non va ad influenzare in alcun modo il punteggio di salute. Tuttavia può causare l'acquisizione di due conseguenze fisiche: Stanco ed Esausto.

Ogni volta che si realizza un evento che può affaticare il personaggio, o questi esegue un'azione faticosa, allora viene eseguito un tiro di Costituzione a difficoltà variabile:

DIFFICOLTÀ	ATTIVITÀ
5	leggera (<i>jogging</i>)
6	media (<i>inseguimento</i>)
7	pesante (<i>scalata</i>)
8 o +	estrema (<i>varie</i>)

Se il tiro viene fallito il personaggio acquista la conseguenza "Stanco". Se è già stanco allora diviene "Esausto". Se il personaggio è già esausto però diviene "incapacitato", come da ferite: sviene, anche se non è in una situazione critica (non è morente infatti).

Guarigione naturale.

Il personaggio può recuperare durante il tempo da ferite (danni alla salute) e altre conseguenze fisiche. Questo può essere fatto durante periodi di sonno, o attività leggera (camminare per brevi tratti, per esempio).

La tabella seguente indica il tempo, espresso talvolta con due numeri: il primo è sempre il riposo totale, il secondo - se presente - è nel tempo di attività leggera.

EFFETTO/CONSEGUENZA	TEMPO DI RECUPERO
stordito	istantaneo - 1 minuto
sanguinante	4 ore - 8 ore
stanco	10 minuti - 1 ora
esausto	1 ora - 4 ore
incapacitato	8 ore
1 punto salute	2 ore - 4 ore

Morente è una conseguenza molto particolare. Segue delle regole differenti.

Danni progressivi.

Veleni, tossine e agenti ambientali - come fiamme o freddo intenso - sono effetti che seguono tutti la stessa meccanica: danni progressivi..

Ogni effetto che provoca danni progressivi ha una durata in round o minuti. I **veleni** tipicamente incrementano questa durata con un numero maggiore

ARCHETIPI

di dosi, ed è espressa in round. Gli **effetti ambientali** vengono tirati ogni round solo se sono molto forti (fiamme), altrimenti ogni ora (gelo intenso).

Ognuno di questi effetti ha poi un punteggio di insidia. Ogni volta che scorre l'unità di tempo indicata viene eseguito un tiro di costituzione contro la difficoltà, pari al valore di Insidia. Se tale tiro viene fallito allora il personaggio subisce 1 punto di salute di danno.

VELENO	UNITÀ DI TEMPO	INSIDIA
serpente	round (3 per dose)	7
sintetico	round (5 per dose)	8
mortale	round (3 per dose)	9
paralizzante*	round (5 per dose)	8
indebolente*	minuti (5 per dose)	7

⊗ **Tossine speciali.** Alcune tossine provocano effetti diversi dal danno (riduzione delle forze, paralisi, stordimento): sono segnalate con gli asterischi nella tabella precedente. Viene eseguito di Costituzione contro il livello di insidia all'inoculazione del veleno: la durata è sempre proporzionale al numero di dosi assunte.

ELEMENTI	UNITÀ DI TEMPO	INSIDIA
Falò	round	7
Caldo/freddo	ora	6
Incendio	round	8 (2)
Soffocamento	minuto	7
Elettrocuzione	round	9 (3)

⊗ **Danno maggiore.** Alcuni effetti ambientali provocano più danno che 1 punto salute ogni tiro fallito. Tale danno è indicato tra parentesi vicino al valore di insidia.

INTERAZIONI SOCIALI (CONFLITTO).

Un conflitto sociale non causa dei danni veri e propri: sortisce degli effetti. Ogni conflitto sociale ha un proposito, determinato dalla durata: a breve termine (*convincere le guardie a farti passare*), o a lungo termine (*persuadere i carcerati a insorgere in una sommossa*). L'effetto finale può o meno essere l'applicazione di una conseguenza mentale.

La maggior parte dei conflitti sociali viene opposta da Volontà (la resistenza mentale e caratteriale alle altrui pressioni), ma può capitare che siano invece opposti da Empatia o Tratti appropriati (come specificato in ogni effetto). In ogni caso viene inteso come tratto attivo quello di "attacco" e tratto passivo quello di "difesa".

Come abbiamo già detto, un "attacco sociale" non implica l'applicazione di danni sul bersaglio. Bensì degli effetti narrativi. Gli extra ottenuti in una interazione sociale riuscita (se il tratto attivo supera quello passivo nel confronto) si applicano però in modo analogo. Più successi vuol dire maggiore effetto. A parte quanto specificato nelle specifiche performance sociali che leggerete di seguito, gli extra possono essere spesi (proprio sottratti all'ammontare totale di extra ottenuti); oltre che per l'efficacia possono essere applicati in durata (quanto permane l'efficacia).

EXTRA	DURATA
0	Immediato (1 round).
1	Duratura (1 scena).
2	Prolungato (ore).
4	Permanente.

Nonostante tutta la "precisione meccanica" espressa in queste tabelle comunque, gli effetti sociali non possono avere effetti concreti ed oggettivi come gli attacchi fisici: rimangono sempre più simili ad un effetto narrativo. Il master deve quindi applicare a piacere il suo giudizio su ogni questione (compresa la durata).

Iniziativa: sociale.

L'iniziativa sociale equivale all'iniziativa delle azioni dinamiche. Serve per districarsi in situazioni di interazione sociale confuse o con molti partecipanti. Ognuno agisce nella propria fase di ogni turno.

L'iniziativa sociale si determina su Empatia. Non esistono azioni complesse, comuni e multiple: ognuno dichiara solo quello che dice.

Intimidazione.

Un personaggio può intimidire una persona o un gruppo di persone tramite minacce fisiche, verbali, col semplice sguardo o con altre azioni. Il proposito è imporre il proprio carattere o le proprie intenzioni su altri; a volte è possibile anche spaventare o mettere in fuga un avversario.

Tratto attivo: Autorità [Volontà].

Tratto passivo: Volontà [Autorità].

L'intimidazione causa delle vere e proprie conseguenze a seconda del numero di extra ottenuti.

ARCHETIPI

EXTRA	CONSEGUENZA
1	Timore.
3	Sottomissione.
5	Panico.

Alcuni eventi o effetti possono causare vera e propria paura (esseri dell'orrore, impressionanti manifestazioni del soprannaturale). In tal caso viene usata una tabella differente (se non specificato diversamente però, sono usati gli stessi tratti dell'intimidazione).

EXTRA	CONSEGUENZA
1	Stordimento.
3	Panico.
5	Choc.

☛ Come è ovvio sopporre "stordimento" è una conseguenza fisica, causata però da un effetto mentale.

Persuasione.

Lo scopo di una persuasione è semplice: convincere qualcuno ad agire o pensare come il personaggio vuole. Può essere qualcosa di semplice (convincere il buttafuori a lasciarti entrare) o molto complesso (convincere il tuo capo a darti un aumento).

Tratto attivo: Diplomazia (se vengono usati nell'interazione carisma e capacità oratoria), Sotterfugio (se vengono usati ricatti, menzogne o retorica).

Tratto passivo: Volontà o Diplomazia (se il bersaglio ribatte).

Sinergie: possono variare, da situazione a situazione. Sono consigliate la stessa Volontà, Empatia o abilità incrociate (sotterfugio su diplomazia o il contrario).

Esistono alcuni modificatori comuni, derivanti appunto dalla complessità della "richiesta" che il personaggio attivo sta formulando (e che quindi non dipendono dalla capacità del bersaglio ma dalla situazione in se).

MALUS	RICHIESTA
-0	Semplice, immediata.
-1	Complessa.
-2	Molto complessa.
-3	Assurda.

Il successo di una persuasione comunque richiede solo un extra (anche se eventuali extra aggiuntivi possono essere applicati in durata, se necessaria).

☛ **Mercanteggiare.** È un effetto implicito della persuasione ("visto che ho comprato così tanta roba potresti farmi uno sconto"). Sia il tratto passivo che quello attivo sono Diplomazia [Sotterfugio].

Credibilità.

Quando si dice una menzogna, o anche la verità, c'è un solo punto che interessa veramente l'interlocutore: la credibilità di quello che state dicendo. La meccanica è analoga quando si intende essere credibili: se si mente sarà più difficile, ma anche certe verità sono poco credibili ("sì, l'ho visto volare sopra quei tetti!").

Tratto attivo: Sotterfugio (per mentire), Diplomazia (per dire la verità).

Tratto passivo: Empatia. Se il test è eseguito per dire la verità non si oppone ad alcun tratto, ma ad un punteggio fisso di difficoltà.

Il tiro ha un malus sul tratto attivo, se quello che si sta dicendo è particolarmente poco credibile (oppure un valore di difficoltà, se si tratta di una dichiarazione poco credibile... che è la verità!). Entrambi i valori sono proporzionali alla credibilità dell'affermazione.

MALUS	DIFFICOLTÀ	CREDIBILITÀ
-0	5	credibile.
-1	6	sospettosa.
-2	7	incredibile.
-3	8	assurda.

☛ **Camuffamento.** Quando una persona cerca di camuffarsi come un'altra può usare Ladrocinio [sotterfugio] come combinazione di base. Mantenere il camuffamento però (rispondere a domande dirette, recitare la parte e così via), comporta dei tiri ordinari di credibilità. Fallire uno di questi tiri significa che l'interlocutore ha diritto di eseguire un tiro di Empatia a difficoltà variabile (o pari al risultato del tiro di camuffamento), per smascherare il travestimento.

Comando.

Il comando è una forma espressiva di autorità, usata per esprimere il proprio dominio, o la propria autorevolezza su altre persone. Essenzialmente serve per comandare eserciti, squadre, amministrare dei team o guidare dei popoli.

Tratto attivo: Autorità [Espressività].

Tratto passivo: Nessuno. La difficoltà del tiro dipende dal numero di persone che si vogliono influenzare.

DIFFICOLTÀ	QUANTITÀ
5	gruppo (fino a 5)
6	squadra (fino a 20)
7	comizio, legione
8	conferenza
9	piazza

L'obbiettivo di questo genere di interazione è generare approvazione verso le proprie idee nel pubblico. Oppure l'accettazione di una particolare linea guida. Non serve più di 1 extra per riuscirci, anche se l'uso di extra aggiuntivi in durata rende più solida la "fedeltà" del proprio uditorio.

☛ **Oratoria.** Parlare per suscitare un certo effetto di fronte a molte persone (un dirigente d'azienda che fa una conferenza), usa una meccanica analoga.

☛ **Morale.** Si può usare un'azione complessa per alzare il morale di soldati e seguaci prima di uno scontro (questo effetto può essere usato solo su alleati comparse). Il tiro è sempre di Autorità [Espressività] contro la difficoltà sopraccitata: se riesce applica un bonus di +1 a tutti i tiri (per una durata più o meno lunga a seconda degli extra aggiuntivi ottenuti). Questo bonus non è cumulativo con modificatori analoghi, o derivanti dallo stesso effetto.

Affascinare.

Questa opzione serve ai protagonisti per stringere con i personaggi secondari legami di amicizia, fedeltà o

ARCHETIPI

addirittura amore. Affascinare non vuol dire prettamente sedurre, ma risultare simpatico. Se usato con l'intento deduttivo può generare sentimenti romantici verso di sé.

Tratto attivo: Diplomazia [Empatia].

Tratto passivo: No. Viene opposto ad una difficoltà fissa a seconda della "ben-disposizione" del bersaglio (che può dipendere da molti fattori, narrativi: aspetto fisico, status, carattere dei due interlocutori...)

DIFFICOLTÀ	REAZIONE BASE
5	Fiducia.
6	Neutralità.
7	Sospetto.
8	Ostilità.
9	Odio.

Questo tipo di interazione richiede almeno una scena per essere conclusa. Il numero di extra ottenuti sul tiro permette di spostare a proprio favore la reazione di un bersaglio, di una categoria (ogni extra).

Con questo tipo di azione è anche possibile peggiorare la reazione di un personaggio secondario. Infatti: Se si fallisce il tiro, con uno scarto di 3 o più punti rispetto alla difficoltà indicata, la reazione peggiora di una categoria (verso il basso dunque).

☛ **Amore/Amicizia.** Oltre la fiducia c'è solo un tipo di reazione che un personaggio secondario può provare per un protagonista: amicizia, o addirittura amore (che però ha connotati sessuali o romantici). Entrambi richiedono un tiro di almeno 3 extra, e la reazione base del bersaglio deve essere quantomeno "fiducia". Il master non deve comunque applicare in maniera così meccanica le regole: è chiaro che può applicare questi stati mentali anche in altre situazioni, a suo piacimento.

Suscitare emozioni.

Un ultimo uso delle proprie abilità sociali è la possibilità di suscitare emozioni (apprezzamento, amore, disperazione), con l'arte, la musica e la recitazione. Ogni aspetto di questo genere è a pannello del tratto di Espressività.

Tratto attivo: Espressività.

Tratto passivo: Nessuno. La difficoltà del tiro dipende dal numero di persone che si vogliono influenzare.

DIFFICOLTÀ	QUANTITÀ
5	gruppo (fino a 5)
6	aula (fino a 20)
7	uditorio
8	palco teatrale
9	piazza

Sinergie: variabile a seconda della situazione. Sotterfugio per recitare, Empatia per suonare, Agilità per danzare, e così via...

Con un extra - a volte di più, a discrezione del master - è possibile applicare virtualmente qualsiasi conseguenza mentale nei bersagli.

AZIONI MISCELLANEE.

La meccanica di archetipi non è basata unicamente su conflitti - che siano sociali o fisici. Di seguito sono segnalati i tipi di azioni più comuni e il modo di risolverli. Altre opzioni più particolari o inusuali sono trattate nella sezione dedicata specificatamente ai tratti.

Saltare.

Tratto attivo: Agilità [Forza].

Eeguire un salto richiede una certa applicazione di forza, per cui questa viene presa in considerazione. Il personaggio può eseguire questo tiro, verificando poi sulla tabella l'esito:

RISULTATO	ALTEZZA	LUNGHEZZA
4 0 -	60 cm	1,5 m
5	90 cm	2,5 m
6	1,20 m	3,5 m
7	1,50 m	4,5 m
8	1,75 m	5 m
+1	+0,25 m	+0,50 m

Questi salti sono calcolati praticamente "a secco". Puoi aggiungere da 1 a 5 punti al risultato se stanno usando rincorsa o attrezzi (come l'asta per il salto in lungo).

Potenza fisica.

Tratto attivo: Forza [Costituzione, se il personaggio impiega più di un round nell'azione]

Questa azione comporta tutto quel campo di prove che richiedono pura forza: rompere oggetti, sollevarli, spostarli.

FORZA	KG (MASSA)	ESEMPI
4 0 -	30	schacciare una lattina
5	60	spezzare una sedia
6	100	solleva una persona
7	150	sfonda una porta di legno
8	210	solleva un motorino
9	280	sfonda un muro leggero
10	360	piega sbarre di metallo
11	450	lanciare un motorino
12	550	sfonda un muro di mattoni
+1	(10 kg in piu' del precedente)	

Occultamento.

Tratto attivo: Furtività.

Un personaggio può usare questa capacità per non essere notato, prima o durante una scena dinamica (si tira separatamente); si usa solo Furtività per tale tiro. In questo modo è anche possibile ottenere l'effetto di imboscata. Occultarsi tra più persone è sempre possibile: è un tiro cooperativo, ma il numero totale di dadi viene penalizzato dal malus di ingombro più alto presente nel gruppo (oltre a penalizzare gli specifici tiri). Es: se tre personaggi eseguono un tiro cooperativo di occultamento con furtività 7, 6 e 6, ma il terzo componente ha un'armatura da -2 di ingombro allora di base tira lui stesso 4 dadi, e inoltre il tiro finale viene ridotto di 2 dadi.

ARCHETIPI

Quando usa la capacità furtività un personaggio si muove sempre la 1/2 del suo movimento normale (1,5 mezzo di movimento base). Se usa il movimento completo (un'azione comune) può arrivare a spostarsi di 4,5 m (non sta effettivamente correndo, ma cerca di spostarsi alla sua massima velocità).

L'occultamento viene usata anche per generare un'azione/attacco di sorpresa su un bersaglio. È un confronto di Furtività contro la Percezione del bersaglio.

Manifattura.

Tratto attivo: Artigianato (per oggetti di fattura semplice, non meccanica né elettronica); Tecnologie (per oggetti meccanici o elettronici).

Ogni applicazione di Manifattura fa riferimento ad una tabella della complessità, che indica il tipo di unità di tempo necessaria (*specificandone il numero per ogni genere di azione*), la difficoltà media e i tipo di complessità: da media (*un oggetto semplice, come un martello*) fino a superiore (tecnologie di ultima generazione, come un mini-portatile).

COMPLESSITÀ	DIFFICOLTÀ	UNITÀ DI TEMPO
media	6	minuti
rilevante	7	ore
elevata	8	giorni
superiore	9	settimane

⚙️ **Riparare.** La riparazione di un oggetto richiede almeno 8 unità di tempo. Ogni extra ottenuto nel tiro, oltre al primo, sconta 1 unità di tempo dal totale richiesto.

⚙️ **Creare.** La creazione di un oggetto richiede dalle 10 alle 30 unità di tempo (non si può fare una descrizione precisa di ogni caso; il master dovrà decidere a seconda del tipo di oggetto). Ogni extra ottenuto nel tiro, oltre al primo, sconta 2 unità di tempo dal totale richiesto.

⚙️ **Operare su tecnologie.** Il tratto Tecnologia [Scienza] viene usato non solo per riparare e creare, ma anche per operare su oggetti tecnologici (come un computer, un apparecchio delle comunicazioni o un misuratore elettronico...).

⚙️ **Ordigni ed esplosivi.** Tecnologia o Artigianato vengono usati per creare, armare o disarmare esplosivi, a seconda della complicatezza (un complicato ordigno a tempo è Tecnologia, un candelotto di dinamite richiede solo artigianato).

Camuffamento.

Tratto Attivo: Ladrocinio [Sotterfugio].

Il personaggio può assumere un travestimento, simulando un'altra persona, un tipo di persona solamente o anche solo per confondersi nella folla. Il tiro è Ladrocinio [Sotterfugio]. Chiunque abbia qualche motivo di dubitare del camuffamento (anche con un risultato totale di 5 o meno) può eseguire un tiro di Empatia [Percezione] per contro il risultato finale, per smascherarlo. Un camuffamento richiede almeno 1 ora, più un ora per ogni punto di malus (e del materiale appropriato).

MALUS	COMPLESSITÀ
-0	identità generica (soldato)
-1	aspetto estremamente diverso
-2	identità specifica (mr. Bold)
-1 (in più)	cambio di sesso

Borseggiare.

Tratto attivo: Ladrocinio.

Un personaggio può tentare di derubare un altro dei suoi oggetti personali. Questo tiro viene contrapposto dal punteggio di Percezione del bersaglio (senza sinergie entrambi). Il malus applicato al tiro di Ladrocinio dipende dalle dimensioni dell'oggetto. Il tiro riesce sempre se ottiene almeno 6 o più, ma il personaggio può essere scoperto se l'avversario riesce nel confronto su percezione.

MALUS	DIMENSIONI DELL'OGGETTO
-0	minuscolo (cellulare)
-1	piccolo (portafoglio, coltello)
-2	medio (pistola, manette)
-3	grande (fucile)

Scassinare.

Tratto attivo: Ladrocinio [Percezione o Tecnologia]

È possibile scassinare serrature tradizionali con Ladrocinio [Percezione] o quelle elettroniche con Ladrocinio [Tecnologia]. Di seguito c'è un elenco di difficoltà e tempi richiesti. Ogni extra ottenuto oltre la difficoltà del tiro permette di dimezzare il tempo richiesto.

COMPLESSITÀ	DIFFICOLTÀ	TEMPO
lucchetto	5	az. compl.
serratura semplice	6	10 m.
serratura complessa	7	20 m.
lock magnetico	8	40 m.
chiusura a codice	9	60 m.

Guidare, Pilotare, Navigare, Cavalcare.

Tratto attivo: Veicoli.

Il tratto veicoli viene usato, se non diversamente specificato, per pilotare, guidare e portare qualsiasi mezzo: meccanico, elettronico, animale.

È sufficiente un valore di 2 in veicoli per portare un motore, 3 per un'automobile.

Può essere richiesto comunque un tiro per le manovre più complesse.

Seguire tracce.

Tratto attivo: Sopravvivenza [Percezione].

Seguire tracce fisicamente visibili in una zona selvaggia o pedinare una persona sono due attività che richiedono l'uso delle proprie capacità sensoriali, per cui viene usato percezione come sinergia.

Cacciare.

Tratto attivo: Sopravvivenza [Percezione]

Sopravvivenza viene usato per procurare cibo (anche con la pesca). Viene eseguito ad una difficoltà più o meno elevata a seconda dell'ospitalità di una

ARCHETIPI

zona. Con il successo, e ogni extra, si riesce a ottenere nutrimento per una persona. Ogni tentativo in questa azione richiede una-due ore.

DIFFICOLTÀ	ZONA
5	Fertile
6	Bosco ospitale, Pianura
7	Montagna, Foresta
8	Pianure brulle
9	Deserto

☛ **Orientarsi.** Il personaggio esegue il tiro a difficoltà 6 per riconoscere dove si trova il nord (o più alta se non ha punti di riferimento). Viene eseguito un test ad una difficoltà analoga alla precedente (divisa per zone di "difficoltà") quando si vuole viaggiare con pochi punti di riferimento da una zona all'altra (una scalata in montagna, un'escursione nel bosco... anche navigare richiede un tiro di sopravvivenza).

Conoscenza.

Tratto attivo: Cultura, Misteri, Scienze, Sopravvivenza.

Lo scopo della conoscenza dei personaggi in un gioco di ruolo è fornire loro delle informazioni, utili o meno, durante lo svolgimento delle sessioni. Il master può richiedere un tiro di una specifica conoscenza quando il momento è appropriato, e dare informazioni a proposito, oppure fissare segretamente un risultato minimo per l'informazione che si sta cercando. Come regola specifica di questa opzione un personaggio può decidere di ottenere un "risultato automatico" pari a 1 punto in meno del proprio valore di conoscenza (così un personaggio con Cultura 9 avrà sempre nozioni dal valore di 8 o meno).

RISULTATO	TIPO DI INFORMAZIONE
5	comune, banale
6	sapere scolastico
7	informazione specifica
8	sapere accademico
9+	segreto

Linguistica e Alfabetismo.

Tratto attivo: Cultura.

Le conoscenze di lingue del personaggio, e la sua capacità di leggere e scrivere dipendono dal livello di Cultura.

CULTURA	CONOSCENZA LINGUISTICA
1 o -	analfabeta (-1 tiri sociali)
2-4	alfabetizzato
5-7	ampio e forbito vocabolario
8 o +	nozioni di alfabeti e lingue morte*

*Un personaggio con cultura 8 è in grado di riconoscere altri linguaggi, anche se effettivamente non li "comprende". Può tradurre testi in lingua antica della sua regione di appartenenza (latino e greco per gli europei).

Giochi di strategia.

Tratto attivo: Cultura.

Il personaggio usa il tratto di Cultura (a confronto con quello del o dei suoi avversari) quando si cimenta in un gioco da tavolo con tema strategico, tattico o

logico. Allo stesso modo Cultura si usa come abilità di Tattica.

Pronto soccorso

Tratto attivo: Medicina.

Come abilità pratica viene invece usata in uno dei modi elencati di seguito. A tutti i tiri di questo tipo viene applicato un malus che dipende dalle condizioni in cui viene curato un paziente.

MALUS	CONDIZIONI
-0	attrezzatura appropriata,
-1	attrezzatura da viaggio
-2	attrezzatura di recupero
-1	ambiente sfavorevole (deserto)

Con questa abilità di base è possibile curare conseguenze fisiche immediate tramite l'uso del pronto soccorso.

Ognuna di queste opzioni richiede un'azione complessa: eliminare il "Sanguinamento" (difficoltà 7); ridurre di un'ora per extra la degenza di un paziente "Incapacitato" (difficoltà 6); stabilizzare la condizione critica di un paziente, e quindi eliminare lo stato di "Morente" (difficoltà 7).

Analisi caratteriale.

Tratto attivo: Empatia [Sotterfugio].

Puoi comprendere la natura e il carattere di un personaggio analizzando il suo comportamento. Serve una scena intera, e si può eseguire questa opzione per una persona sola ogni scena. Il tiro è di Empatia [Sotterfugio] contro una difficoltà variabile da 7 a 9, a seconda della forza di carattere del bersaglio (nella tabella seguente si tiene il valore più alto tra autorità e volontà del bersaglio scelto):

DIFFICOLTÀ	AUTORITÀ/VOLONTÀ
7	8 o maggiore
8	da 5 a 7
9	4 o inferiore

Con tale opzione è possibile determinare difetti caratteriali, inclinazioni, tratti della personalità: Persino "aspetti" (nel caso di un personaggio secondario, non una comparsa) e eventuali tratti che il carattere può evidenziare (un tipo "molto marziale" potrebbe avere autorità e armi da tiro elevate).

Investigazione.

Tratto attivo: Percezione.

Questa azione serve per cercare indizi in una zona, dettagli utili. Questo test di percezione serve per identificare particolari di un certo interesse in zone statiche (una stanza, una radura). Si esegue un tiro di Percezione ad una appropriata difficoltà (o contro un test di furtività).

ARCHETIPI

CONSEGUENZE.

Le conseguenze sono il risultato di un conflitto (di combattimento o sociale, di norma) oppure di un evento. Le conseguenze, come abbiamo potuto vedere, sono divise in due categorie generali: fisiche e mentali. Ecco di seguito.

Evitare conseguenze.

Come regola generale qualsiasi personaggio può usare il suo fato per evitare una conseguenza. Serve una coppia di risultati per rifiutare una conseguenza. Questa opzione equivale ad un effetto di metanarrazione.

Conseguenze fisiche: comuni.

STORDITO

Questo effetto non è cumulativo. Chi è "stordito" non può intraprendere azioni complesse o multiple.

Un personaggio può usare un'azione comune per uscire dallo stordimento: un tiro di Costituzione a difficoltà 5, o di Volontà a difficoltà 6. Con due extra, oltre ad evitare lo stordimento, si esegue immediatamente un'azione comune.

SANGUINANTE

Può essere applicato solo se il bersaglio ha già uno stato di stordimento attivo. Se presente però, non viene perso nel caso il personaggio recuperi dallo stordimento.

Questa conseguenza infligge un malus di -2 a tutte le azioni attive (es: attacco), e -1 a tutte le azioni passive (es: difesa).

🔴 **Cure mediche.** È possibile eliminare questo stato se si prestano cure mediche. È necessaria un'azione complessa e un tiro di Medicina a difficoltà 7.

INCAPACITATO

Viene subito immediatamente da qualsiasi personaggio con zero punti salute. Il personaggio è dunque svenuto, senza conoscenza.

Questo stato è perso di norma dopo 8 ore di riposo.

🔴 **Cure mediche.** È possibile accelerare il recupero dallo stato di incapacitato. È necessario un test di Medicina a difficoltà 6, ed un'azione complessa: ogni extra riduce di 1 ora il tempo di "degenza" (a 0 ore diventa 10 minuti).

MORENTE

Solo un personaggio reso incapacitato può essere reso anche morente.

Quando in questo stato il personaggio si trova dunque tra la vita e la morte, per un numero di round pari alla sua costituzione (in questo tempo è possibile prestargli pronto soccorso, per eliminare questa conseguenza).

🔴 **Cure mediche.** È possibile eliminare questo stato, rendendo il personaggio solo incapacitato, tramite cure mediche. Si deve curare prima questa conseguenza che non incapacitamento. Serve un tiro di Medicina a difficoltà 7, che comporta un'azione complessa.

Conseguenze fisiche: affaticamento.

STANCO

Un personaggio stanco non può correre (usare un'azione di corsa completa), ma può comunque agire normalmente. Ha un malus di -1 a tutti i tiri di Costituzione, Forza e Agilità, per azioni che richiedano un considerevole sforzo.

ESAUSTO

Un personaggio diventa esausto se fallisce un tiro di affaticamento quando è già "stanco".

Un personaggio esausto non può correre (usare un'azione di corsa completa). Può comunque agire normalmente. Subisce un malus di -2 dadi a tutti i tiri della categoria Atletica.

🔴 Un personaggio che fallisce un ulteriore test di affaticamento in questo stato diventa immediatamente Incapacitato.

Conseguenze fisiche: speciali.

MENOMATO

Quando privato di un arto, o una parte vitale del proprio corpo, il personaggio è menomato. Per realizzare questa conseguenza è necessario eseguire un attacco localizzato, che comporta un malus:

MALUS	LOCAZIONE
-2	arti (braccia, gambe)
-3	organi (occhi, mani, piedi)
-4	organi vitali (cuore, testa)

Perché sortisca l'effetto voluto inoltre l'attacco deve realizzare almeno un numero di extra pari al malus del tiro localizzato (da 2 a 4 danni dunque). Questo calcolo va effettuato considerando il numero di danni realmente inflitti.

L'arto in questione è perso o lesa in modo semi-permanente (a discrezione del master: per un personaggio può richiedere la spesa di punti fato).

🔴 la perdita di mani, braccia, piedi e gambe dà conseguenze ovvie: tali arti non sono più utilizzabili. Analogamente la perdita di organi sensoriali come naso, occhi o orecchie penalizza tali sensi. Il malus conseguente può andare da -2 dadi a determinate azioni (o peggio) fino alla totale inabilità di effettuare alcune azioni (uno reso cieco non può semplicemente vedere).

🔴 La lesione di organi interni come polmoni, fegato e via dicendo può causare dalla perdita di un punto permanente di costituzione, e inoltre il personaggio è automaticamente stordito e sanguinante.

🔴 La lesione di cuore o testa causa la morte.

ARCHETIPI

Conseguenze mentali: comuni.

Le conseguenze fisiche sono comuni nei combattimenti, o come risultato di eventi che danneggiano il corpo o il vigore del personaggio. Allo stesso modo le conseguenze mentali influenzano il personaggio in modo meccanico e narrativo. Sono meno oggettive che non le conseguenze fisiche, ma rappresentano degli stati veri e propri.

☛ Nella scheda è segnalato uno spazio per le conseguenze mentali. Ovviamente è assurdo segnare ogni singolo stato per ogni altro personaggio verso cui è diretto. In tale spazio è utile segnare le conseguenze mentali prolungate, più caratteristiche, meno comuni o che influenzano in modo radicale la maniera d'agire del personaggio. Il master può mantenere in maniera approssimativa il computo delle reazioni e delle conseguenze per i suoi png, anche a seconda dello sviluppo della trama.

Queste di seguito sono conseguenze mentali che è possibile suscitare con normali abilità sociali:

FIDUCIA

Questa reazione rappresenta il primo stadio di socializzazione tra un protagonista e un personaggio secondario (la trattazione tra personaggi secondari è decisa dal master, quella tra protagonisti - quindi giocatori - dai diretti interessati).

Un personaggio che prova fiducia verso un altro tenderà a non tradirlo, dare ascolto alle sue parole, mantenerlo in buona considerazione e provare simpatia per lui.

AMICIZIA

Questa reazione può essere solo l'effetto di un'interazione verso un bersaglio che già prova fiducia verso il personaggio. Il rapporto migliora di conoscenza e simpatia.

Un personaggio qualsiasi ha un bonus di +1 dato a tutti i tiri di Autorità, Empatia, Diplomazia, Sotterfugio ed Espressività verso chi prova amicizia per lui (il bonus è quindi vicendevole se entrambi provano amicizia l'uno per l'altro).

AMORE

Questa conseguenza può essere il frutto di Fiducia o Amicizia.

È un sentimento romantico, suscitato nel tempo o da un colpo di fulmine. L'effetto finale è analogo a quello di amicizia, ma consiste in un bonus di +2 dadi invece che uno solo.

REAZIONI NEGATIVE

Sono molte le reazioni negative, per cui vengono elencate tutte di seguito, perché il loro effetto è analogo, ma crescente. Possono essere suscitate da tiri sociali falliti, o da una reazione di base sfavorevole.

☛ **Sospetto.** La persona tenderà a non credere alle parole dell'altra, dubitare o opporsi se possibile.

☛ **Ostile.** La persona tenderà a confrontarsi, anche in maniera fisica. Rappresenta l'opposto dell'amicizia.

☛ **Odio.** Questa reazione può sfociare anche in manifestazioni di violenza, o comunque opposizioni da parte del bersaglio molto estrema.

È da notare che non sono elencati dei malus o dei modificatori. Questi effetti sono prettamente narrativi: determinano il tipo di interazioni che avvengono tra i personaggi. Tutti gli avversari fisici dei protagonisti li odiano, per esempio, ma non tutti quelli che odiano i protagonisti vorranno la loro morte.

TIMORE

Questa reazione viene suscitata dall'intimidazione.

Un bersaglio intimorito proverà rispetto reverenziale o reagirà in modo cauto verso il personaggio che lo intimorisce. *Es: Se si tratta di una comparsa durante un interrogatorio probabilmente fornirà ai personaggi una parte delle informazioni che gli chiedono.*

SOTTOMISSIONE

Questa conseguenza segue l'effetto di timore, e lo sostituisce.

Un bersaglio sottomesso sarà incline a fare ciò che gli viene detto dal personaggio che lo intimorisce. Non agirà attivamente nei suoi confronti, se non costretto. *Es: la stessa comparsa di prima probabilmente fornirà tutte le informazioni che ha e implorerà che non gli venga fatto del male.*

PANICO

Un personaggio in stato di panico non ragiona più con la sua testa, ma con l'istinto di sopravvivenza. Cercherà di fuggire dall'interlocutore che lo intimorisce, oppure rimarrà fermo (insomma cercherà di fare qualsiasi cosa per evitare che gli venga fatto del male, o che debba interagire nuovamente con l'interlocutore che lo intimorisce).

Se costretto ad agire avrà un malus di -2 dadi a tutte le azioni attive e -1 dado a tutte le azioni passive.

Anche un protagonista - se in preda al panico - potrebbe non poter gestire le sue azioni (il master dovrebbe suggerire al giocatore quello che deve fare, e questo dovrebbe interpretarlo a seconda del carattere del suo personaggio).

CHOC

Lo choc è uno stato estremo, che può essere causato solo da eventi o effetti che causano vera paura.

Il bersaglio di uno choc deve immediatamente eseguire un test di costituzione a difficoltà 7: se fallisce rimane Incapacitato (un fallimento critico comporta un attacco di cuore! E quindi è immediatamente Morente).

Riuscire nel tiro significa che il personaggio rimane bloccato, paralizzato dal terrore, fino a che non riesce in un test di volontà a difficoltà 6 (ma almeno un round): una volta che il tiro è riuscito cadrà invece nello stato di "Panico".

ARCHETIPI

CAPITOLO 2 – PERSONAGGI

I PROTAGONISTI

Sono i personaggi gestiti dai giocatori, come accennato all'inizio del capitolo 2. I protagonisti sono personaggi descritti in gran dettaglio, e creati dai giocatori a seconda dei loro gusti.

Nei giochi di ruolo sono chiamati anche Personaggi giocanti.

Ogni protagonista viene "creato" con una procedura specifica.

1. Archetipo. Il giocatore determina il "tipo di personaggio" che vuole creare, il concetto che ci sta dietro. *Può essere una descrizione semplice "detective hard-boiled" o qualcosa di più specifico "entomologo introverso e un po' nerd".*

Scegli un archetipo.

2. Aspetti. Ogni personaggio – e quindi archetipo – è definito da tre aspetti. Può essere una parola o una breve frase; un aggettivo, un sostantivo o un motto sono ideali come aspetti. Gli aspetti sono caratteristiche salienti e molto essenziali del Pg; quello che salterebbe di più all'occhio se si trattasse del personaggio di un libro.

Scegli 3 aspetti.

3. Trattati. La scheda del personaggio propone 24 abilità-caratteristiche. Questi sono i tratti (valori su cui si eseguono i test per le azioni, come abbiamo potuto vedere). Le capacità sono "pescate", vuol dire che sono distribuiti un certo numero di valori fissi. Nessun tratto, di norma, ha un valore inferiore a 1.

Scegli un tratto a valore 7

Scegli due tratti a valore 6

Scegli tre tratti a valore 5

Scegli quattro tratti a valore 4

Scegli cinque tratti a valore 3

Scegli sei tratti a valore 2

Ogni altro tratto (tre) ha un valore di 1

4. Qualità. Le qualità sono caratteristiche del personaggio senza un valore numerico, o di cui il valore non serve per eseguire dei test. Danno possibilità speciali, background o vantaggi. Ogni qualità ha un costo in Punti sviluppo da pagare.

Spendi 30 punti sviluppo in qualità

5. Punti sviluppo finali. Se sono rimasti dei punti sviluppo da spendere dall'acquisto delle qualità il giocatore li può usare per aumentare i tratti o tenerli da parte.

Spendi i punti sviluppo rimanenti.

Punti sviluppo.

I punti sviluppo sono utilizzati, alla creazione e durante il gioco, come forma di "premio" da parte del master ai giocatori: per le sessioni giocate. Servono per determinare l'aumento delle abilità di un personaggio. Vengono infatti spesi per acquistare o aumentare le qualità o migliorare i Trattati.

Qualità.

Le qualità sono vantaggi del personaggio: gli forniscono possibilità speciali o capacità particolari. Sono divisi in due categorie: Background e Maestrie.

I Background rappresentano elementi della storia e dell'archetipo del personaggio. Le maestrie sono acquisite in merito ad un particolare tratto (per questo sono spiegate in dettaglio assieme al tratto).

Il costo di una qualità è indicato nella sua descrizione. Alcune qualità possono essere acquistati a ranghi (livelli, analoghi a quelli dei tratti).

Se una qualità ha un costo a ranghi può essere acquistata più volte, in modo da aumentare il rango: ogni nuovo rango costa un punto in più del precedente (es: se una qualità costa 4 punti, e si vogliono acquistare tre ranghi, costerà 15 punti alla fine, ovvero 4+5+6). Se non diversamente specificato tutte le qualità, indipendentemente dalla loro natura, seguono questa progressione di costo.

Migliorare i tratti.

I tratti non sono acquistati, perché ogni personaggio ha almeno valore 1 in ogni tratto. Per cui sono incrementati solo con la spesa di punti sviluppo: ogni nuovo incremento costa un numero di punti sviluppo pari al livello che si vuole raggiungere (es: portare un tratto da 5 a 7 costa 13 punti sviluppo).

Questi costi sono identici, sia durante la fase di creazione del personaggio che durante il gioco.

Personaggi più forti.

È possibile creare personaggi che di base sono più forti. Semplicemente gli vengono assegnati un numero maggiore di punti sviluppo, rispetto ai 30 di base.

Ecco di seguito un esempio di progressione.

GERARCHIA	PUNTI SVILUPPO
Base	30 punti
Veterano	40-60 punti
Specialista	70-100 punti
Campione	110-150 punti
Leggenda	160+ punti

ARCHETIPI

ASPETTI.

Gli aspetti sono elementi descrittivi del personaggio, che ne delineano dunque un archetipo particolare. Un aspetto è una singola parola, oppure una frase molto breve.

Può essere un aggettivo (*valoroso, curioso, intelligente, creativo*); Un sostantivo che rappresenti un'occupazione o un merito (*investigatore, sceriffo, campione di football*); un motto (*elementare watson*).

Alcuni aspetti possono essere addirittura dei difetti, ed hanno una meccanica molto particolare. Si tratta di aspetti caratteristici, che però non avvantaggiano ma ostacolano il personaggio (*per intenderci, la cecità di Daredevil o la paraplegia di Xavier*).

Aspetti vantaggiosi.

Gli aspetti vantaggiosi sono caratteristiche positive, vocazioni professionali, attitudini del personaggio.

Ogni aspetto vantaggioso può essere segnalato sulla scheda con una "V" o un "+".

Un giocatore può invocare sempre invocare un aspetto vantaggioso del suo personaggio, in seguito ad un tiro fallito, con una dichiarazione appropriata (*"ma il mio personaggio ha un grande spirito di osservazione" dopo un tiro fallito di percezione*). In seguito a questo il personaggio può tirare nuovamente da uno fino a tutti i suoi dadi (ovvero può scegliere quali dadi tirare nuovamente, ottimizzando il risultato del test).

❁ Ogni aspetto vantaggioso può essere invocato una sola volta per sessione in questo modo. Diversi aspetti - con lo stesso tipo di azione - possono essere invocati per sessione.

Aspetti svantaggiosi

Altri aspetti possono comportare degli svantaggi, come compulsioni mentali, aspetti caratteriali normalmente scomodi o addirittura forme di impedimenti fisici.

Ogni aspetto svantaggioso può essere segnalato sulla scheda con una "S" o un "-".

A seconda del caso questo svantaggio può imporre una o più delle seguenti opzioni:

❁ Un malus di almeno -2 dadi ad uno o più tiri inerenti alla situazione (*per un razzista interagire con persone di colore, o un miope vedere un particolare lontano*).

❁ L'impossibilità di eseguire una determinata azione (*per un cieco vedere è certamente impossibile*).

❁ L'obbligo di comportarsi in una certa maniera (*per un irascibile reagire ad un insulto in modo furioso*).

Se l'applicazione di uno svantaggio è persistente (*come la cecità*), duratura durante una sessione (*una sessione di inseguimento per uno zoppo*), o impone al giocatore un modo di comportarsi, che verosimilmente non terrebbe (*picchiare un suo compagno perché è irascibile, rimanere fuori dalle fognature dove i suoi compagni si addentrano perché è claustrofico*).

In tali casi il master può "premiare" lo svantaggio subito dal personaggio (e la sua capacità di affrontarlo) con una delle seguenti opzioni:

- ❁ Dandogli 1 punto sviluppo (sessione o episodio).
- ❁ Dandogli un punto fato (sessione).
- ❁ Entrambe le due opzioni.

Aspetti ambivalenti.

Alcuni aspetti, curiosamente, possono essere usati sia come vantaggi che come svantaggi (*un personaggio "truffatore" può trovarsi nei guai quando deve trattare con la polizia, ma immaginate l'uso vantaggioso del suo aspetto in un tiro di sotterfugio*).

Tali aspetti possono avere gli stessi effetti di uno svantaggio (premi in punti o fatto in seguito a complicazioni), ma possono essere invocati come i comuni vantaggi, per un ritiro di dadi. Però, dal momento in cui vengono invocati in poi, non permettono di recuperare alcun fatto o punti sviluppo (sebbene forniscano normalmente i loro eventuali svantaggi).

Cambiare aspetti.

Gli aspetti sono caratteristiche molto peculiari dei personaggi, che ne definiscono in maniera più o meno grossolana l'archetipo (*immaginate, per fare degli esempi, il sarcasmo di Han Solo o la determinazione vendicativa del Punitore*).

Nonostante questo non sono immutabili. I personaggi - specialmente i protagonisti delle storie - non sono elementi invariabili del tutto. Bensì cambiano. Spesso si evolvono (quando va bene) o si involgono (quando va male). Un grande difensore della pace può diventare un guerrafondaio, o un cinico sicario può pentirsi delle sue azioni passate.

Cambiare aspetti è possibile. Come si può fare?

Innanzitutto si può cambiare un solo aspetto alla volta (più di uno solo se sono collegati). Poi il processo di "cambiamento" deve coinvolgere almeno la lunghezza di un episodio, e se possibile far parte integrante della storia di tale episodio (se non essere addirittura il leit motiv dell'avventura).

Alla fine dell'episodio il master valuterà se sono state raggiunte le condizioni per il cambiamento di aspetto.

E gli aspetti fisici? Anche più semplice, se vogliamo. Uno zoppo potrebbe affrontare avversità durante un'avventura in modo da guadagnare i soldi per operarsi alla gamba. E un cieco? Aspetti più drastici potrebbero comportare mezzi più drastici (e poi si tratta di un'ambientazione paranormale).

Un aspetto cambiato viene in realtà cancellato.

Guadagnare un aspetto.

Se il personaggio non ha tutti i tre aspetti di partenza, o se l'ha cancellato nell'episodio precedente: non importa. Può capitare che si ritrovi senza un aspetto. Come fare? Semplice. Guadagnare un aspetto segue una procedura analoga alla precedente (anche se filosoficamente inversa).

ARCHETIPI

BACKGROUND

Le qualità di background rappresentano momenti o elementi della storia del personaggio di particolare significato, che possono influenzare la sua storia presente (come passato sono intese anche le sessioni di gioco precedenti).

CONTATTO.

Punti sviluppo: 4.

Il personaggio ha un contatto, inteso come una persona conosciuta a cui si possono chiedere favori e informazioni, o un aggancio sociale con eventuali poteri politici ed economici. Un contatto può essere qualcuno che procura oggetti o una persona importante.

☛ Questa qualità può essere acquistata diverse volte, ogni volta per un contatto diverso (in altri ambienti o nello).

RICCHEZZA.

Punti sviluppo: 5 (3/5 ranghi).

Rappresenta la disponibilità economica del personaggio. Maggiore è il rango in questa qualità e migliori sono il patrimonio del personaggio, e le sue rendite (da considerare espressa in euro):

RANGO	RENDITA	PATRIMONIO
0* normale	1.000	50.000
1 borghese	5.000	2,5 milioni
2 possidente	10.000	25 milioni
3 milionario	20.000	250 milioni

I due ranghi seguenti sono consigliati solo per personaggi secondario (giocare un miliardario vorrebbe dire pagare per tutto quello che si può fare). È da considerare inoltre che la maggior parte dei beni e dei servizi che i personaggi possono voler comprare hanno un costo che praticamente mai necessita più di ricchezza 3. Infine... i personaggi fanno parte di un mondo segreto fatto di paranormale, dove dovrebbero nascondersi dalla società normale: cosa se ne farebbero di tanti soldi?

RANGO (PNG)	RENDITA	PATRIMONIO
4 miliardario	50.000	2,5 miliardi
5 sultano	100.000	25 miliardi

☛ Come si vedrà in seguito, non è necessario "spendere" in modo esatto i soldi (*facendo i conti come se fossero monete d'oro, per intenderci*). Il rango di ricchezza determina in modo approssimativo i beni che si possono acquistare, e lo stile di vita che un personaggio si può permettere.

FAMA.

Punti sviluppo: 2 (3 ranghi).

Il personaggio è conosciuto per le sue gesta, la sua abilità o qualche altro merito. Questa qualità deve essere acquistata in merito ad un ambito: una specie di descrizione della fama (*es: buon cacciatore di taglie, temibile mafioso, investigatore*). Può essere applicata sia nel mondo dei normali (*es: rockstar*) o nell'Altromondo (*es: uno dei capi nell'ufficio 23*).

☛ Il rango di fama determina anche quanto facilmente si viene riconosciuti in giro. Tira un dado e somma il punteggio di fama: se il risultato è 6 o più si è riconosciuti.

Avere fama in certi frangenti rende più facile avere influenza politica o sociale. Il master inoltre può applicare un bonus di +1 dado a determinati tiri sociali, per situazioni appropriate (*es: un famoso professore di letteratura ad un convegno di scrittori*).

SEGUACI.

Punti sviluppo: 2 (3/6 ranghi)

Il personaggio ha dei seguaci: soldati, guardie, servitori, amici fedeli, fan... Fatto sta che sono più propensi ad "obbedire" o essere persuasi dalle parole del personaggio.

Il numero di seguaci dipende dal rango a cui viene acquistata questa qualità.

RANGO	MINORI	SPECIALISTI
1	5 seguaci	0
2	15 seguaci	1
3	30 seguaci	3

I due ranghi seguenti sono consigliati solo per personaggi secondari (i protagonisti con una simile quantità di risorse umane potrebbe facilmente abusarne per evitare di esporsi durante gli episodi). Infine il discorso, analogo a quello per ricchezza: personaggi che devono agire in segretezza e con basso profilo non dovrebbero avere grandi quantità di persone al loro comando.

RANGO (PNG)	MINORI	SPECIALISTI
4	100 seguaci	6
5	300 seguaci	10
6	600 seguaci	15

I seguaci sono sempre delle comparse. I seguaci minori hanno valori nei tratti variabili da 2 a 7. Gli specialisti hanno un singolo tratto a valore 8.

ALLEATO PERSONALE.

Punti sviluppo: 4 (8 per il Mentore)

Il personaggio ha un alleato personale: un personaggio secondario che lo guida o lo aiuta in situazioni critiche.

Normalmente questo personaggio secondario non permane per tutto un episodio, ma compare solo in momento clou. Un alleato personale può: insegnare determinate capacità o qualità; guidare il personaggio quando si trova in un momento di dubbio o durante una ricerca; salvare il personaggio quando si trova nei guai (qui possono aiutare gli effetti di metanarrazione; *es: se il personaggio finisce in prigione potrebbe essere l'alleato a pagare la cauzione*); infine un alleato può aiutare il personaggio a trovare risorse materiali e di altro tipo, quando gli servono (un alleato nel mercato nero).

☛ **Mentore.** Un mentore equivale ad un alleato, come ruolo, ma è più forte (usa il doppio dei punti), anche se interviene meno di frequente.

ARCHETIPI

TRATTI E MAESTRIE

Le maestrie rappresentano capacità speciali acquisite in merito ad un tratto. Per questo ogni maestria è insinuata nella categoria del tratto a cui è collegata.

Maestria: Ogni maestria ha un livello di maestria. Molto semplicemente il livello di maestria rappresenta il livello minimo di tale tratto che bisogna possedere per acquistare la qualità, e anche il costo in punti sviluppo della qualità stessa (*una Maestria da livello 7 costa 7 punti sviluppo e richiede 7 punti nel tratto collegato*).

Precedente: Se una maestria richiede un'altra qualità (o più qualità) come prerequisito questa viene specificata in questo modo.

AGILITÀ.

L'agilità rappresenta la prestanza atletica del personaggio nelle manovre mobili, acrobatiche o anche nelle prestazioni fisiche di resistenza o forza.

MAESTRIA 3 – AMBIDESTRIA.

Il personaggio può usare la seconda mano per qualsiasi azione, senza penalità aggiuntive (normalmente un malus di -1 o -2).

In combattimento può eseguire un attacco con questa mano senza incorrere nel malus aggiuntivo (ed eseguire sostanzialmente due attacchi), anche se le normali penalità di azione multipla si applicano.

MAESTRIA 5 – PASSO VELOCE.

Il personaggio è molto rapido negli spostamenti a piedi. Il suo movimento base viene aumentato di 3 metri, mentre il suo movimento durante un'azione di sprint viene aumentato di 6 metri.

MAESTRIA 5 – ACROBATA.

Il personaggio è agile ed eccezionalmente atletico. Salti, manovre atletiche e acrobatiche possono essere compiute come se fossero movimenti gratuiti (invece che azioni comuni).

MAESTRIA 7 – INTOCCABILE.

Se il personaggio non è preso di sorpresa è estremamente reattivo e pronto a schivare. Ogni risultato di attacco pari o inferiore a 6 viene ignorato dal personaggio (con eccezione sugli attacchi ad area). Inoltre, una singola schivata ogni turno viene eseguita con un bonus di +1 al risultato del tiro.

MAESTRIA 9 – MOVIMENTI FELINI.

Il personaggio è in grado di eseguire manovre atletiche pressoché perfette. Ogni test di agilità con difficoltà pari o inferiore a 8 viene passato dal personaggio (fanno eccezione le schivate).

Una volta per sessione il personaggio può applicare un bonus di +2 al risultato di un tiro di agilità (non alla schivata), come per esempio ad un test di salto.

COSTITUZIONE.

La costituzione rappresenta la resistenza fisica del personaggio, la sua salute, il suo allenamento a sopportare dolore, fatica e l'effetto di danni subdoli, come veleno e tossine. Si usa per: incassare danni non letali, resistere a veleni e malattie, sopportare dolore e fatica.

MAESTRIA 3 – GUARIGIONE RAPIDA

Il personaggio è in grado di recuperare alle ferite molto rapidamente. Quando è a riposo completo recupera al doppio della velocità. Inoltre, qualsiasi test mirato a "curare" il personaggio (eventualmente, non solo su medicina) guadagna un bonus di +1 dado.

MAESTRIA 5 – DURO A MORIRE

Il personaggio è veramente difficile da uccidere. Se ridotto allo status di Morente, stabilizza immediatamente la sua situazione fisica: quindi può essere ucciso solo con un colpo di grazia. Inoltre, se si trova senza alcuna armatura considera di avere almeno 1 punto di VA.

MAESTRIA 5 – RESISTENZA AL DOLORE

Il personaggio è abbastanza robusto da ignorare le normali penalità inflitte dal dolore. I malus inflitti dalla condizione di Sanguinamento sono ridotti di 1 dado, inoltre il personaggio ha un bonus di +1 al risultato dei test per resistere ad effetti che infliggano dolore (come la tortura).

MAESTRIA 7 – INARRESTABILE

Il personaggio esce automaticamente dallo stato di stordimento. Esegue comunque il tiro (su Costituzione) per vedere se può agire subito: per fare questo deve ottenere almeno 1 extra nel tiro.

MAESTRIA 7 – INFATICABILE

Il personaggio subisce molto meno gli effetti della fatica di chiunque altro. Una volta al giorno può ignorare l'acquisizione di un livello di affaticamento; è come se avesse un livello di affaticamento più del normale, che non comporta conseguenze.

MAESTRIA 9 – IRRIDUCIBILE

Precedente: Guarigione rapida

Il personaggio è in grado di recuperare al doppio della velocità anche da sveglia, indipendentemente dal tipo di attività che sta seguendo.

Inoltre, appena subisce un attacco che lo può ridurre incapacitato esegue un test di Costituzione: se il risultato è più elevato dell'attacco allora considera di avere ancora l'ultimo punto di salute; se il risultato è pari o inferiore a quello dell'attacco, ma ancora superiore a 6, il personaggio ignora l'eventuale status di morente).

ARCHETIPI

FORZA.

La forza rappresenta la potenza muscolare e atletica del personaggio. Viene usata come tratto secondario per prove di potenza fisica, e spesso come sinergia per azioni che richiedano forza bruta.

Ingombro (opzionale)

Se si vuole applicare una penalità per l'ingombro dell'equipaggiamento trasportato (senza stare a calcolare ogni singolo capello che i personaggi si portano dietro), può essere usata forza.

CARICO	INGOMBRO	MALUS
Forza x5 Kg	nullo	-0
+5 kg	carico	-1

Il malus in dadi è cumulativo, e si applica in modo analogo a quello dato da un'eventuale armatura. Oltre che alle azioni viene applicato al movimento.

Questa regola esclude l'armatura dal calcolo (che applica il suo ingombro comunque, con regole separate).

MAESTRIA 3 – BRACCIANTE

Il personaggio è addestrato a portare con sé un grande peso. Raddoppia la sua forza per calcolare l'ingombro massimo che può trasportare.

MAESTRIA 5 – JUGGERNAUT

Il personaggio è possente quando carica. Se esegue un attacco in carica può usare forza come tratto attivo, anche se attacca con Corpo a Corpo o Armi bianche. Oltre al normale risultato dell'attacco infligge atterramento sul bersaglio. Questi può difendersi con un tiro di Forza o Agilità a difficoltà pari alla Forza del personaggio stesso.

Quando esegue questa carica infligge 1 danno in più del normale.

MAESTRIA 7 – MONTAGNA CHE CAMMINA

Il personaggio talmente forte da ignorare gran parte delle penalità di ingombro. Riduce di 1 dado le penalità di ingombro inflitte dall'armatura e di 2 dadi le penalità di ingombro provenienti da altre fonti.

MAESTRIA 7 – ERCULEO

Il personaggio considera il risultato di un tiro sulla tabella delle prestazioni di potenza come essere sempre di una categoria superiore al normale.

La sua forza è tale che può anche lanciare gli oggetti più lontani. Se ottiene un extra in un test per sollevare un oggetto lo può lanciare al doppio della distanza, o al triplo, se ottiene almeno 3 extra.

MAESTRIA 9 – BRUTO

Il personaggio è talmente forte da infliggere gravi danni con i suoi attacchi in mischia. Ogni attacco portato con Armi bianche o Corpo a corpo considera avere un punto di impatto in più del normale

Inoltre, se il bersaglio colpito ha un valore di Forza e Costituzione inferiore alla Forza del personaggio viene buttato a terra dall'impatto (bisogna ottenere un extra nell'attacco per applicare questo effetto).

FURTIVITÀ.

Questa capacità rappresenta l'abilità del personaggio di muoversi senza farsi notare e nascondersi.

⊗ È da ricordare che mentre un personaggio esegue delle manovre di occultamento si muove più lentamente.

Movimento gratuito	1,5 metri
Sprint	4,5 metri

MAESTRIA 3 – UOMO SENZA VOLTO

Il personaggio è abile a confondersi tra la folla, non farsi notare quando è in mezzo a molte persone, o quando c'è confusione.

Se vuole farsi ignorare e non ha elementi che attraggano l'attenzione su di lui il personaggio ha un bonus di +1 al risultato del tiro di Furtività, e applica Sotterfugio come sinergia.

MAESTRIA 5 – SPECIALISTA IN IMBOSCADE

Quando si muove furtivamente con un gruppo il personaggio può aiutare i suoi compagni con la sua abilità. Beneficiano di questo effetto un numero di alleati del personaggio pari al suo livello di furtività; questi guadagnano 1 dado bonus al tiro di Furtività. Il personaggio può inoltre sottrarre volontariamente altri dadi dal proprio test di furtività (fino ad un massimo di -3): ogni dado sottratto aumenta il bonus di tutti i suoi alleati di +1 dado.

MAESTRIA 7 – USCITA VELOCE

Quando il personaggio non è notato da nessuno (o in seguito ad un uso di "Tecnica fantasma") il personaggio può lasciare immediatamente la scena (come se sparisse nel nulla), facendo perdere le sue tracce. Può usare un fato per riuscire istantaneamente in questo intento, o un test di Furtività a difficoltà 7.

MAESTRIA 7 – TECNICA FANTASMA

Se in piena vista il personaggio può usare un trucco per distrarre i suoi osservatori e nascondersi (usare una granata fumogena, il rifletto di uno specchio). Deve eseguire un test di Furtività [Sotterfugio] ad una difficoltà pari al punteggio di Percezione più alto tra i suoi "avversari". Se riesce può immediatamente eseguire un'azione di occultamento. Questa abilità richiede un'azione comune per essere eseguita.

MAESTRIA 7 – ASSASSINO

Il personaggio è un assassino silenzioso e letale. Quando coglie di sorpresa un bersaglio per attaccarlo ignora la sua armatura e guadagna un bonus di +1 al risultato dell'attacco. Questa abilità si applica solo al primo attacco compiuto durante la fase.

MAESTRIA 9 – OMBRA NEL VENTO

Il personaggio può muoversi in occultamento senza penalizzare il suo movimento, per cui si: può correre mentre è occultato.

ARCHETIPI

ARMI BIANCHE.

Questo tratto rappresenta la competenza del personaggio nell'uso delle armi da mischia. Possono essere grosse e pesanti, come uno spadone o un'ascia (e allora usano forza come sinergia) o leggere e veloci, come una spada o un pugnale (e usano agilità come sinergia).

MAESTRIA 3 – ESTRAZIONE RAPIDA.

Il personaggio è rapido ad estrarre le sue armi da mischia. Una volta per turno questa azione è gratuita per lui (se è anche ambidestro vale per entrambe le armi bianche).

MAESTRIA 5 – DOPPIO ATTACCO.

Il personaggio può eseguire fino a due attacchi nello stesso turno con la stessa arma bianca, contravvenendo ai normali limiti delle multiazioni. Questa maestria non riduce però le penalità di azione multipla a questo proposito.

MAESTRIA 7 – MANOVRA PREFERITA.

Il personaggio è estremamente abile in una singola, speciale manovra. Questa maestria viene acquisita scegliendo tale manovra (è plausibile anche qualcosa di estroso e non contemplato dalle meccaniche). Quando il personaggio esegue la manovra ottiene un bonus di +1 al risultato dell'equivalente tiro di attacco, ma solo la prima volta che la esegue durante una scena (poi i suoi avversari la conosceranno già e non sarà più così efficace). Si può eseguire nuovamente la manovra, per guadagnare però un bonus di +1 dado all'attacco.

MAESTRIA 7 – PARATA ECCEZIONALE.

Il personaggio riduce di 2 dadi le penalità di azione multipla, quando applicate ai suoi tiri di parata.

MAESTRIA 9 – TRIPLO ATTACCO.

Precedente: Doppio attacco.

Questa maestria implica esattamente quello che sembra: il personaggio è in grado di eseguire fino a tre attacchi con la sua arma bianca nello stesso turno. E non solo: quando esegue questi attacchi riduce di 1 dado le penalità di azione multipla (ma solo ai tiri di attacco, non alle altre azioni della fase).

MAESTRIA 9 – COLPO DI DEVIAZIONE.

Questa particolare maestria consente al personaggio di deviare la traiettoria di un singolo proiettile (ogni turno) con un'arma bianca. Questo tipo di parata è particolarmente difficile (-1 dado), ma possibile.

Nota. Anche se il personaggio è in grado di deviare il colpo non vuol dire che la sua arma possa reggere l'impatto (se questo è superiore a quello dell'arma si danneggia o rompe).

ARMI DA LANCIO.

Questo tratto viene usato per colpire a distanza con tutte le armi che si lanciano, sia bilanciate che sbilanciate. In questa categoria sono comprese anche le granate.

Distanza di lancio.

La distanza di lancio di un'arma di questo tipo dipende fortemente dalla grandezza dell'arma stessa e dalla forza del personaggio.

DIMENSIONI	DISTANZA	MALUS	ESEMPIO
Piccola	Forza x2,5	-0	granata
Media, bilanciata	Forza x2	-0	pugnale
Media, sbilanciata	Forza x1	-1	martello
Grande	½ Forza	-3	masso

MAESTRIA 3 – ESPERTO LANCIATORE

Il personaggio è abile a gettare le armi da lancio sfruttando vento e parabola. Calcola la distanza massima di lancio sul suo valore di Armi da lancio invece che su forza.

MAESTRIA 5 – LANCIO ESTESO

Il personaggio è talmente abile nell'arte del lancio che può annullare le penalità date dalla grandezza dell'arma usata per l'attacco.

MAESTRIA 5 – LANCIATORE ECCEZIONALE

Precedente: Esperto lanciatore.

Il personaggio calcola la distanza di un lancio sulla somma di Forza e Armi da lancio, invece che su uno solo di questi due fattori.

Inoltre, quando colpisce qualcosa in una distanza ravvicinata (entro 5 metri) il suo attacco viene considerato avere un impatto migliore di +1.

MAESTRIA 5 – TIRO A RIMBALZO

Il personaggio può calcolare la traiettoria del suo tiro con l'arma da lancio comprendendo fino a due rimbalzi (su muri e altri oggetti resistenti). Quindi può colpire qualcosa che non ha in diretta linea di vista.

Per eseguire questo attacco si deve imporre un malus di -1 dado all'attacco.

MAESTRIA 7 – DOPPIO LANCIO

Il personaggio può eseguire fino a due lanci al turno, contravvenendo ai normali limiti delle azione multipla. Questa maestria non riduce però le penalità di azione multipla a questo proposito.

MAESTRIA 9 – TRIPLO LANCIO

Precedente: Doppio lancio.

Il personaggio può eseguire fino a tre lanci al turno, contravvenendo ai normali limiti delle azione multipla. Questa maestria riduce di 1 dado le penalità di azione multipla, ma solo sugli attacchi di Armi da lancio.

ARCHETIPI

ARMI DA TIRO.

Questo tratto rappresenta l'abilità del personaggio nell'uso di armi da tiro arcaiche (balestre, archi e cerbottane), ma anche con armi da fuoco moderne (pistole e fucili) o futuristiche.

Ricaricare.

Le armi da tiro usano proiettili, e per questo devono essere ricaricate. Un'arma può essere ricaricata sempre completamente con un'azione complessa (un caricatore, un proiettile di balestra o arco).

La ricarica rapida richiede un'azione comune: è possibile caricare nell'arma un singolo proiettile. In questo modo con un'azione multipla è possibile ricaricare e sparare.

Archi e balestre devono usare obbligatoriamente la ricarica rapida per questo scopo (gli attacchi hanno così almeno un malus di -2 al tiro).

MAESTRIA 3 – RICARICA RAPIDA.

L'azione di ricarica dell'arma richiede un'azione gratuita, per ogni attacco che il personaggio è in grado di fare alla volta nella stessa fase (per questo sono necessari Doppio e Triplo colpo).

MAESTRIA 3 – ESTRAZIONE RAPIDA.

Le armi da tiro e da fuoco del personaggio possono essere estratte con rapidità. Una volta al turno il personaggio può estrarre come azione gratuita un'arma (o due nel caso di ambidestro).

MAESTRIA 5 – TIRO A SORPRESA.

Precedente: Estrazione rapida.

Se il personaggio estrae rapidamente e spara verso un bersaglio può coglierlo di sorpresa, una volta per scena (il primo attacco eseguito in questo modo). Se il valore di armi da tiro del personaggio è superiore a quello di Percezione del personaggio allora l'attacco guadagna +2 al risultato finale, o solo +1 altrimenti (quindi se è equivalente o inferiore).

MAESTRIA 5 – ROCK'N ROLL.

Questa maestria può essere usata solo con un'arma da fuoco automatica (dotata di raffica). Il personaggio consuma il caricatore e colpisce un numero di bersagli adiacenti pari al suo valore di Armi da tiro: un unico test di attacco vale per tutti i bersagli.

MAESTRIA 7 – DOPPIO COLPO

Il personaggio può eseguire fino a due attacchi al turno, contravvenendo ai normali limiti delle azione multipla. Questa maestria non riduce però le penalità di azione multipla a questo proposito.

MAESTRIA 9 – TRIPLO COLPO

Precedente: Doppio colpo.

Il personaggio può eseguire fino a tre attacchi al turno, contravvenendo ai normali limiti delle azione multipla. Questa maestria riduce di 1 dado le penalità di azione multipla, ma solo sugli attacchi di Armi da tiro.

CORPO A CORPO.

Questo tratto rappresenta l'abilità del personaggio con il combattimento disarmato, che si tratti di pugni e calci, di boxe o lotta... fino al più raffinato stile di arti marziali.

MAESTRIA 3 – MANI PESANTI.

Il personaggio infligge comunque danni non letali con i suoi attacchi disarmati, ma questi sono considerati avere un impatto di +1 anziché +0.

MAESTRIA 5 – DOPPIO ATTACCO.

Il personaggio può eseguire fino a due attacchi nello stesso turno con la stessa arma bianca, contravvenendo ai normali limiti delle multiazioni. Questa maestria non riduce però le penalità di azione multipla a questo proposito.

MAESTRIA 5 – WRESTLING.

Il personaggio guadagna un bonus di +1 dado a tutti i tiri di Lotta (anche se eseguiti su agilità o forza). Inoltre quando sceglie di "stritolare" un bersaglio infligge un danno aggiuntivo.

MAESTRIA 7 – KUNG-FU.

Il personaggio guadagna un bonus di +1 dado a tutti i tiri di Lotta (anche se eseguiti su agilità o forza). Inoltre quando sceglie di "stritolare" un bersaglio infligge un danno aggiuntivo.

Quando il personaggio non indossa alcuna armatura si considera avere protezione 1, e può parare armi bianche, fino a impatto +2, senz'armi (e senza penalità quindi).

Quando il personaggio esegue una stunt di combattimento con una manovra atletica (quindi un'azione comune) guadagna un bonus di +2 dadi, invece che uno solamente.

MAESTRIA 9 – TRIPLO ATTACCO.

Precedente: Doppio attacco.

Questa maestria implica esattamente quello che sembra: il personaggio è in grado di eseguire fino a tre attacchi disarmati al turno.

MAESTRIA 9 – ADDESTRAMENTO MORTALE.

Precedente: Mani pesanti.

Il personaggio arriva a infliggere danni come se avesse impatto +2 anche se non è armato. Alternativamente può eseguire attacchi disarmati con impatto +1, ma sono considerati letali.

MAESTRIA 9 – POSIZIONE DIFENSIVA.

Precedente: Kung-Fu.

Il personaggio può eseguire questa manovra se è in guardia. Quando viene attaccato può convertire l'azione in difesa totale: ogni attacco in mischia che riesce a parare con Corpo a corpo con uno scarto di almeno 2 extra gli permette di eseguire immediatamente un lancio (come la manovra di lotta).

ARCHETIPI

LADROCINIO.

Questa capacità rappresenta le competenze pratiche e teoriche nell'ambito criminale. Si usa infatti per borseggiare, scassinare serrature e altri meccanismi, creare e armare trappole, disarmare trappole.

MAESTRIA 3 – MANO LEGGERA

Quando il personaggio cerca di borseggiare un altro riesce sempre con 5 o più (invece che 6) e il bersaglio ha un malus di -1 dado al tiro di percezione per accorgersene.

MAESTRIA 3 – PRESTIDIGITAZIONE

Il personaggio può usare la sua abilità di Ladrocinio per compiere piccoli trucchi di prestidigitazione: far scomparire monete, giochi con le carte, illusioni minori.

MAESTRIA 5 – MAESTRO DELLE EVASIONI

Il personaggio può usare ladrocinio per liberarsi rapidamente di vincoli e legamenti. La difficoltà e il tempo richiesto dipende dal tipo di "vincolo".

LEGAME	DIFFICOLTÀ	TEMPO
manette	6	1 azione complessa
catene	7	1 minuto
camicia di forza	8	5 minuti
vincolo totale	9	10 minuti

Allo stesso modo il personaggio può usare Ladrocinio per liberarsi di una presa (ma solo per farsi lasciare, non per invertirla).

MAESTRIA 5 – ESPERTO SCASSINATORE

Il personaggio riduce il tempo che gli richiede scassinare una serratura a un decimo (se sono richiesti 60 minuti diventano immediatamente 6).

MAESTRIA 5 – TRASFORMISTA

Il personaggio impiega pochi minuti per cambiare il suo travestimento, invece che delle ore. Ogni ora di tempo necessaria per un travestimento diventa 1 minuto richiesto.

MAESTRIA 7 – MANI DI GRIMALDELLO

Precedente: Esperto scassinatore.

Il personaggio può scassinare una serratura in pochissimo tempo grazie a questa maestria: richiede azioni complesse invece che minuti.

MAESTRIA 7 – MANO DI VELLUTO

Precedente: Mano leggera.

Il personaggio è un maestro del borseggio. Può annullare le penalità inflitte dalla grandezza dell'oggetto al suo tiro di Ladrocinio per borseggiare.

MAESTRIA 9 – MAESTRO DEI MILLE VOLTI

Precedente: Transformista.

Il personaggio può realizzare un camuffamento in tempi rapidissimi: converte i minuti richiesti in azioni complesse. Inoltre può prendersi dei malus per aumentare ancora la velocità: ogni -1 dado riduce di 1 azione complessa il tempo per il camuffamento.

PERCEZIONE.

Rappresenta tutte le capacità sensoriali fisiche di un personaggio, sia attive che passive: udito, olfatto, vista, ma anche gusto e tatto. Anche iniziativa e riflessi sono contemplati nella percezione.

MAESTRIA 3 – (SENSO) ACUTO

Il personaggio sceglie un singolo senso, che viene notevolmente migliorato rispetto agli altri. Ogni test attivo e volontario su tale senso (non test di sorpresa) guadagna un bonus di +1 dado.

MAESTRIA 3 – RIFLESSI PRONTI

Il personaggio è più rapido a reagire ed agire, migliorando quindi la sua iniziativa. Il risultato finale di iniziativa del personaggio viene incrementato di +2.

MAESTRIA 5 – RIFLESSI FULMINEI

Precedente: Riflessi pronti.

Il tempo di reazione del personaggio è veramente eccezionale. Il suo punteggio di iniziativa finale viene migliorato di +4 (questo bonus sostituisce il precedente di +2).

MAESTRIA 5 – SENSO DEL PERICOLO

Il personaggio è dotato di una specie di sesto senso che lo avverte per pericolo prima che questo si realizzi. Se preso in un imboscata o azione di sorpresa, ha un bonus di +1 al risultato del tiro di Percezione per contrastare questo tentativo.

Anche se viene colto di sorpresa comunque, non perde troppo della sua capacità di reazione, per cui il malus alle difese viene ridotto di 1 dado (da -2 diventa pari a -1).

MAESTRIA 5 – SPIRITO D'OSSERVAZIONE

Il personaggio impiega brevissimo tempo per analizzare una stanza in cerca di indizi o dettagli utili. Appena entra in un luogo può compiere una ricerca su Percezione con un'unica azione complessa.

MAESTRIA 7 – RIFLESSI ISTANTANEI

Precedente: Riflessi fulminei.

Il tempo di reazione del personaggio è assoluto. Il suo punteggio di iniziativa finale viene migliorato di +6 (questo bonus sostituisce il precedente di +4).

Inoltre, quando il personaggio tenta di interrompere un'azione altrui ignora il malus di -1.

MAESTRIA 7 – ANALISI INVESTIGATIVA

Precedente: Spirito d'osservazione.

Appena il personaggio torna in un luogo dove ha già compiuto una ricerca con spirito d'osservazione si accorge automaticamente se qualcosa è fuori posto, o di nuovi dettagli.

MAESTRIA 9 – ALLERTA

Precedente: Senso del pericolo.

Il personaggio riesce automaticamente nei test per evitare di essere sorpreso.

ARCHETIPI

SOTTERFUGIO.

Rappresenta la capacità di ingannare le persone, a parole o con il comportamento. Questo particolare tratto viene usato per sedurre, affascinare, mentire e giocare d'azzardo.

MAESTRIA 3 – VISO ONESTO

Il personaggio non deve eseguire test di credibilità quando sta dicendo la verità. Questi test riescono sempre automaticamente.

MAESTRIA 3 – ESPERTO DI BLUFF

Il personaggio può usare Sotterfugio invece che Empatia per comprendere se qualcun altro sta mentendo (come tratto passivo di un test di credibilità quindi).

MAESTRIA 5 – FACCIA DA POKER

Il personaggio è particolarmente credibile quando parla, anche quando dice delle menzogne spudorate (che poi è il senso di questa maestria). Riduce di 1 dado le penalità ai test di Sotterfugio per questo scopo, e guadagna un bonus di +1 al risultato dei test di Sotterfugio quando gioca d'azzardo.

MAESTRIA 5 – TRUCCO DIVERSIVO

Il personaggio può usare un'azione di sotterfugio appropriata per distrarre un bersaglio, ed abbassare le sue difese (sia fisiche che mentali).

Questa opzione comporta un'azione comune. Esegue un test di Sotterfugio contro il valore di Empatia del bersaglio: se tale test riesce il bersaglio subisce un malus di -2 dadi al prossimo test di difesa contro un "attacco" del personaggio; se il test riesce con almeno 2 extra il malus in dadi è di -3.

MAESTRIA 7 – IDENTITÀ ALTERNATIVA

Per un'intera scena il personaggio può realizzare un "camuffamento sociale" (non fisico dunque). Questo effetto consiste nel fingere di essere qualcuno che non si è, con particolare efficacia (sarebbe normalmente possibile già con la sola abilità, ma richiederebbe molti tiri): *fingere di essere della polizia, o un ricco nobile proveniente dall'estero*. Il personaggio esegue il tiro di Sotterfugio senza penalità: il risultato diventa la difficoltà dei tiri di Empatia per smascherare il personaggio.

Questa maestria si può usare una sola volta ogni sessione.

MAESTRIA 9 – MAESTRO DELLA DISSIMULAZIONE

Precedente: Faccia da poker.

Il personaggio è un maestro dell'inganno. Annulla fino a 3 dadi di penalità inflitti ai test di Sotterfugio, provenienti da qualsiasi fonte.

Come effetto speciale, può usare questa riduzione di penalità anche per i test di camuffamento su ladrocinio.

VEICOLI.

Questo tratto rappresenta la capacità del personaggio di pilotare o guidare qualsiasi mezzo di trasporto, dai veicoli normali (motori, automobili), fino a aeroplani e mezzi di navigazione.

Confidenza.

Il personaggio normalmente non è competente nell'uso di qualsiasi mezzo solo perché possiede il tratto veicoli. La competenza con un mezzo si chiama confidenza.

Un personaggio è confidente nell'uso di mezzi che sono propri alla sua cultura e origine sociale (normalmente motore e automobile). Il malus si applica altrimenti.

MEZZO	MALUS	MEZZO	MALUS
Cavallo/Carrozza	-1	Veicolo pesante	-2
Imbarcazione	-3	Elicottero, Aereo	-4
Caccia, Nave	-5	Shuttle	-6

Combattere "in sella".

Combattere da sopra un mezzo non è un'operazione facile. Attaccare da sopra un mezzo comporta un malus di -2 ai relativi tiri (anche i tiri di difesa subiscono lo stesso malus).

MAESTRIA 3 – CONFIDENZA: (MEZZO)

Il personaggio guadagna confidenza con un mezzo segnalato nella sezione precedente (annullando dunque il malus relativo). Oltre alla confidenza il personaggio guadagna il "permesso" per guidare tale veicolo (licenza di volo o di navigazione, per esempio).

MAESTRIA 5 – GUERRIERO DELLA STRADA

Il personaggio annulla i malus ai tiri di combattimento quando è in sella al suo mezzo o sta pilotando.

Inoltre, quando si trova sul suo mezzo in movimento, può usare Veicoli invece che Agilità per eseguire schivate (con azioni e manovre appropriate).

MAESTRIA 7 – ASSO DEL VOLANTE

Il personaggio è un maestro alla guida di qualsiasi mezzo di cui possiede la confidenza. Il mezzo in questione si muove il 20% in più del normale (in realtà la velocità meccanica non è variata, ma il personaggio è in grado di sfruttare variabili come terreno, scia, meccanica o altro per ottimizzare i suoi tempi). Questo bonus si applica sia in viaggi a lungo termine che in confronti di velocità.

Quando il suo mezzo viene danneggiato il personaggio può spendere fato [coppia] per dimezzare i danni subiti dalla struttura.

MAESTRIA 9 – PILOTA SPERICOLATO

Il personaggio guadagna dei bonus quando esegue le manovre di guida più azzardate. Se c'è grosso rischio ogni punto di difficoltà di una manovra oltre 7 garantisce al personaggio un bonus di +1 dado.

ARCHETIPI

CULTURA.

Questo tratto rappresenta la conoscenza del personaggio di argomenti di cultura generale, linguistica, geografia, storia, accademica, storia dell'arte e così via.

Viene usato come tratto per replicare anche l'intelligenza del personaggio, la sua capacità analitica di comprendere gli argomenti.

MAESTRIA 2 – (LINGUA MODERNA)

Come è indicato nelle sezioni precedenti, il tratto di Cultura indica anche le capacità linguistiche del personaggio. Con questa maestria viene appresa una lingua correntemente in uso.

Per saper scrivere e leggere in tale lingua bisogna avere almeno 4 in cultura.

MAESTRIA 3 – (LINGUA ANTICA)

Con questa maestria viene appresa una lingua non in uso correntemente, ovvero una lingua morta (come il latino, il greco, l'aramaico antico).

Per saper scrivere e leggere in tale lingua bisogna avere almeno 6 in cultura.

MAESTRIA 5 – LETTORE RAPIDO

Il personaggio è estremamente rapido nella lettura, nello studio e nella ricerca. Qualsiasi operazione di questo genere viene eseguita al quadruplo della velocità (uno studio che richiederebbe una settimana richiede solo un paio di giorni, un testo che richiederebbe 5 ore per la lettura ne richiede solo un'ora e un quarto...).

MAESTRIA 5 – DECRITTATORE

Il personaggio può usare il tratto di Cultura per risolvere enigmi, decrittare codici (che in fondo sono linguaggi) e tradurre linguaggi antichi (come geroglifici antichi). La difficoltà dipende dalla complicatezza del codice o linguaggio che si vuole decrittare; la difficoltà determina anche il tempo richiesto per la traduzione del codice.

MAESTRIA 7 – ECCEZIONALE LINGUISTA

Il personaggio può improvvisare una forma di comunicazione rudimentale con interlocutori di cui non conosce la lingua. Questa abilità funziona per una scena, e può essere "attivata" una sola volta ogni sessione: richiede un test di Cultura a difficoltà 7. Questa abilità non permette di comunicare perfettamente: eventuali test di interazione sociale hanno un malus di -2 dadi.

MAESTRIA 9 – CULTURA ECLETTICA

Una volta per sessione il personaggio può trarre vantaggio della sua grande cultura nell'ambito di un'altra capacità: la conoscenza di alcuni elementi può essere usata per migliorare l'esito delle azioni. Esegue un test di Cultura ad una difficoltà pari al livello di abilità che vuole aiutare, se riesce ottiene un bonus di +1 dado ad un test relativo. Non può essere usata per abilità di combattimento.

MEDICINA.

Rappresenta la competenza del personaggio negli argomenti di medicina, sia pratica e teorica. A livelli basilari si usa per pronto soccorso e diagnosi, serve per la chirurgia a livelli intermedi, mentre a livelli elevati rappresenta le conoscenze di biologia necessarie a compiere ricerca, studio e invenzione in campo medico.

MAESTRIA 3 – SPECIALITÀ MEDICA

Il personaggio sceglie una particolare specializzazione della medicina. Tutti i test di medicina eseguiti sull'argomento di tale specializzazione guadagnano un bonus di +1 dado.

Pronto soccorso è un'abilità generale della medicina, e non può essere acquistata come specialità.

MAESTRIA 5 – RAPIDO SOCCORSO

Il personaggio è rapido ad applicare le sue cure. Ogni test di pronto soccorso che normalmente richiederebbe un'azione complessa gli richiede solo un'azione comune.

MAESTRIA 5 – MEDICO DA PRIMA LINEA

Il personaggio è in grado di prendersi cura di una grande quantità di pazienti con efficacia. Usa l'intero valore di Medicina (anziché metà) per calcolare il numero di pazienti di cui si può occuparsi con le cure mediche prolungate.

MAESTRIA 7 – DIAGNOSI ISTANTANEA

Il personaggio può diagnosticare malattie, conseguenze fisiche particolari (come effetti di droghe e tossine) con grande rapidità ed efficacia. Riconoscere un effetto dai suoi sintomi richiede un'azione gratuita, e il personaggio può decidere di tenere il valore di Medicina come risultato, anziché eseguire il test collegato.

MAESTRIA 7 – ANATOMIA MORTALE

Il personaggio ha un'intima conoscenza dell'anatomia umana. Può analizzare la costituzione di un bersaglio per sapere come infliggergli una maggiore quantità di danni. Questa fase di analisi richiede un'azione complessa e un test di Medicina a difficoltà 7. Se ottiene un successo il personaggio infligge 1 danno in più per ogni attacco, ma solo sul bersaglio studiato.

MAESTRIA 9 – GENIO DELLA BIOLOGIA

Il personaggio può usare la sua conoscenza della medicina per creare nuove sostanze mediche, farmaci e droghe.

L'esatto effetto di queste sostanze viene deciso tra master e giocatore, come la difficoltà effettiva del tiro e il tempo richiesto per la creazione.

MAESTRIA 9 – GUARITORE

Precedente: Medico da prima linea.

I pazienti in cura dal personaggio recuperano più velocemente del normale. Riguadagnano 1 punto di salute in più per ogni notte di sonno passata.

ARCHETIPI

MISTERI.

la conoscenza del personaggio di materie esoteriche e occultistiche, quindi di misteri e segreti non contemplati in altri tipi di tratti di sapienza.

Sovrannaturale.

Le conoscenze e le capacità legate a misteri non sono facilmente utilizzabili in ambientazioni convenzionali (dove non esiste il sovrannaturale). Alcune maestrie richiedono come condizione l'esistenza di forze sovrannaturali, come segnalato di seguito.

MAESTRIA 3 – FENG SHUI

Sovrannaturale.

Il personaggio è in grado di identificare zone di potere, luoghi che hanno residui di magia. Con un test di Misteri [Empatia] a difficoltà 6 (o maggiore) è possibile identificare anche l'intensità e la natura di tale potere.

MAESTRIA 5 – SECONDA VISTA

Sovrannaturale. Precedente: Feng shui.

Il personaggio è in grado di identificare la natura magica delle cose, come se questo fosse un suo senso aggiuntivo. Può identificare oggetti e persone influenzate da poteri sovrannaturali.

MAESTRIA 5 – MEDITAZIONE

Il personaggio ha appreso le tecniche della meditazione profonda. Può entrare in trance meditativa e ottenere alcuni benefici:

La meditazione può sostituire il sonno, al rateo di un ora di meditazione per due di sonno. Si esegue un test di Misteri a difficoltà 6: ogni extra aumenta le ore che vengono "rimpiazzate" (con 2 extra per esempio ogni ora di meditazione equivale a 4 di sonno).

La meditazione può riportare la calma nella mente della persona. Il personaggio può portare a termine una lunga meditazione di 2 ore. Poi esegue un test di Misteri a difficoltà 6: se riesce può recuperare un fato tra le cifre del suo tiro di misteri.

MAESTRIA 7 – SPIRITO SUPERIORE AL CORPO

Il personaggio ha raggiunto una profonda connessione tra il proprio spirito e il proprio corpo. Ogni volta che deve eseguire dei test di Costituzione per resistere a privazioni, come fame o sonno può usare invece Misteri per il test.

Una volta per sessione può usare Misteri al posto di Costituzione per un test.

MAESTRIA 9 – DIVINAZIONE

Sovrannaturale.

Il personaggio è in grado di compiere previsioni del futuro a livello basilare. Deve descrivere un metodo di divinazione (carte, tavola oujia, astrologia). Esegue quindi un tiro a difficoltà 6, o maggiore (a seconda del tipo di informazioni di cui ha bisogno). Il risultato sono visioni, indizi o intuizioni forniti dal master; questi elementi hanno spesso una formulazione enigmatica.

SCIENZE.

Rappresenta la conoscenza del personaggio di materie scientifiche, dalle più basilari (come il calcolo, la fisica e la chimica) alle più complesse (astrofisica, fisica quantistica, chimica sperimentale).

MAESTRIA 3 – SPECIALITÀ SCIENTIFICA

Il personaggio sceglie una particolare specializzazione della Scienza. Tutti i test di Scienza eseguiti sull'argomento di tale specializzazione guadagnano un bonus di +1 dado.

MAESTRIA 5 – MENTE VULCANICA

Il personaggio è un genio scientifico instancabile. Tutti i tempi di ricerca, studio, invenzione o laboratorio vengono ridotti considerevolmente grazie a questa sua qualità. Ognuna di queste operazioni richiede $\frac{1}{4}$ del tempo normale.

MAESTRIA 5 – CALCOLO PROBABILISTICO

Il personaggio ha una mente matematica di altissimo livello. Può determinare l'esito di un evento, di un'azione o di un esperimento, con dei calcoli matematici. La difficoltà per questo calcolo è 7, o superiore.

L'esito del calcolo non può mai essere certo, ma vengono date alcune possibilità percentuali (*abbiamo il 67% di possibilità che la nave si schianti contro gli scogli...*). Le previsioni possono essere fatte su qualsiasi argomento, ma richiedono alcuni minuti di analisi.

MAESTRIA 7 – PERFETTA ANALISI CHIMICA

Il personaggio può analizzare una sostanza con grande facilità e velocità. Dimezza il tempo richiesto per un'analisi, e non applica alcuna penalità indipendentemente dagli strumenti che usa (ma deve possedere degli strumenti appropriati).

MAESTRIA 7 – MISCELA CHIMICA

Il personaggio è in grado di realizzare composti chimici, come droghe, tossine, veleni. Queste sostanze richiedono tempo di creazione e materiali (che possono avere un costo più o meno elevato).

L'esatto effetto di questi elementi viene deciso assieme al master, che determina anche la difficoltà, il tempo di preparazione e il costo di composizione.

MAESTRIA 9 – INVENTORE

Il personaggio è in grado di creare "progetti" di invenzioni meccaniche, elettroniche o informatiche. Questi progetti richiedono tempo, fondi economici e di solito sono difficili da realizzare (difficoltà 7 come minimo).

L'esatto effetto di questi elementi viene deciso assieme al master, che determina anche la difficoltà, il tempo di preparazione e il costo di composizione.

Per realizzare l'invenzione (o il prototipo) spesso è necessario eseguire dei tiri di Tecnologie o Artigianato (oppure appoggiarsi a esperti in questo settore).

ARCHETIPI

ARTIGIANATO.

Con questo tratto il personaggio diventa capace di lavorare materiali di vario genere con abilità, precisione e velocità. Serve anche per elementi più semplici di meccanica, ingegneria e architettura.

MAESTRIA 3 – SPECIALITÀ PROFESSIONALE

Il personaggio sceglie una categoria professionale dell'artigianato. Con tutti i materiali o i manufatti di tale professione guadagna un bonus di +1 dado ai test di Artigianato. Alcune possibilità sono: Fabbro, Armaiole, Falegname, Orefice...

MAESTRIA 3 – LAVORO ARTISTICO

Il tratto di artigianato può essere usato anche per creare manufatti artistici, come sculture, gioielli, quadri e via dicendo. Qualsiasi normale opera di artigianato può essere resa "artistica" (un'armatura con dei fregi, un vaso con delle pitture...). Applicare questo "effetto" sull'opera richiede un malus di -1 dado al tiro di artigianato (malus che può essere assorbito dalla maestria "specialità professionale" appropriata).

Il valore essenziale dell'opera dipende dal numero di extra raggiunti (i capolavori della storia sono stati realizzati con 3, 4 a volte 5 extra!).

MAESTRIA 5 – PUNTO DI ROTTURA

Il personaggio è in grado di identificare facilmente il punto più debole di una struttura, come un muro o una porta. Esegue un test di Artigianato [Percezione] a difficoltà almeno 7 per trovare su un oggetto bersaglio il punto con il minor valore di resistenza/armatura.

MAESTRIA 5 – ESPERTO ARTIGIANO

Il personaggio sa lavorare con grande velocità quando ci si applica. Ogni tempo necessario per la creazione, riparazione e modifica di manufatti viene ridotto a $\frac{1}{2}$, mentre se il personaggio sta lavorando su un materiale-oggetto adatto alla sua "specialità professionale" il tempo è ridotto ad $\frac{1}{4}$.

MAESTRIA 7 – DESTRUTTURAZIONE

Precedente: Punto di rottura.

Il personaggio è particolarmente abile nella demolizione degli oggetti e delle strutture, per via della sua capacità di riconoscerne i punti più deboli. Ogni volta che infligge danni ad una struttura materiale raddoppia gli extra ottenuti oltre il primo per calcolare il danno (*se ottiene 3 extra effettivi provoca 5 danni alla struttura invece che solo 3*).

MAESTRIA 9 – OPERE DI QUALITÀ

Precedente: Specialità professionale

Il personaggio è straordinario nella creazione e modifica degli oggetti della sua specialità professionale. Ogni volta che esegue un test per riparare, creare o modificare un oggetto appropriato raddoppia gli extra ottenuti: questi extra rappresentano la migliore qualità delle sue opere.

Intrinsecamente i suoi lavori sono vicini alla perfezione: più durevoli, veloci, precisi, resistenti...

EMPATIA.

Empatia rappresenta la percezione emotiva del personaggio. Spesso è usata come tratto secondario, sinergia. Viene usato come tratto passivo per resistere ai test di "Credibilità".

MAESTRIA 3 – PRONTO ALL'AZIONE

Nel caso una scena di interazione sociale si tramuti in una scena dinamica (o un combattimento) il personaggio è pronto ad affrontarla. Può scegliere: tenere il suo attuale valore di Iniziativa sociale al posto dell'iniziativa comune; altrimenti può tirare l'iniziativa su Empatia invece che Percezione

MAESTRIA 5 – VALUTAZIONE TATTICA

Un personaggio può analizzare lo stile di combattimento di un altro per avvantaggiarsene. Si esegue un test di Empatia ad una difficoltà di 7; si può usare contro un solo avversario ogni scena, e solo una volta; richiede un'azione complessa. Con successo, ed ogni extra risultato dal test, viene ottenuto come "dado" di riserva contro tale avversario: scartando tale dado si ottiene un bonus unico di +1 dado in un test a confronto contro tale avversario; non si può usare più di un dado per volta, e quando i dadi di riserva sono finiti non possono essere recuperati per tutta la scena.

MAESTRIA 5 – AMMALIATORE

Il personaggio è in grado di interagire con gli altri con maggiore carisma. Guadagna un bonus di +2 alla sua iniziativa sociale.

MAESTRIA 5 – ABILE CONVERSATORE

Il personaggio è in grado di determinare gli argomenti di interesse dei suoi compagni di conversazione. Esegue un tiro di Empatia ad una difficoltà pari al Sotterfugio del bersaglio (o una difficoltà fissa di 6, a discrezione del master). Se riesce può determinare il tipo di argomento che susciterà la reazione più forte (nel bene o nel male).

MAESTRIA 7 – FOCUS EMPATICO

Durante una scena di interazione sociale il personaggio può decidere, prima di effettuare qualsiasi tiro, di concentrare la sua attenzione su un'unica persona. Può decidere (sempre preventivamente) di assegnarsi un malus in dadi (fino a -3) a tutti i tiri sociali contro altre persone, e guadagnare l'equivalente bonus in dadi nei tiri sociali a confronto con questo bersaglio (fino a +3 dadi dunque).

Il focus empatico non può essere cambiato durante la scena.

MAESTRIA 9 – INTUITO DEL GIUDICE

Il personaggio è in grado di discernere con grande saggezza e intuito la verità dalla menzogna. Quando si trova ad eseguire un confronto di Empatia vince sempre in caso di pareggio.

Contro i test di credibilità: anche in caso di fallimento su questo particolare confronto avrà qualche "Sensazione di sospetto" nei confronti del bersaglio.

ARCHETIPI

SOPRAVVIVENZA.

Rappresenta il complesso delle conoscenze naturali del personaggio e delle competenze pratiche nell'ambito dell'orientamento, della caccia, del viaggio, dell'escursionismo, e così via...

"Investigazione" naturale.

Mentre percezione viene usata per riconoscere indizi e tracce in zone urbane e comuni, Sopravvivenza è più appropriata a trovare tracce e indizi in zone naturali.

In realtà sia Percezione che Sopravvivenza possono essere usate a questo scopo. .

MAESTRIA 3 – ERBORISTERIA

Il personaggio è in grado di riconoscere efficacemente piante che possono avere effetti particolari se usate con chimica, o trattate. Quando cerca piante medicinali o particolari il personaggio impiega ½ del tempo, e può decidere di tenere il valore di Sopravvivenza come risultato, invece che tirare.

MAESTRIA 3 – DIREZIONE ASSOLUTA

Il personaggio sa sempre dove si trova il nord. Questo gli garantisce un bonus di +1 al risultato finale dei tiri di Sopravvivenza per orientarsi.

MAESTRIA 5 – MIMESI DEL CACCIATORE

Quando il personaggio si nasconde ed è immobile (anche per preparare un imboscata) in una zona naturale (come foreste, deserti...) può usare Sopravvivenza invece che Furtività per il suo test di Occultamento.

MAESTRIA 5 – SEGUGIO INARRESTABILE

Quando il personaggio è intento a seguire delle tracce non perde facilmente la concentrazione. L'azione di seguire le tracce non riduce il suo movimento, e la difficoltà per i tiri conseguenti non supera mai 8.

MAESTRIA 7 – EMPATIA FERALE

Il personaggio è in grado di comunicare in modo rudimentale con gli animali, che portano verso di lui una particolare simpatia. Se non provocato non attaccheranno mai volontariamente il personaggio e i suoi compagni, a scampo di ragioni particolari.

Il personaggio è in grado anche di comunicare in modo più pratico. Questo gli permette di eseguire test di Interazione sociale primitivi, con un malus di -1 dado, sul valore più basso tra Sopravvivenza e il tratto Appropriato (Autorità o Diplomazia di solito).

MAESTRIA 9 – GRAMPASSO

Quando si muove nelle terre selvagge e naturali il personaggio non viene penalizzato in alcun modo dalla difficoltà del terreno. Inoltre, se viaggia in zone battute (come le strade) riesce ad ottimizzare i suoi tempi di percorrenza: si muoverà giornalmente del 20% in più.

Guadagna inoltre un bonus di +1 al risultato dei test per seguire ed identificare le tracce.

TECNOLOGIE.

Rappresenta la capacità del personaggio di utilizzare le tecnologie del suo tempo. Il campo di applicazione del tratto comprende l'uso di apparecchiature elettroniche, telefonini, computer.

⊗ Creare nuove tecnologie richiede un "Progetto" ottenuto con il tratto Scienze.

Livello tecnologico.

Il livello tecnologico di un'ambientazione influenza in modo peculiare questo tratto.

LIVELLO TECNOLOGICO: OTTOCENTESCO

L'abilità tecnologie è chiamata "Meccanica" e non può funzionare su oggetti elettronici (perché non esistono).

LIVELLO TECNOLOGICO: PRE-OTTOCENTESCO

Non esiste. Può essere sostituita da *Alchimia* in ambientazioni sovranaturali, o da *Ingegneria* (creazione di macchinari rudimentali). Può anche eliminata.

MAESTRIA 3 – HACKER

Il personaggio è in grado di rompere codici, infiltrarsi in nodi di rete e operare a livello informatico più elevato della media.

Senza questa maestria è possibile operare sul computer solo come "utente medio".

MAESTRIA 5 – INTRUSIONE ELETTRONICA

Il personaggio è abile nel risolvere e annientare chiusure elettriche ed elettroniche. Riduce di 1 punto la difficoltà per scassinare le serrature tecnologiche.

Inoltre, se vuole, può usare Tecnologie invece che Ladrocinio per questa operazione.

MAESTRIA 5 – MANI DI MACCHINA

Il personaggio è abile e veloce a lavorare con macchinari e apparecchi elettronici. Ogni azione per riparare, creare o manipolare questi oggetti richiede ¼ del tempo normale.

MAESTRIA 7 – ESPERTO DI CONTROSPIONAGGIO

Quando il personaggio cerca indizi in una stanza, o luogo, esegue un normale tiro di Percezione, ma il risultato viene considerato di 2 punti più elevato per trovare cimici e altri apparecchi di rilevamento.

MAESTRIA 9 – MAC GUYVER

Il personaggio è in grado di lavorare con il proprio valore di tecnologia anche con attrezzi e materiali di fortuna, per cui non subisce nessun malus del caso.

È anche in grado di effettuare riparazioni al volo. Serve del materiale appropriato e un'azione complessa. Si esegue un tiro di Tecnologie a difficoltà almeno 7. La riparazione dura solo alcuni minuti (da 1 a 5 per il successo, ed ogni extra).

Quando il personaggio ha attrezzi appropriati ed un laboratorio guadagna un bonus di +1 dado

ARCHETIPI

AUTORITÀ.

Rappresenta la forza di carattere del personaggio, la sua capacità di comando e il suo polso fermo. Autorità viene usata per dimostrare anche autorevolezza e regalità. Infine su autorità si eseguono i test per intimidire.

MAESTRIA 3 – DIGNITÀ INCROLLABILE

Il personaggio non può perdere la faccia in alcuna situazione sociale. Quando ottiene un fallimento critico in un test sociale non fa mai “una figuraccia”, indipendentemente dalle sue azioni e dichiarazioni.

MAESTRIA 3 – FORTE PERSONALITÀ

Il personaggio può usare Autorità invece che Empatia per il tiro di Iniziativa sociale.

MAESTRIA 5 – AUTOREVOLE

Precedente: Forte personalità.

Il personaggio viene facilmente notato per primo in una discussione e la sua parola è sempre presa in forte considerazione. Guadagna un bonus di +2 all’iniziativa sociale (ma solo se ha usato Autorità come tratto invece che Empatia).

MAESTRIA 5 – NERVI SALDI

Il personaggio può usare Autorità invece che Volontà per resistere ad effetti di paura e intimidazione naturale.

Nel caso di intimidazione o paura sovranaturale può usare Autorità una volta per ogni scena.

MAESTRIA 7 – OCCHI DI GHIACCIO

Precedente: Nervi saldi.

Lo sguardo del personaggio gela il sangue nelle vene delle persone, per la sua durezza e profondità. Il personaggio usa un’azione comune per instillare timore in un bersaglio ottenendo effetti molto più potenti.

Esegue un tiro di Intimidazione (Autorità [Volontà] contro Volontà [Autorità] del bersaglio). Oltre ai normali effetti può infliggere un malus sul bersaglio, pari a -1 dado nelle azioni contro di lui e -2 dadi nelle azioni contro altri. Questo malus permane per un turno, più un ulteriore turno ogni extra ottenuto. Viene annullato se il bersaglio non è in vista del personaggio.

MAESTRIA 9 – PRESENZA TERRIFICANTE

Per usare questa maestria il personaggio deve dimostrare di essere “pericoloso” in qualche modo durante la scena (uccidendo o menando qualcuno). Facendo questo guadagna un malus di almeno -2 dadi ai test di interazione sociale convenzionali.

Tuttavia invece che provocare timore con i suoi test di intimidazione, provoca vera e propria paura! Infine guadagna un bonus di +1 al risultato nei test a confronto per resistere agli stessi effetti (di terrore e timore).

DIPLOMAZIA.

Questo tratto rappresenta la capacità del personaggio di socializzare con la gente, di relazionarsi con gli altri. Può essere usata anche per mercanteggiare, trattare sul prezzo e giungere a dei compromessi. Normalmente viene usata in alternativa a Sotterfugio per affascinare e sedurre.

MAESTRIA 3 – ATTEGGIAMENTO DIPLOMATICO

Il personaggio viene riconosciuto per essere una persona diplomatica. Può usare Diplomazia anziché Empatia per ottenere l’iniziativa sociale.

MAESTRIA 3 – MAGNETISMO SESSUALE

Il personaggio è particolarmente affascinante e affabile, e istiga pensieri carnali nelle persone dagli appropriati gusti sessuali. Guadagna un bonus di +1 al risultato dei test per sedurre su Diplomazia.

MAESTRIA 5 – ELOQUENTE

Quando il personaggio parla è difficile non prestargli attenzione. Guadagna un bonus di +2 all’iniziativa sociale.

MAESTRIA 5 – CASANOVA

Se riesce almeno in un test di seduzione nei confronti di una persona guadagna un bonus permanente di +1 dado in tutti i test sociali nei suoi confronti. Questa abilità è attivata però su una sola persona per ogni scena.

MAESTRIA 5 – ASTUTO CONTRATTATORE

Una volta per ogni sessione il personaggio può usare la sua abilità diplomatica per ottenere un prezzo di favore su un singolo acquisto.

RICCHEZZA	DIFFICOLTÀ
+1	7
+2	9

Nessuno cede niente per niente però. Il personaggio dovrà “pareggiare i conti” in qualche modo: con un servizio reso, un favore futuro o anche un pagamento posticipato (la ricchezza del personaggio è ridotta di 1 punto per alcune sessioni seguenti).

MAESTRIA 7 – PRESENZA CARISMATICA

L’eloquenza del personaggio oscura la comunicatività dei suoi avversari. Chiunque abbia un’iniziativa sociale inferiore a quella del personaggio subisce un malus di -1 dado nei test a confronto (di interazione sociale) nei suoi confronti.

MAESTRIA 9 – ASCENDENTE

Il fascino e il carisma del personaggio sono indiscutibili, e inequivocabili. Durante una scena di interazione sociale, nel caso di pari iniziativa sociale, si considera avere un punto in più di iniziativa.

Quando interagisce con le persone queste hanno sempre una reazione base migliorata di una categoria, rispetto alla norma.

ARCHETIPI

ESPRESSIVITÀ

Questo tratto rappresenta la capacità di esprimere emozioni con le arti espressive, come la recitazione, il canto, la musica e la poesia.

Competenze musicali.

Avere un valore alto in questo tratto non significa avere automaticamente competenze che richiedono studio e applicazione come: suonare uno strumento o cantare.

Improvvisare il canto è possibile (malus di -2 dadi). Ma suonare uno strumento dal nulla non è possibile.

MAESTRIA 2 – MUSICISTA

Il personaggio impara a suonare uno strumento. Inoltre può usare altri strumenti della stessa categoria (fiati per il flauto, archi per il violino... e così via...): potrà improvvisare su questi con un malus di -2 dadi sul test di Espressività.

MAESTRIA 5 – VOCE DEL CUORE

Il personaggio è molto espressivo nel suo modo di parlare e di comportarsi, e non solo nelle arti. Una volta per sessione può usare Espressività al posto di qualsiasi altro tratto per un tiro di Interazione sociale, ma solo attivo (non come Volontà per esempio).

MAESTRIA 5 – ABILE ATTORE

Il personaggio può, una volta per sessione, usare Espressività anziché Ladrocinio per camuffarsi.

MAESTRIA 7 – ARTE AMMALIATRICE

Il personaggio può instillare vere e proprie emozioni tramite la sua arte (musica, canto, recitazione, racconto). Quando realizza un'opera (materiale o meno), il risultato del suo tiro di confronto con il valore di Volontà di chi la guarda: tutti quelli che hanno un valore inferiore provano immediatamente l'emozione desiderata dal suo creatore, e cambiano eventualmente comportamento e reazione. Si possono instillare vari tipi di emozioni: speranza, paura, disperazione, rabbia, odio, disprezzo, amore, fiducia.... Il personaggio può realizzare un simile effetto solo una volta per sessione, e l'emozione è a tutti gli effetti una conseguenza mentale, e dura una scena.

MAESTRIA 9 – ELEVAZIONE SPIRITUALE

Il personaggio usa la sua arte per elevare il suo spirito e quello di chi gli sta accanto. Quando esegue una performance di Espressività con successo lui stesso e tutti i suoi spettatori recuperano immediatamente da una conseguenza mentale a loro scelta.

Alternativamente sia lui che i suoi spettatori possono recuperare un fato, che viene scelto tra i risultati di dado del suo tiro (e lo stesso devono recuperare i suoi spettatori).

Perché questa abilità abbia effetto la performance deve durare un'intera scena.

VOLONTÀ

La volontà è un tratto passivo di resistenza mentale. Rappresenta la determinazione, la forza del carattere, i nervi saldi. Si oppone alla maggior parte dei tentativi di coercizione mentale o sociale. Il suo uso è quasi sempre passivo (come tratto di difesa), ed è indicato specificatamente nelle situazioni in cui viene usata.

MAESTRIA 3 – FREDDEZZA

Il personaggio è particolarmente coraggioso rispetto agli standard delle persone. Guadagna un bonus di +1 dado a resistere agli effetti dell'intimidazione e della paura.

MAESTRIA 5 – CONCENTRAZIONE ASSOLUTA

Quando il personaggio è concentrato su un'azione prolungata non perde facilmente l'attenzione e la cura su quello che sta facendo.

Una volta per ogni scena, quando sta eseguendo qualche azione che richiede almeno un'azione complessa riduce fino a 2 dadi le penalità inflitte a quella precisa azione, da qualsiasi fonte.

MAESTRIA 5 – SANGUE FREDDO

Quando sottoposto a tiri per intimidire, o a tiri per la paura, il personaggio subisce le conseguenze mentali con più difficoltà. Gli effetti di Panico o Sottomissione vengono tramutati in Timore; l'effetto di Choc viene trasformato in Timore e Stordimento.

MAESTRIA 7 – RISOLUTO

Il personaggio è confidente e risoluto nelle sue azioni e nei suoi intenti. Una volta per sessione può usare Volontà al posto di qualsiasi altro tratto per un test, ma solo attivo.

Non è possibile eseguire test di conoscenza in questo modo (la determinazione di una persona non gli dà maggiori conoscenze, almeno nell'immediato).

MAESTRIA 7 – VOLONTÀ SUL CORPO

Il personaggio è allenato a sfruttare le sue risorse energetiche al loro limite, grazie alla sua grande forza di volontà.

Può eseguire test per evitare l'affaticamento su Volontà anziché su Costituzione.

Inoltre, il test per uscire dallo stordimento con Volontà è a difficoltà 5 (anziché 6) ed è richiesto un solo extra per poter agire immediatamente.

MAESTRIA 9 – VOLONTÀ DI FERRO

Il personaggio è testardo e resistente alle influenze mentali. Una volta per ogni episodio può cancellare una conseguenza mentale appena subita.

ARCHETIPI

CAPITOLO 3 – EFFETTI SPECIALI

FX: I POTERI.

Magia, psionica, superpoteri, tecnologia, alchimia e mutazioni. Tutti questi – nel cinema – non sono altro che effetti speciali. Prima di domandarsi il motivo per cui funzionano – gli spettatori almeno – notano l'effetto: quello che un potere in sostanza fa.

Ogni effetto, a seconda dell'ambientazione, viene ottenuto tramite un **Metodo**. *Magia è un metodo, Palla di fuoco è un effetto*. Di seguito vengono descritti e spiegati alcuni tra i metodi più comuni.

L'ambientazione determina anche **Livello di prodigio** degli effetti. Le ambientazioni a basso livello di prodigio permetteranno sono effetti a basso potenziale, mentre le ambientazioni ad alto livello permettono l'esistenza di prodigi straordinari.

Il livello di prodigio dell'ambientazione determina la potenza massima dei prodigi che in tale ambientazione avvengono (deciso dal master, o determinato dall'ambientazione stessa dunque), ovvero il loro **Rango** massimo.

LIV. DI PRODIGIO	RANGO MASSIMO	
0	Nulla	Nessuno
1	Basso	I°
2	Intermedio	II°
3	Elevato	III°

Gli effetti sono infine definiti da un Rango (come si è visto). Questo rango determina il potenziale effettivo dell'effetto.

Infine ogni effetto richiede, per essere attivato, di un determinato e specifico numero di **Cariche di potere**, o semplicemente Cariche. Normalmente questo costo in cariche dipende da fattori combinati: livello di prodigio, rango dell'effetto, metodo. Anche il modo in cui queste cariche vengono accumulate dipende da fattori specifici nel metodo del personaggio.

Attivazione: Durata e Bersaglio

L'attivazione è un elemento composto da due categorie: la **Durata** dell'effetto e il suo **Bersaglio**.

La durata di un effetto indica il tempo massimo che può prolungarsi tale effetto, ed influenza anche il tempo di attivazione, che però dipende dal Metodo usato.

ISTANTANEO

L'effetto si compie nel momento stesso in cui è attivato.

PROLUNGATO

L'effetto protrae i suoi benefici (o le sue penalità) per una durata più lunga di un round. Ogni metodo specifica i propri limiti di tempo per gli effetti prolungati.

CONTINUO

L'effetto protrae i suoi benefici in modo permanente, a meno che intercorrano delle particolari condizioni o il personaggio sia costretto (o voglia) interrompere i suoi effetti.

Il bersaglio invece indica chi può essere vittima o beneficiario, di un particolare effetto o potere. Anche i

bersagli, come altre caratteristiche degli effetto speciali, rientrano in determinate categorie.

PERSONALE

Il bersaglio dell'effetto è lo stesso personaggio che lo ha attivato.

TOCCO

Il bersaglio dell'effetto deve essere fisicamente toccato dal personaggio.

Se un bersaglio non vuole essere toccato allora il personaggio deve eseguire un cosiddetto "Attacco a tocco" (vedi a seguire)

TOCCO (ATTACCO)

Il bersaglio dell'effetto deve essere fisicamente toccato dal personaggio, ma tramite un attacco. Questo consiste in un test di Corpo a corpo con un bonus di +2 al risultato finale: non sortisce alcuna conseguenza o danno, se non che attiva l'effetto sul bersaglio toccato.

VISTA

Il bersaglio dell'effetto deve essere entro la linea di "visuale" del personaggio.

Questa linea di visuale deve essere tracciata tenendo conto delle capacità sensoriali del personaggio, ma non può essere tracciata una linea di vista attraverso dei "mezzi di visione" (una telecamera, una palla di cristallo).

Se il bersaglio non vuole essere colpito da un attacco "a vista" allora bisogna eseguire un test di "Attacco a vista" (vedi a seguire)

VISTA (ATTACCO)

Il bersaglio dell'effetto deve essere fisicamente visibile dal personaggio, come nel caso precedente, ma deve essere anche colpito da esso.

Questo consiste in un tiro di attacco che usa il tratto più appropriato tra "Armi da fuoco", "Armi da lancio" o "Percezione" (o altro specificato dal Metodo del personaggio).

AREA

Un effetto ad area colpisce una zona di grandezza espressa nella descrizione dell'effetto speciale, o un numero di bersagli (sempre espressi nella descrizione dell'Fx).

Come "Attacco a vista" esiste anche la possibilità di un "Area (attacco)" che normalmente è su Armi da lancio o Percezione.

ESTESO

Un effetto esteso elude le condizioni normali degli effetti di vista, permettendo di attivare abilità speciali anche su bersagli che non sono fisicamente raggiungibili nell'immediato (*lanciare un incantesimo voodoo su una persona che non si vede attualmente, o usare un potere su un bersaglio visibile attraverso una telecamera*).

La descrizione dell'effetto specifica le condizioni in cui si può usare questo genere di abilità.

Cariche di potere e magnitudine.

Ogni effetto speciale richiede, per essere attivato e diventare operativo, una certa quantità di cariche di potere. Il numero di cariche impiegate in un effetto ne determina anche la magnitudine effettiva, ovvero la vera e propria potenza dell'effetto.

Di norma un effetto ha un costo in cariche di potere pari al Rango, per ogni magnitudine (gli effetti di secondo rango costano 2 cariche di potere per magnitudine).

ARCHETIPI

Ogni Metodo ha comunque le sue regole per acquisire e impiegare le cariche di potere. *Es: la magia usa il mana, che è accumulato nella persona del mago e nei suoi focus; gli inventori accumulano cariche di potere lavorando in laboratorio ed investendo materiali...*

Classe.

Ogni effetto - indipendentemente dal metodo usato - rientra in una classe, che ne rappresenta l'insieme semantico delle possibilità e la sfera di applicazione.

TRASMUTAZIONE

Controlla, muta e crea la materia inanimata.

BIOTICA

Potenzia e controlla la materia biologica.

MENTALISMO

Potenzia, controlla e inganna la mente.

CONTINUUM

Percepisce e controlla il continuum spazio-tempo.

ELEMENTALISMO

Crea e controlla forze elementali.

MISTICISMO

Percepisce e controlla energie sovranaturali e il fato.

Alcuni effetti speciali, per la loro peculiare natura, sono dedicati solo a specifici Metodi (come per esempio Nullifica funziona solo per Psionica e Magia).

Resistenze.

Alcuni effetti specificano la possibilità di una resistenza particolare (*escludendo le normali difese nel caso di attacchi fx a tocco o a vista, per dire*). Normalmente queste difese sono eseguite sui seguenti tratti:

COSTITUZIONE

Resistere a modifiche corporee o danni biologici.

VOLONTÀ

Resistere a costrizioni o modifiche mentali.

EMPATIA O PERCEZIONE

Resistere ad inganni e illusioni.

Per resistere all'effetto bisogna riuscire in un test di tale tratto, ad una difficoltà pari a:

4 + Rango dell'effetto

Di norma tali effetti speciali hanno opzioni di incremento di magnitudine appositamente direzionati ad aumentare la "Difficoltà del tiro di resistenza".

Entità spirituali.

Alcuni effetti fanno riferimento alle entità spirituali. Con questo termine generico si fa riferimento ad una categoria di "esseri" extradimensionali che possono (o meno) esistere nell'ambientazione.

ENTITÀ SPIRITUALI MINORI

Fantasma, Spiriti ancestrali, Folletti e Spiritelli.

ENTITÀ SPIRITUALI MAGGIORI

Divinità minori, Demoni, Elementali.

ENTITÀ SPIRITUALI SUPERIORI

Divinità, Duchi infernali, Spiriti ultraterreni.

Connessione a distanza.

Alcuni effetti, specialmente quelli con bersaglio di tipo esteso, calcolano le distanze con una "forma di

connessione" piuttosto che con la misura fisica di distanza.

CONNESSIONE	ESEMPI
1 totale	amico, un oggetto/luogo personale
2 elevata	conoscente, luogo visitato
3 ridotta	sconosciuto (con oggetto personale)
4 esigua	sconosciuto (visto)
5 minima	sconosciuto (descritto)

Di norma questo "livello di connessione" modifica la magnitudine richiesta per un determinato effetto.

Conseguenze speciali.

Alcuni effetti speciali causano degli status che non sono contemplati nelle regole normali del gioco. Ecco di seguito alcuni dei più probabili.

RALLENTAMENTO (LIVELLO).

Conseguenza fisica.

Qualcosa che provoca rallentamento infligge una penalità in dadi equivalente a quella subita per le azioni multiple.

Ogni livello di rallentamento infligge un malus di -1 alle azioni fisiche, e riduce di 3 metri il movimento complessivo che il personaggio può fare.

TRANCE

Conseguenza mentale.

Quando un personaggio si trova in questo stato è incantato da un effetto o da un potere. Non agisce attivamente (è bloccato in uno stato catatonico) ed ha un malus di -2 dadi a tutte le difese, come se fosse colto di sorpresa.

Di norma questa conseguenza mentale viene interrotta quando perde efficacia l'effetto o il potere che l'ha causata.

PARALISI

Conseguenza mentale.

Un personaggio paralizzato rimane esattamente bloccato nella posizione in cui si trova. I suoi muscoli sono bloccati (per cui non va a terra svenuto). Non può agire, né difendersi fisicamente: gli attacchi fisici vengono portati contro una difficoltà fissa di 5 o ½ del punteggio di Agilità del personaggio (si usa il valore peggiore).

Il personaggio è comunque in grado di difendersi mentalmente.

SFORTUNA

Questa conseguenza non è mentale, né fisica. Riguarda il fato di una persona. Un personaggio maledetto viene colpito dalla sfortuna in ogni azione che fa. Di base per ogni test eseguito il personaggio deve sottrarre 1 punto dal risultato finale per ogni "1" ottenuto nel tiro (*se ottiene i seguenti di 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5 allora l'esito del tiro è pari a 3 e non 5*).

ARCHETIPI

Metodi.

METODO: MAGIA.

La magia è la forma più classica per esercitare degli effetti speciali, che sono chiamati Incantesimi. Come forma naturale per usare gli effetti speciali come poteri la magia è certamente la più versatile ed efficace.

Livello di Prodigio: Forza magica.

Il livello di prodigio di un'ambientazione condiziona in modo determinante come la magia funziona e con quali potenzialità.

PRODIGIO: 1	"CONAN"
La magia è rara, difficile da controllare, e comporta ingenti costi in termini energetici. Spesso anche dei rischi.	
PRODIGIO: 2	"SIGNORE DEGLI ANELLI"
La magia è abbastanza rara, ma i suoi praticanti non sono impossibili da trovare. È difficile attivare poteri di grande livello, ed è impossibile realizzare dei veri e propri miracoli.	
PRODIGIO: 3	"DRAGONLANCE"
La magia è parte della vita di tutti i giorni. I maghi sono una professione comune e conosciuta (anche se non frequente come fabbri e contadini...). Attivare effetti di basso livello è semplice, ed è possibile arrivare ad attivare incantesimi di potere simile a quello dei miracoli.	

Ogni mago può accedere ad incantesimi di Rango massimo pari al livello di prodigio della campagna.

⊗ **Sovrapotenzamento.** Alternativamente il master può concedere la possibilità di attivare poteri di rango più elevato, ma ad un costo molto più consistente (vedi di seguito).

Cariche di potere: Mana.

Le cariche di potere che i personaggi usano per attivare gli incantesimi derivano dalle creature viventi, dal vento magico che li circonda, dagli oggetti magici e così via.

Il grosso del lavoro del mago, per poter operare i suoi incantesimi, è accumulare una quantità sufficiente di mana. Questo può essere fatto in diversi modi:

ACCUMULO PERSONALE

Il personaggio può accumulare l'energia magica nel proprio corpo, come cosa vivente. Per fare ciò ha bisogno di una certa quantità di tempo, di un luogo appropriato e di concentrazione (ovvero un test di Misteri).

ZONA	DIFFICOLTÀ	TEMPO
Luogo di potere	5	az. comune
Luogo consacrato	6	az. complessa
Zona naturale	7	10 minuti
Zona urbana	8	1 ora
Altro	9	1 giorno

La quantità di energia (cariche di mana) accumulata è pari ad 1, più una per ogni eventuale extra ottenuto. Il personaggio può accelerare l'accumulo di energia magica riducendo di uno o due categorie il tempo richiesto: questo comporta rispettivamente un malus di -1 o -3 al tiro di Misteri.

Ogni persona può accumulare nel proprio corpo una quantità di magia pari al proprio livello di Volontà.

FOCUS DI MANA

Il personaggio può creare o ottenere focus di mana da diverse fonti. Oggetti di potere, piccoli artefatti e componenti materiali misteriose (*corno di unicorno, cuore di drago...*) possono fornire mana. Accedere ad un focus di mana è possibile e gratuito come accedere ad una propria riserva personale: il focus deve essere a contatto con la pelle del personaggio. La quantità di mana è limitata però al tipo di componente.

TIPO DI FOCUS	MANA	ESEMPI
Comune	1	crystallo magico
Non-comune	2-3	cuore di troll
Raro	4-6	corno di unicorno
Unico	7-10	anima mortale
Leggendario	11-20	cuore di drago

SACRIFICIO VITALE

Il personaggio può ottenere dell'energia magica dal sacrificio di linfa vitale (un'anima mortale d'altronde vale circa 7-10 mana). Il personaggio può automaticamente subire punti salute per pagare l'attivazione di un incantesimo.

CERIMONIA

Il personaggio può organizzare una cerimonia tra molte persone, per ottenere energia magica. Questo avviene in modo analogo all'accumulo personale... però l'energia accumulata dal Cerimoniere (il personaggio) viene aggiunta, è *in più* rispetto a quella del cerimoniere. Inoltre, il mana attinto in questo modo arriva in grande quantità: 2 punti, più 2 punti ogni extra.

CERIMONIANI	DIFFICOLTÀ	TEMPO
Fino a 10	8	2 ore per carica
Fino a 100	7	1 ora per carica
Fino a 1000	6	½ ora per carica

Ci sono però delle controindicazioni: ogni cerimoniante, compreso il cerimoniere, subisce un livello di affaticamento al termine del processo. Inoltre l'energia può essere usata per breve tempo, e solo nel luogo in cui si è svolta la cerimonia: il mana svanisce al rateo di 1 punto ogni mezz'ora.

Classi: Imparare gli incantesimi.

La prima cosa che un personaggio deve fare per poter lanciare un incantesimo è impararlo. E ancora prima di impararlo il personaggio deve accedere alla conoscenza e alla comprensione della magia sufficiente per accedervi. Ma andiamo per ordine...

Ogni Classe (scuola di magia) è collegata ad un tratto peculiare. Questo tratto rappresenta la conoscenza-competenza necessaria per eccellere in una determinata scuola di magia.

TRATTO	CLASSI COLLEGATE
Volontà	Elementalismo, Mentalismo
Misteri	Continuum, Misticismo
Scienze (Alchimia)	Trasmutazione, Biotica

L'accesso ad un determinato rango di una particolare scuola di magia è in effetti una maestria, che

ARCHETIPI

viene acquistata in conformità alle normali regole di Archetipi base (vedi di seguito).

Dopo aver acquisito la maestria appropriata per accedere al rango di incantesimo voluto, il personaggio deve imparare l'incantesimo, ovvero memorizzarlo: Ogni incantesimo costa un numero di punti sviluppo pari al rango dell'incantesimo stesso.

(esistono metodi - opzionali - per lanciare un incantesimo se non si conosce perfettamente, espressi a seguire).

MAESTRIA X - SCUOLA DI MAGIA: (CLASSE, RANGO).

Il livello di questa maestria dipende dal livello di prodigio dell'ambientazione. Ogni maestria è prerequisito della seguente, se nella stessa scuola (per esempio Scuola di magia: Continuum II richiede Scuola di magia: Continuum I).

L. PRODIGIO	RANGO 1°	RANGO 2°	RANGO 3°
0	(maestria 9)*	-	-
1	maestria 7	(maestria 9)*	-
2	maestria 5	maestria 7	(maestria 9)*
3	maestria 3	maestria 5	maestria 7

I costi indicati con l'asterisco rappresentano le opzioni di Sovrapotenzamento, solo in particolari ambientazioni, e con il permesso del master.

Attivazione: Lancio dell'incantesimo.

Quando un personaggio esegue un incantesimo ha già fatto metà del lavoro: ha accumulato le cariche di potere necessarie per attivarlo.

Per attivare l'incantesimo il mago ha bisogno solo di impiegare questa energia. Il costo in cariche di un effetto, per ogni magnitudine, dipende dal livello di prodigio dell'ambientazione:

L. PRODIGIO	RANGO 1°	RANGO 2°	RANGO 3°
0	(10)	-	-
1	3/mag.	(10)	-
2	2/mag.	3/mag.	(10)
3	1/mag.	2/mag.	3/mag.

Il costo tra parentesi rappresenta l'opzione Sovrapotenzamento: Sono la quantità di cariche necessarie per attivare un potere di tale rango con 1 sola magnitudine. Il master può vietare questa opzione nelle sue ambientazioni.

Il tempo e il modo di attivazione di un incantesimo dipende da alcuni elementi dell'Attivazione:

ISTANTANEO

Un personaggio può lanciare un incantesimo istantaneo impiegando una singola azione comune. Non può comunque attivare più di un incantesimo al turno.

PROLUNGATO

Un incantesimo viene lanciato dal personaggio impiegando una singola azione complessa. Ogni incantesimo prolungato dura almeno un ora. La durata degli incantesimi prolungati può essere incrementata, impiegando maggiori cariche di mana: ogni magnitudine aggiuntiva aumenta di 1 ora il tempo di durata. Gli effetti prolungati tuttavia cessano

immediatamente quando il personaggio perde coscienza (incapacitato) o va a dormire)

CONTINUO

Attivare un effetto continuo richiede un'azione complessa per ogni magnitudine a cui l'incantesimo viene attivato. L'effetto continuo dura almeno un giorno. La durata può essere prolungata aumentando la magnitudine dell'effetto:

MAGNITUDINE	TEMPO DI DURATA
+1	una settimana
+2	un mese
+3	una stagione
x6	Permanente*

*Questo effetto replica il corso in cariche di un incantesimo magico.

ATTACCHI MAGICI

Gli attacchi (Area, Vista, Tocco) vengono normalmente eseguiti con l'abilità segnalata nelle apposite regole. Alternativamente è possibile usare il tratto chiave della scuola (*Volontà per un attacco elementare per esempio*).

Conversione incantesimo: Personale/Tocco.

Il personaggio può applicare un'interessante modifica ai suoi incantesimi. Trasformare un incantesimo che ha bersaglio personale a tocco, o viceversa, costa una magnitudine in più.

Improvvisare incantesimi (Opzionale)

Questa è una regola opzionale. Il personaggio può lanciare un incantesimo che non possiede, ma che potrebbe lanciare: fa parte di una Classe e un Rango che possiede (di cui possiede la Maestria, dunque). L'incantesimo impiega una magnitudine in più. Inoltre il master può richiedere un test per "controllare" il potere di questo incantesimo, che è un test di Misteri a difficoltà pari a:

$$3 + \text{Rango dell'effetto} + \text{Magnitudine di lancio}$$

Se il test fallisce l'incantesimo non viene lanciato, semplicemente. In questa maniera il personaggio può anche improvvisare incantesimi che non esistono, ma questa opzione, più della precedente, deve essere concessa con saggezza dal master.

Riverbero (Opzionale).

Per applicare, opzionalmente, uno svantaggio critico alla magia (e anche drammatico), il master può introdurre la possibilità di Riverbero. In sostanza si tratta di un Backlash.

Questo backlash viene accumulato se il personaggio fallisce, con uno scarto di almeno 2 punti, o peggio, il test di Misteri per accumulare l'energia magica.

Il backlash consiste in un ritorno di fiamma della magia. Esistono diversi esempi possibili di Riverbero: *Appare un demone da un'altra dimensione che attacca il personaggio (un vecchio classico), il primo incantesimo lanciato produce effetti contrari, il mago esplode...*

ARCHETIPI

INVENZIONE.

Come diceva il buon vecchio Arthur Charles Clarke «Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia». Ed eccoci qui: tecnologia avanzata e magia (oltre ad altri poteri) condividono gli stessi effetti. Il modo d'uso, è quello che cambia.

Livello di Prodigio: Rango tecnologico.

Il livello di prodigio nel campo inventivo determina il vero e proprio livello Tecnologico dell'ambientazione. Come per la magia anche nel caso della tecnologia, il livello di prodigio è determinante.

PRODIGIO: 1	"PROSSIMO FUTURO"
La tecnologia ha raggiunto altissimi livelli negli ultimi anni. Questo livello di prodigio è ciò che si raggiungerà nei prossimi decenni (o che è già posseduto attualmente da oscure e segrete società...).	
Classi possibili: Biotica, Trasmutazione.	
PRODIGIO: 2	"POST-CYBERPUNK"
Il livello di tecnologia raggiunto nei libri di Philip Dick e William Gibson. Un futuro non troppo lontano dove ci aspettano genetica avanzata, cibernetica diffusa, un sacco di tecnologia digitale, il ciberspazio e anche un po' di viaggio spaziale (entro il sistema solare).	
Classi possibili: Mentalismo, Elementalismo.	
PRODIGIO: 3	"SPACE OPERA"
Il livello di tecnologia raggiunto in film e serie tv, come Star Trek, Guerre stellari, Battlestar Galactica. Teletrasporto, clonazione di massa, viaggio interstellare e chissà cos'altro...	
Classi possibili: Continuum.	

Come si può vedere, il livello di prodigio determina anche le classi di effetto che si possono utilizzare a seconda della tecnologia.

Cariche di potere: Laboratorio.

Un inventore ottiene cariche di potere per creare i suoi macchinari passando del tempo in laboratorio. La velocità con cui queste sono accumulate dipende dall'attrezzatura presente nel laboratorio (quindi, concretamente, dal livello di ricchezza del personaggio).

LABORATORIO	DIFFICOLTÀ	TEMPO
Spartano (ricch. 1)	8	30 giorni
Ricco (ricch. 2)	7	15 giorni
colossale (ricch. 3+)	6	5 giorni

Con un successo, e ogni extra, viene ottenuta una carica di potere (*queste cariche non hanno un nome di particolare, perché non è comune tra scienziati dirsi "eh, l'altro ieri ho accumulato 7 unità di laboratorio", mentre "mana" è un termine d'uso tra i maghi*). Appena viene accumulata la prima carica il personaggio deve aver già deciso e dichiarato al master l'intento della sua ricerca (*es: pistola laser*).

Dopo aver accumulato sufficienti cariche di potere si può passare alla creazione del prototipo. Un'invenzione di base costa un determinato numero di cariche, che dipende da diversi fattori: il rango dell'effetto, la magnitudine a cui lo si desidera, l'autonomia dell'effetto.

La prima parte di questo processo consiste appunto nel determinare il costo base dell'effetto, che è pari a:

$$(\text{Rango} \times (\text{Magnitudine} + 1)) - \text{Livello di Prodigio}$$

Esempio: se un personaggio in un'ambientazione a livello di prodigio 2 cerca di creare un oggetto che replica gli effetti da rango 2, per 3 magnitudini, il costo base è 6.

Questo costo base viene ulteriormente moltiplicato per un fattore che dipende dalla sua autonomia (mi spiace per l'apparente complicatezza, ma non è un argomento facile...). L'autonomia di cui parliamo rappresenta la quantità di usi dell'oggetto.

AUTONOMIA	CAR. POTERE	DIFFICOLTÀ
monouso	x1	Rango+2
5	x2	Rango+3
10	x3	Rango+3
25	x4	Rango+4
50	x5	Rango+4
Permanente	x6	Rango+5

Dopo aver studiato un progetto è necessario produrlo. Per questo sono richiesti un numero di giorni equivalente alle cariche di potere con cui è stato creato il "progetto", e un test appropriato (Tecnologie, Artigianato, Medicina) alla difficoltà come segnalata in tabella.

EFFETTO MULTIPLO.

Un oggetto può ricevere la progettazione per più di un effetto. Il costo totale in cariche di potere è pari alla somma dei singoli effetti speciali, più 1 carica che ogni effetto, cumulativa (*es. +3 cariche per 3 effetti*).

Classi: Studi scientifici.

A seconda del livello di tecnologia è (o meno) necessaria una certa conoscenza da parte dei personaggi per creare oggetti ad alta tecnologia (avere una maestria appropriata):

L. PRODIGIO	RANGO 1°	RANGO 2°	RANGO 3°
1	sì	-	-
2	no	sì	-
3	no	no	sì

Le invenzioni che richiedono una maestria per essere create sono chiamate "Innovazioni". Rappresentano la differenza ad un particolare livello tecnologico.

Diversamente da altri metodi, l'invenzione non necessita l'acquisizione di varie e disparate maestrie. Esistono specifiche maestrie usate per specifici propositi, indipendentemente dal Rango dell'effetto desiderato:

INVENTORE (SCIENZE: MAESTRIA 9)

È la classica. Permette di creare i più raffinati congegni elettronici, meccanici elettrici del proprio tempo.

MISCELA CHIMICA (SCIENZE: MAESTRIA 7)

GENIO DELLA BIOLOGIA (MEDICINA: MAESTRIA 9)

Sono equivalenti. Permette di elaborare droghe, veleni, sostanze sintetiche che forniscono capacità momentanee (fino ad autonomia 1). Si applicano solo sugli effetti di *Biotica*, in alcuni casi "Miscela chimica" si può usare per effetti di Trasmutazione.

ARCHETIPI

Attivazione: Usare le invenzioni

Le invenzioni sono utilizzate sfruttando la loro autonomia. L'autonomia temporanea viene dunque ridotta man mano che sono usate nel tempo, fino a che l'oggetto non è "scaricato". La velocità di consumo di un'invenzione è determinato come segue:

ISTANTANEO

Gli effetti istantanei sono facili da determinare: ogni effettivo uso riduce l'autonomia dell'oggetto di 1 punto. Un esempio pratico di questo sono le armi (ogni attacco è l'uso di 1 punto di autonomia). Gli oggetti con un effetto istantaneo NON possono avere un'autonomia permanente (solo con l'*incantamento*).

PROLUNGATO.

Gli effetti prolungati si consumano con l'uso periodico. Non hanno delle cariche. Ogni ora di uso (in cui l'invenzione sortisce i suoi effetti) viene consumato 1 punto di autonomia. Le ore si arrotondano per eccesso, nel senso che se il personaggio attiva l'oggetto anche solo per 5 minuti deve spendere 1 punto di autonomia.

CONTINUO.

Gli effetto continui hanno una durata molto prolungata, per via del basso consumo. Ogni settimana in cui sono attivi viene consumato un punto di autonomia. Se l'oggetto è qualcosa che non può essere spento (o non facilmente, *come una nave spaziale*) consuma 1 punto ogni mese.

Ogni oggetto avrà le sue condizioni di "recupero", per ripristinare l'autonomia: fare il pieno, ricaricare le batterie, riempire il caricatore. Il consumo dell'autonomia non sempre rappresenta consumo di energia o munizioni (una lavatrice è attaccata alla corrente per esempio). Ne rappresenta anche l'usura. Per cui una condizione adeguata e comune per ripristinare l'autonomia di un macchinario è la *riparazione*.

EFFETTI A TOCCO

Gli effetti con bersaglio a tocco rimangono tali, ma se l'effetto garantisce un bonus diventano a bersaglio personale.

Gadget personali.

Non c'è bisogno di essere un professore universitario per andare in giro con una pistola laser nel 2099. Sicuramente Luke Skywalker non era un gran scienziato.

I gadget possono essere acquistati come Qualità di background. Il costo (replicato nella sezione appropriata) è qui sotto indicato, e dipende dall'autonomia dell'oggetto:

AUTONOMIA	PUNTI SVILUPPO
monouso	(Rango x Magnitudine)-1
5	(Rango x Magnitudine)+1
10	(Rango x Magnitudine)+2
25	(Rango x Magnitudine)+3
50	(Rango x Magnitudine)+5
Permanente	(Rango x Magnitudine)+7

Questo vuol dire che il personaggio deve pagare in punti qualsiasi tecnologia? No, solo quelle peculiari (eventualmente le Innovazioni). Una nave spaziale, nel

2456, non si paga in punti, ma in soldi (ma una nave che viaggia nel tempo si paga in punti, eccome).

Oggetti permanenti.

Come regola generale un personaggio, anche se inventore, dovrebbe sempre pagare in punti sviluppo gli oggetti permanenti. Ogni inventore paga 3 punti in sviluppo in meno una creazione che ha progettato lui stesso.

Prodotto finale: forma, funzione, svantaggi.

Per prima cosa bisogna specificare una questione molto importante: nessuna invenzione deve essere creata solo perché le regole lo permettono. Ogni invenzione viene creata perché il master, la campagna e l'ambientazione lo permettono.

Il funzionamento effettivo dell'oggetto viene deciso in conformità ai suoi effetti, ma soprattutto secondo l'arbitrato del master e i desideri del giocatore.

Un'invenzione ha uno svantaggio essenziale: è un oggetto, per cui può essere persa, rotta, rubata. Se un personaggio entra in possesso di un'invenzione può doverla pagare come gadget personale (se non lo fa l'invenzione è malfunzionante, o quasi scarica, e impossibile da ripristinare completamente).

Cibernetica-Genetica.

Le modifiche corporee, gli impianti cibernetici, sono possibili a determinati livelli tecnologici (almeno a livello di prodigio 2).

Il loro funzionamento è semplice: equivalgono a gadget personali, e devono essere sempre pagati in punti (d'altronde avere un'abilità speciale sempre pronta installata nel proprio corpo è un vantaggio).

RICARICA

Anche gli impianti cibernetici, come i gadget, possono avere degli usi limitati dall'autonomia. L'alimentazione degli impianti è collegata al corpo umano: Ogni 8 ore di sonno recuperano fino a 10 punti di autonomia di un oggetto.

RIGETTO (OPZIONALE)

Un limite comunque e pratico che si può applicare all'uso degli impianti cibernetici è il rigetto. Ogni impianto è soggetto a *Rigetto*. Per questo ogni impianto costa un numero di punti sviluppo in meno pari al livello di prodigio della campagna (da 1 a 3 dunque).

Tuttavia, c'è un limite. Il personaggio segna le cariche di potere di ogni suo impianto, il cui totale sono il Livello Cibernetico e verifica nella tabella seguente.

LIVELLO CIBERNETICO	EFFETTO
Fino a Cos+Vol	Nessuno
Superiore a Cos+Vol	Stanchezza (permanente)
Superiore a Cos+Vol+Emp	Deviazione mentale*

*Le deviazioni mentali tipiche per l'eccesso di impianti cibernetici sono *Paranoia*, *Cinismo sanguinario*, *Fuga*, *Megalomania* o *Assenza di emozioni*.

ARCHETIPI

INCANTAMENTO.

L'incantamento funziona in modo analogo all'invenzione, ma ha una natura magica. Serve infatti per infondere mana in un oggetto, ed attivare dei particolari effetti speciali con tale oggetto.

Cariche di potere: Mana.

Le cariche di potere per la creazione di un incantamento sono accumulate nello stesso modo in cui sono accumulate per la comune magia (vedi la sezione corrispondenza). Possono essere usati anche cerimoniali e focus di mana (necessari per creare oggetti incantati di un certo potere).

Il costo in cariche di potere di un incantamento è uguale a quello richiesto per un'invenzione equivalente.

Non è necessario dunque tempo di laboratorio per creare un progetto, ma bisogna comunque realizzarlo: sono necessari tanti giorni quanto il costo in cariche di potere dell'oggetto.

Classi: scuole di magia.

Un personaggio può incantare un oggetto solo con effetti che conosce ed è in grado di lanciare (non vale l'improvvisazione di incantesimi).

Il rango di incantamento determina la potenza dell'incantamento stesso sull'oggetto:

RANGO	TIPO DI INCANTAMENTO
I°	Oggetti incantati
II°	Oggetti magici
III°	Artefatti

Alchimia.

L'alchimia è una forma di incantamento, ma talmente particolare da essere quasi parte di un metodo a sé stante.

Chi può praticare l'alchimia? La prima risposta che può venire in mente è: dipende dall'ambientazione. Ma se l'ambientazione è sovranaturale l'accesso a questa arte dovrebbe essere disponibile per tutti.

L'alchimia può essere praticata da un mago che ha le maestrie nelle giuste scuole di magia (classi). Sostanzialmente funziona come l'incantamento comune, con l'unico limite che il personaggio può creare solo oggetti monouso (una pozione è monouso).

L'alchimia può essere praticata anche solo da un alchimista, come stile particolare. Se esiste il tratto di Alchimia (può sostituire Scienze e Tecnologie), sotto tale tratto possono essere acquisite maestrie peculiari.

MAESTRIA X - INCANTAMENTO ALCHEMICO

Il personaggio può acquistare la maestria in alchimia nello stesso modo in cui viene acquistato una maestria di magia, con l'unica variante che ogni maestria ad un determinato livello vale per tutte le scuole a tale rango.

L. PRODIGIO	RANGO 1°	RANGO 2°	RANGO 3°
1	maestria 9	-	-
2	maestria 7	maestria 9	-
3	maestria 5	maestria 7	maestria 9

La maestria si applica quindi a tutte le scuole (sempre con il limite di creazione per oggetti monouso).

Le scuole di magia di cui si possono creare le pozioni però dipendono dal livello di prodigio dell'ambientazione:

L. PRODIGIO	CLASSI
1	Biotica, Trasmutazione, Elementalismo
2	Mentalismo, Misticismo
3	Continuum

PSIONICA.

La psionica è un metodo molto particolare di attivare gli effetti speciali, tipici di ambientazioni fantascientifiche e altre particolarissime ambientazioni. La psionica si basa su poteri prettamente mentali.

Per molti versi assomiglia e funziona alla Magia, con delle importantissime varianti.

Livello di prodigio: Forza Psi.

Il livello di prodigio dell'ambientazione influenza la psionica in modo analogo a come succede nella magia.

PRODIGIO: 1	"X-FILES"
La psionica è un effetto raro da riscontrare, ma possibile. <u>Classi possibili:</u> Mentalismo, Elementalismo.	
PRODIGIO: 2	"UBIK"
La psionica è un'eventualità possibile, anche se i relativi poteri non hanno potenzialità infinite. <u>Classi possibili:</u> Trasmutazione, Biotica	
PRODIGIO: 3	"X-MEN"
La psionica è talmente comune da essere conosciuta dalla maggior parte delle persone, e riconosciuta come fatto esistente. <u>Classi possibili:</u> Continuum, Misticismo	

Ovviamente ci possono essere delle variazioni, tra ambientazione e ambientazione, rispetto alle classi accerribili e il livello di prodigio della campagna.

Classi: Talento psi.

Diversamente da come accade nella magia, il personaggio non deve acquisire delle maestrie legate alle classi di poteri psionici, né deve acquisire ogni singolo effetto come "potere-incantesimo".

In realtà ogni psionico acquista un tratto apposito, chiamato appunto con il nome della classe che influenza (Mentalismo, Elementalismo... e così via), questo tratto è conosciuto come *Talento Psi*. Questo tratto è collegato ad un altro tratto naturale del personaggio, come si vede di seguito:

CLASSE	TALENTO PSI	TRATTO COLLEGATO
Trasmutazione	Psicoalterazione	Scienze
Biotica	Psicometabilismo	Medicina
Mentalismo	Telepatia	Empatia
Elementalismo	Psicocinesi	Volontà
Continuum	Psicotrasporto	Percezione
Misticismo	Metapsionica	Misteri

Questo tratto non ha alcun valore di base (quindi è pari a 0). Acquistare il tratto a livello 1 costa 3 punti sviluppo, mentre ogni livello aggiuntivo ha un costo

ARCHETIPI

equivalente ai tratti normali. Il tratto viene segnato assieme alle normali maestrie. L'abilità psi non può avere un livello superiore al tratto a cui è collegata.

Talento psi, livello 1 = 3 punti sviluppo
Talento psi, incremento = come tratti normali
Talento psi, massimo livello = livello del tratto collegato

Cariche e Attivazione: Forza psi.

Diversamente da come accade nella magia, il personaggio non deve acquisire cariche di potere in precedenza, né deve conoscere specifici effetti. Ogni psionico improvvisa i singoli effetti entro il campo di competenza del suo talento psi.

La psionica è quindi ulteriormente più versatile che la magia, ma incorre in maggiori rischi, ed è più complessa da attivare.

Può replicare qualsiasi effetto di rango appropriato, fino al massimo disponibile per l'ambientazione (sempre determinato dal livello di prodigio). Il livello nel talento psi non condiziona un limite per il lancio di effetti in base al rango (un personaggio con 3 dadi in Psicotrasporto può tentare un effetto di teletrasporto da rango 3, solo che sarà molto difficile). In sostanza è come se *improvvisasse gli incantesimi*, come per la magia.

Esegue poi un test sul livello del suo talento Psi, come se fosse un tratto comune. La difficoltà del test dipende dal Rango dell'effetto, dalla magnitudine a cui viene attivato, e dal livello di prodigio della campagna:

L. PRODIGIO	DIFFICOLTÀ
1	4 + (Rango x Magnitudine)
2	3 + (Rango x Magnitudine)
3	2 + (Rango x Magnitudine)

STRESS CEREBRALE

L'uso estensivo di poteri mentali è rischioso. Se un personaggio fallisce il test di attivazione di un potere, a seconda dei punti di scarto rispetto alla difficoltà, subisce degli svantaggi:

FALLIMENTO	DIFFICOLTÀ
1 punto	nulla
2-3 punti	affaticamento automatico
4 o più punti	affaticamento, 1 punto danno

ISTANTANEO

Il personaggio attiva un effetto speciale istantaneo impiegando una singola azione comune. L'istantaneo si risolve immediatamente.

PROLUNGATO

Il personaggio attiva un effetto speciale Prolungato impiegando una singola azione complessa. La durata dell'effetto è almeno una scena, o un ora (il tempo più lungo). La durata si estende di 1 ora per ogni extra ottenuto nel test di attivazione.

CONTINUO

Il personaggio attiva un effetto speciale Continuo impiegando un numero di azioni complesse equivalenti al rango del potere. Un effetto continuo a durata indefinita, dipende dalla concentrazione del personaggio: fino a che questi si può concentrare sull'effetto allora il potere sortirà i suoi benefici (o penalità). La concentrazione è persa automaticamente se il personaggio è Incapacitato o sta dormendo. La

quantità massima di effetti continui (per cui il personaggio deve essere concentrato), è limitata dal suo punteggio di Volontà:

Numero massimo di effetti "Continui" = Volontà

Ogni effetto ulteriore infligge una penalità su tutti i test nei Talenti psionici di -2 dadi! Questa penalità è cumulativa.

BERSAGLIO

Il sistema dei bersagli funziona in modo analogo alla magia.

MAESTRIA X – SPECIALITÀ PSIONICA

Questa abilità speciale rappresenta un particolare addestramento del personaggio focalizzato su un effetto psionico preciso. Il livello di maestria dipende dal rango di potere dell'effetto speciale.

RANGO	MAESTRIA
I°	Maestria 3
II°	Maestria 5
III°	Maestria 7

L'effetto della maestria è di ridurre la difficoltà di attivazione per tale effetto speciale di 1 punto per ogni livello di prodigio dell'ambientazione (*a livello di prodigio 2 ridurrà di 2 punti la difficoltà*).

Questa maestria non è collegata al talento psi, ma al tratto collegato (*una maestria di Continuum è collegata a Percezione, non a Psicotrasporto*).

Focus Psi (Opzionale).

Questa regola è valida soprattutto in ambientazioni in cui la psionica assume un ruolo mistico, e non meramente para-scientifico.

I focus psi sono oggetti rari, anche di più che non i focus di mana. Ogni focus garantisce dei punti, giornalieri, che vengono utilizzati nel seguente modo: ogni punto riduce di 1 la difficoltà per un test di attivazione di un potere.

TIPO DI FOCUS	FORZA PSI	COSTO
Comune	1 (1 ogni 24 ore)	1 (3 punti)
Non comune	2 (1 ogni 12 ore)	2 (5 punti)
Raro	3 (1 ogni 8 ore)	3 (7 punti)
Unico	4 (1 ogni 6 ore)	4 (9 punti)

Si può attingere all'energia di un solo focus alla volta. Ogni focus può essere "drenato" fino alla sua massima capienza. Attingere da un focus è un'azione gratuita.

I focus hanno un costo materiale, oppure in punti sviluppo (tra parentesi).

SUPERPOTERI.

In cosa consistono i superpoteri? Leggere nella mente delle persone, teletrasportarsi, controllare il magnetismo... Questi sono poteri psionici. Se desiderate portare avanti una campagna supereroistica probabilmente la psionica al terzo livello di prodigio è quello che state cercando.

Per replicare l'effetto di poteri automatici e personali (armatura, rigenerazione, superforza) si possono regole simili a quelle per la "Cibernetica".

ARCHETIPI

Effetti speciali - Primo Rango.

ARMA ELEMENTALE: (ELEMENTO)

Attivazione: Prolungato. Tocco.

Classe: Elementalismo. **Resistenza:** no.

Questo effetto potenzia un arma con la forza degli elementi. L'arma infliggerà un Impatto incrementato pari alla magnitudine dell'effetto speciale: fino ad un massimo incremento di +2.

È possibile aumentare la magnitudine di uno per applicare uno dei seguenti effetti elementali.

ELEMENTO	EFFETTO
Fuoco	+1 all'impatto (massimo +3 quindi)
Elettricità	Affaticamento sul bersaglio
Gelo	Rallentamento 1, per 1 round.

BARRIERA INERZIALE

Attivazione: Prolungato. Personale.

Classe: Elementalismo. **Resistenza:** no.

Questo effetto attiva delle forze cinetiche intorno al personaggio, che lo proteggono dagli attacchi (un forte vento, una forza repulsiva...). La barriera inerziale è di fatto invisibile.

Il personaggio guadagna così una *difesa passiva* pari a 3 + la magnitudine dell'effetto, fino al massimo di 9. Ogni attacco con un risultato pari o inferiore a tale difesa passiva viene ignorato (rimbalza sulla barriera), senza bisogno di effettuare tiri.

Questa barriera è particolarmente efficace contro proiettili. Per una magnitudine aggiuntiva fornisce 1 punto di armatura contro tali attacchi.

La barriera difensiva non protegge da attacchi elementali, da attacchi mentali e attacchi interni (quelli che di norma eludono le normali protezioni fisiche, come l'armatura).

BONA FORTUNA

Attivazione: Continuo. Tocco.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** no.

Esclusivo: Magia.

Il personaggio attiva questo effetto per migliorare la fortuna di un bersaglio. Questa sorta di benedizione fornisce sostanzialmente dei dadi bonus, che il beneficiario può usare come preferisce. Ogni magnitudine a cui è attivato questo potere garantisce un singolo dado bonus sul bersaglio. Il beneficiario può "usare" questi dadi per avere appunto un bonus di +1 dado ad un qualsiasi test. Non può essere usato più di un dado alla volta. I dadi inutilizzati sono sprecati all'esaurimento della durata dell'effetto. Usare più volte questo effetto su un bersaglio è possibile, ma non è cumulativo (ogni effetto di Bona fortuna annulla il precedente).

CHARME ULTRATERRENO

Attivazione: Continuo. Tocco.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** Volontà.

Questo effetto migliora considerevolmente la reazione di base di un bersaglio nei confronti del personaggio stesso (ma non eventualmente dei suoi compagni, d'altronde è un effetto artificiale). Ogni

magnitudine permette di migliorare di una categoria la reazione base.

Con due magnitudini è possibile trasformare semplice fiducia in amicizia, e una magnitudine ulteriore è necessaria per trasformare l'amicizia in amore. Multiple applicazioni di questo effetto non sono cumulative (ogni attivazione di "charme ultraterreno" cancella i benefici della precedente).

Si può aumentare la magnitudine di questo effetto per aumentare la difficoltà della resistenza su Volontà di 1 punto, per ogni magnitudine (più volte, senza limiti).

CIRCOLO DI INTERDIZIONE MINORE

Attivazione: Continuo. Area.

Classe: Continuum, Misticismo. **Resistenza:** Volontà.

Esclusivo: Magia.

Questo potente effetto speciale permette di interdire il passaggio o l'uso di un particolare oggetto o locazione da parte di entità spirituali (non entrare in una particolare porta, non usare un particolare oggetto). Funziona solo contro entità spirituali minori.

La magnitudine deve essere impiegata per coprire un'area più grande:

MAG.	AREA	MAG.	AREA
1	una stanza	5	un parco
2	una radura	7	un villaggio
3	una casa	9	una città
4	una magione	11	una metropoli

Ciò che blocca lo spirito (o gli spiriti) è una sorta di costrizione mentale, per cui "non possono voler" fare ciò che gli è vietato: entrare in tal luogo, o usare tal oggetto. Il divieto può essere rotto superando la resistenza su volontà.

Questo potere è più efficace se attivato su una specifica versione di entità spirituali (diavoli tentatori). La resistenza dell'effetto per tutte gli altri tipi di entità è grandemente ridotta (-2 alla difficoltà), ma quel particolare tipo di spirito ha la vita meno facile (+1 alla difficoltà di resistenza).

Si può aumentare la magnitudine del potere per migliorare la difficoltà di resistenza, al rateo di uno ad uno; la massima difficoltà possibile è 10.

DISSOLVI POTERE: MINORE

Attivazione: Istantaneo. Vista.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** no.

Esclusivo: Magia, Psionica.

Il personaggio è in grado di annullare un effetto speciale attivo al momento su un bersaglio, oppure vanificare un effetto speciale al momento della sua attivazione (per fare questo bisogna impiegare un'azione di guardia, e interrompere l'attivazione dell'effetto con "annulla potere minore").

Funziona solo contro effetti di I° rango.

Perché questo effetto sortisca il suo proposito bisogna attivarlo ad una magnitudine pari o superiore rispetto all'effetto che si vuole annullare (il giocatore però non sa l'esatta magnitudine dell'effetto bersaglio).

☛ il master può concedere un test di Misteri a difficoltà 7 o 8 per identificare classe e magnitudine di un effetto visto in esecuzione dal personaggio.

ARCHETIPI

ESORCISMO MINORE

Attivazione: *Istantaneo. Tocco.*

Classe: *Continuum.* **Resistenza:** *Volontà.*

Esclusivo: *Magia.*

Questo particolare effetto assomiglia per certi versi al circolo di interdizione, ma con una potenzialità aggiuntiva: permette al personaggio di convertire un'evocazione, sostanzialmente ricacciando un'entità spirituale nella dimensione da cui proviene.

All'entità bersaglio viene concesso un tiro di resistenza su volontà. Il personaggio può incrementare la difficoltà di tale tiro di 1 per ogni magnitudine aggiuntiva.

EVOCAZIONE MINORE

Attivazione: *Continuo. Vista.*

Classe: *Continuum.* **Resistenza:** *Volontà.*

Esclusivo: *Magia.*

Questo effetto molto potente fa parte di una categoria molto particolare, gli effetti di Evocazione. Un'evocazione serve per richiamare da un'altra dimensione una entità spirituale. Compiere questo genere di evocazione richiede in genere molto impegno, perché il costo in magnitudini è particolarmente elevato.

Questo effetto permette di evocare specificatamente un'entità spirituale minore, e non di più.

L'evocazione richiede una magnitudine pari al punteggio di volontà dell'entità che si vuole richiamare (che normalmente va da 2 a 7).

L'evocazione non garantisce controllo sulla creatura evocata, almeno non totale. Il personaggio può circoscrivere la sua area d'azione in una zona (un cerchio di evocazione di solito). Per questo la creatura non può fare del male al suo evocatore. Inoltre, vincolare con successo una creatura, permette di attivare Esorcismo minore con una magnitudine gratuita in più sul bersaglio evocato (solamente se il personaggio possiede tale effetto).

Il personaggio può allora contrattare materialmente con lo spirito un servizio singolo, o prolungato. Normalmente questo comporta una scena di interazione sociale (ed è comune uso tra gli evocatori l'applicazione di effetti come Charme, Voce di Comando, Mesmerismo per costringere la creatura ad obbedire, e Patto di potere per suggellare il contratto). Il servizio può o meno essere contraccambiato dal personaggio tramite un pagamento (veniale, metaforico o pratico: una gemma preziosa, un suo ricordo d'infanzia, la costruzione di un tempio in onore dell'entità spirituale).

Il servizio reso dall'entità spirituale non può avere una durata più lunga dell'effetto dell'evocazione stessa (che può essere resa permanente al lancio, con le regole dell'incantamento... ovvero pagando sei volte il costo in cariche di potere).

FORTIFICA (TRATTO)

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Biotica, Mentalismo.* **Resistenza:** *no.*

Il personaggio può potenziare un tratto specificato, che guadagna un bonus di +1 dado per ogni livello di magnitudine a cui è attivato l'effetto.

Il bonus massimo che può essere guadagnato tramite questo effetto è pari a +3 dadi.

La classe dell'effetto cambia a seconda del tratto che viene influenzato.

BIOTICA

Tratti di Atletica, Combattimento

MENTALISMO

Tratti di Prontezza, Saggezza, Intuito, Personalità

FORTIFICA ARMATURA

Attivazione: *Prolungato. Tocco.*

Classe: *Alterazione.* **Resistenza:** *Volontà.*

Questo effetto potenzia una corazza fisica. Il punteggio di armatura di questa protezione diventa pari alla magnitudine dell'effetto, fino al massimo di 5. Il nuovo punteggio di armatura sostituisce il vecchio punteggio (*garantire 4 punti armatura ad una che ne forniva 2 non eleva il punteggio a 6, ma lo sostituisce con 4*).

GLAMOUR

Attivazione: *Prolungato. Vista.*

Classe: *Mentalismo.* **Resistenza:** *Volontà.*

Questo effetto permette di provocare un semplice ammaliamento su un bersaglio. La vittima di questo effetto rimarrà incantata ed ebete, soggetta ad una conseguenza di Trance (vedi conseguenze speciali).

Il bersaglio deve fisicamente vedere il personaggio che lancia questo effetto (meglio ancora il suo volto o i suoi occhi), ed il personaggio deve fissare negli occhi il suo bersaglio. Vanificare questa condizione spezza l'effetto.

La magnitudine dell'effetto può essere aumentata per incrementare la difficoltà del tiro di resistenza, al rateo di un punto a un punto.

ILLUMINARE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto molto semplice crea una fonte illuminata dal nulla (una fiammella, accende una lampadina che non è collegata a nulla, crea luce che non sembra provenire da nessuna fonte). Questa luce ha origine da un oggetto in possesso del personaggio. Il raggio di illuminazione è pari a 6 metri per ogni magnitudine dell'effetto speciale.

IMMAGINE SPETTRALE

Attivazione: *Prolungato. Area.*

Classe: *Mentalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale è chiamato anche illusione inferiore. Serve per produrre inganni sensoriali di piccola portata: un rumore o un verso, il bisbiglio di qualcuno, Immagini riflesse nello specchio, un'immagine lontana. La portata dell'illusione parte da una figura umana (1 magnitudine) fino ad una casa (1 magnitudine); per altri sensi bisogna fare un confronto equivalente.

ARCHETIPI

Percepire in modo ravvicinato l'illusione ne rompe immediatamente l'incanto (avvicinarsi alla casa, avvicinare l'orecchio alla porta per sentire meglio).

Percepire in modo distanziato l'illusione permette un test di resistenza su Percezione, per rompere l'incanto. La difficoltà di questa forma di resistenza può essere aumentata di 2 punti per ogni magnitudine impiegata.

INVIO EMPATICO

Attivazione: Istantaneo. **Vista.**

Classe: Mentalismo. **Resistenza:** no.

Questo particolare potere permette di inviare una specifica emozione verso un bersaglio in vista. Di per sé questo effetto non sortisce alcun effetto (inviare un'emozione su un bersaglio non vuol dire modificarne le emozioni).

Ogni magnitudine permette di bersagliare un'altra persona (sempre in vista). Per tre magnitudini (su ogni bersaglio) è possibile eseguire una sorta di attacco mentale che provoca stordimento sulle vittime.

Nota. L'utilità di questo effetto può essere creare una rudimentale forma di comunicazione verso un bersaglio che non parla il nostro idioma.

LEVITAZIONE

Attivazione: Continuo. **Personale.**

Classe: Elementalismo. **Resistenza:** no.

A dispetto del suo nome, questo effetto speciale non permette di galleggiare in aria (almeno non di partenza). Il suo scopo è alleggerire la gravità relativa che influenza il personaggio e il suo equipaggiamento personale, di fatto rendendolo più leggero (e a livelli alti gli permette appunto di galleggiare nell'aria). Di seguito viene presentata una tabella di riferimento magnitudine/riduzione di gravità:

MAG.	GRAVITÀ	EFFETTO
1	0.9	+1 test di salto
2	0.5	+2 test di salto
3	0.2	+3 test di salto
4	0.0	galleggia in aria

Nota. Il bonus ai test di salto è espresso in bonus al risultato finale, non in dadi.

MALFUNZIONAMENTO

Attivazione: Istantaneo. **Tocco.**

Classe: Trasmutazione. **Resistenza:** no.

Questo particolare effetto permette di sovraccaricare il lavoro di una macchina elettronica, usurare un meccanismo... insomma, rompere un oggetto di una certa tecnologia: dal motore a scoppio fino ad un computer della nasa.

La magnitudine richiesta dipende dalla complessità dell'oggetto. Per cui di seguito è presentata una tabella di esempi:

MAG.	ESEMPIO
1	lucchetto, motore a scoppio
2	orologio, motore elettrico
3	orologio digitale
4	personal computer
5	network aziendale

MALOCCHIO

Attivazione: Continuo. **Vista.**

Classe: Misticismo. **Resistenza:** Speciale.

Questo effetto permette di scagliare una maledizione su un bersaglio. L'entità della maledizione dipende dalla magnitudine impiegata nell'effetto stesso.

MAG.	ESEMPI DI MALEDIZIONE
1	Sfortuna (vedi "conseguenze speciali")
2	inconvenienti triviali (dimenticanze, malori)
4	inconvenienti fisici (perdita periodica di salute)
6	inconvenienti estetici (imbruttimento)
8	inconvenienti letali (cause fisiche gravi)

Nota. Tutte queste possibili maledizioni sono effettivamente "conseguenze speciali", e come tali possono essere eluse. Il personaggio può spendere del fato [coppia] per ignorarne gli effetti, che comunque

MANO INVISIBILE

Attivazione: Prolungato. **Vista.**

Classe: Elementalismo. **Resistenza:** no.

Questo effetto speciale permette di manipolare piccoli oggetti a distanza. È la prima forma di telecinesi, e fa parte di una sorta di albero di poteri (assieme a Telecinesi e Mega-Telecinesi).

È possibile in questo modo manipolare a distanza oggetti fino ad una massa/peso pari a 10 chili per ogni punto di magnitudine. Non si possono sollevare esseri viventi in questo modo, e non si possono realizzare attacchi cinetici, perché la velocità a cui vengono manipolati gli oggetti è pari a 1/2 metro per punto di magnitudine.

Si può attivare più volte questo effetto, su più oggetti. Mantenere "sospesi" più oggetti richiede concentrazione (come descritto nella Psionica).

MANTO D'OBLIO

Attivazione: Prolungato. **Vista.**

Classe: Mentalismo. **Resistenza:** Percezione.

Questo effetto permette al personaggio di nascondere la sua persona *nella mente* degli osservatori. In sostanza il personaggio si cancella dalle percezioni altrui: questi non lo notano o non lo guardano.

Non è una vera invisibilità, perché se il personaggio interagisce fisicamente o socialmente con qualsiasi elemento dello scenario (oggetti) o del cast (persone) allora viene sciolto. Altresì non può essere attivato mentre qualcuno lo sta guardando (l'illusione non può riuscire se ha degli spettatori).

La magnitudine serve per colpire un maggior numero di persone:

MAGNITUDINE	QUANTITÀ
1	piccolo gruppo (fino a 5)
2	stanza (decine di persone)
3	salone (centinaia di persone)
4	piazza (migliaia di persone)

È altresì possibile che singoli individui notino il personaggio, rispetto ad altri. È necessario un test di resistenza su Percezione (un solo tiro per tutte le comparse è sufficiente). Si può aumentare la magnitudine per incrementare la difficoltà di resistenza, con il rateo di un punto per un punto.

ARCHETIPI

MORTE APPARENTE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *no.*

Il personaggio può attivare questo effetto per sembrare in tutto e per tutto morto. In realtà è come se stesse dormendo. Mentre è attivo questo effetto il personaggio è in vita effettivamente (avrà bisogno di mangiare e bere come normale, a momento debito).

La magnitudine viene impiegata essenzialmente per la durata, come per regole normali (uno per una scena, ogni aggiuntiva diventa un'ora).

Attivare questo effetto su altri può essere fatto normalmente, se sono consenzienti (e di norma solo con la magia, che può convertire i bersagli personali in bersagli a tocco).

PATTO DI POTERE

Attivazione: *Continuo (permanente). Tocco.*

Classe: *Misticismo.* **Resistenza:** *no.*

Esclusivo: *Magia.*

Il personaggio può attivare questo effetto per suggellare definitivamente un patto sancito tra due o più parti. Se ambedue le parti (o tutte le parti in causa) sono consenzienti l'effetto può avere luogo (altrimenti no, semplicemente).

A meno che le parti in causa non decidano diversamente il patto di potere è permanente (ma il contratto può avere una lunghezza inferiore a "eterno").

La magnitudine impiegata in questo effetto determina la potenza della conseguenza nel caso il patto venga sciolto: il "trasgressore" per così dire subisce l'effetto di una *Maledizione* (vedi effetto speciale relativo) con una magnitudine pari al triplo di quella del Patto di potere (un patto da 2 magnitudini rappresenta 6 magnitudini di maledizione sul trasgressore).

PERCEZIONE DELL'AURA

Attivazione: *Istantaneo. Vista.*

Classe: *Misticismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo potere permette al personaggio di vedere e identificare la natura dell'aura sovrannaturale degli esseri viventi. Attivando questo effetto alla prima magnitudine è possibile "vedere l'aura" e sapere se una creatura ha o meno poteri sovrannaturali, o è influenzata da essi. Ogni magnitudine superiore permette di aumentare la quantità e il dettaglio delle informazioni: natura sovrannaturale del soggetto, entità e intensità della forza sovrannaturale, proprietà speciali.

PSICOMETRIA

Attivazione: *Istantaneo. Tocco.*

Classe: *Trasmutazione.* **Resistenza:** *no.*

Psicomatria permette di analizzare l'aura di un oggetto inanimato toccato. Con la prima magnitudine è possibile identificare semplicemente se tale oggetto è soggetto o meno da effetti sovrannaturali. Ogni magnitudine aggiuntiva permette di aumentare la quantità e il dettaglio di tali informazioni: quantità di effetti, classe, intensità... fino all'effetto vero e proprio.

Alternativamente è possibile identificare, tramite il tocco psicometrico, degli elementi della "storia" di un oggetto: il passato dell'oggetto, i suoi possessori, la sua creazione, il suo scorporo... Ogni magnitudine permette di andare indietro nel tempo di una unità di tempo: un'ora, un giorno, una settimana, un mese, un anno, un lustro, un ventennio, un secolo, un millennio.

PURIFICAZIONE

Attivazione: *Istantaneo. Tocco.*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *no.*

Il personaggio può attivare questo effetto su qualsiasi sostanza toccata, purgandola dalle impurità, dai batteri, dai virus e dalle tossine. Ogni "tossina" con un insidia pari o inferiore a Magnitudine dell'effetto x3 viene automaticamente cancellata dall'oggetto toccato.

RAPIDITÀ

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *no.*

Questo particolare effetto aumenta la velocità del personaggio, ma solo nel movimento. Ogni magnitudine impiegata nel potere aumenta il movimento di 1 metro (nel caso di spostamento gratuito) o 2 metri (nel caso di Corsa).

RESISTENZA ELEMENTALE: (ELEMENTO)

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto garantisce sul bersaglio una resistenza verso un particolare elemento. Questa resistenza equivale ad un'armatura, ma protegge solo dai danni elementari. Il valore di armatura contro tale elemento è pari al doppio della magnitudine dell'effetto, fino al massimo di 6 punti.

RICERCA MINORE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Continuum.* **Resistenza:** *no.*

Il personaggio può usare questo effetto concentrandosi su un oggetto di sua proprietà, o che conosce molto bene (le chiavi di un amico, una foto di una persona). Attivando questo effetto speciale è possibile sapere in che direzione si trova, entro un numero di chilometri pari alla magnitudine a cui è attivato.

Questo effetto permette di ritrovare solo oggetti inanimati.

TOCCO TAUMATURGICO

Attivazione: *Istantaneo. Tocco.*

Classe: *Continuum.* **Resistenza:** *no.*

Questo potere permette di guarire in maniera efficace (anche se non immediata), un personaggio bersaglio. Ogni magnitudine applicata nell'effetto permette al bersaglio di recuperare un livello di salute, o una conseguenza. Questo recupero avviene però entro un tempo di un'ora (quindi non istantaneamente). Questo effetto può essere usato una sola volta al giorno su ogni persona, e quindi non ha efficacia cumulativa.

ARCHETIPI

Effetti speciali - Secondo Rangho.

ACCELERAZIONE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto rende il bersaglio più veloce nelle proprie azioni, e maggiormente coordinato. Ogni magnitudine impiegata in questo effetto riduce le penalità di azione multipla che il personaggio subisce di 1 dado. Non è possibile in questo modo eludere il normale limite delle azioni multiple, che impone di eseguire azioni comuni differenti.

Il bonus dell'effetto inoltre, si riduce di 1 punto (1 dado) per ogni turno di utilizzo.

ARMATURA DI POTERE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Vari.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale garantisce al personaggio una protezione che viene applicata contro qualsiasi forma di attacco. Ogni magnitudine impiegata in questo effetto equivale ad un punto di resistenza dell'armatura. Ogni volta che il personaggio subisce danni, può sottrarre i punti salute subiti da questo effetto, prima che dalla propria salute (è possibile annullare i punti danno di un attacco in questo modo).

La classe dell'effetto determina il tipo di estetica del potere (ma solo questa).

BIOTICA

Crea un carapace di chitina, osseo o una pelle spessa quanto quella dei rinoceronti.

ELEMENTALISMO

Crea una barriera personale fatta di forza cinetica invisibile.

TRASMUTAZIONE

Crea una corazza di materiale leggero e ultraresistente, o potenzia una corazza indossata.

BIODEGENERAZIONE

Attivazione: *Prolungato. Tocco (Attacco).*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *Costituzione.*

Biodegenerazione permette di danneggiare le funzioni biologiche di una persona toccata. Il tipo di danno è variabile: rallenta il flusso sanguigno, fiacca il cuore, fa marcire il fegato, invecchia tutte le funzioni... L'effetto pratico è che il personaggio può eseguire un attacco a tocco contro il bersaglio, il danno inflitto è progressivo (1 punto salute), per un numero di turni pari alla magnitudine del potere. Il bersaglio può effettuare il tiro resistenza (ogni turno), per annullare il danno in tale turno. La magnitudine del potere può aumentare la difficoltà del tiro resistenza.

Due magnitudini aggiuntive aumentano il danno del potere a 2 punti a turno.

Questo effetto può essere considerato danno progressivo.

CAMALEONTISMO

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Varie.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale permette al personaggio di cambiare il suo aspetto fisico esteriore, assumendo le sembianze di un'altra persona, specifica o generica. La

magnitudine applicata all'effetto realizza la trasmutazione come un camuffamento, ovvero realizzando un valore di difficoltà contro cui si oppongono i test di Percezione per smascherare il personaggio: difficoltà 5, +1 ogni magnitudine.

Serve almeno una magnitudine in più per cambiare sesso.

Ogni magnitudine ulteriore permette di variare fino al 25% in più (o il 10% in meno) la propria stazza.

Questo effetto, se preso nella classe di Mentalismo, permette di replicare anche l'abbigliamento necessario, con 1 magnitudine aggiuntiva.

BIOTICA

Il camaleontismo è una vera e propria mutazione fisiologica del personaggio.

MENTALISMO

Il camaleontismo consiste in una illusione mentale praticata sul bersaglio (ed è possibile replicare anche l'abbigliamento).

CIRCOLO DI INTERDIZIONE MAGGIORE

Attivazione: *Continuo. Area.*

Classe: *Continuum, Misticismo.* **Resistenza:** *Volontà.*

Esclusivo: *Magia.*

Questo effetto speciale funziona in modo identico a un circolo di interdizione minore, con una semplice variante. Il suo potere si applica anche contro entità spirituali maggiori.

CONTATTO PSICHICO

Attivazione: *Prolungato, vista.*

Classe: *Mentalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto permette al personaggio di creare un contatto telepatico con uno o più bersagli in vista. La comunicazione avviene con parole trasmesse attraverso la mente.

Il personaggio può entrare in contatto con un numero di menti, contemporaneamente, pari alla magnitudine a cui attiva il potere. Può decidere se tali menti possono comunicare tra loro allo stesso modo, o se vietare questa rete telepatica (e in quali condizioni).

Normalmente questo effetto consente di comunicare tramite il proprio idioma, e non con chi non conosce il linguaggio che sta parlando. Si può comunicare in modo superiore (eludendo questo limite), incrementando di un punto la magnitudine dell'effetto (per ogni bersaglio che si vuole "tradurre").

CONTROLLO ATMOSFERICO

Attivazione: *Prolungato. Area.*

Classe: *Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale permette di controllare il tempo atmosferico in un'area visibile dal personaggio. La quantità di magnitudini impiegata in questo potere determina l'ampiezza del cambiamento, e il potenziale climatico:

MAGNITUDINE	ELEMENTI CLIMATICI
1	nebbia, sereno
2	forte vento
3	tempesta
4	uragano
5	diluvio, uragano

ARCHETIPI

Il personaggio può controllare in modo specifico e focalizzato alcuni elementi climatici, in modo da ottenere particolari effetti:

☼ Un forte vento può buttare a terra un numero di bersagli pari al quadrato della magnitudine (di base almeno 4 quindi). Con una forza pari a 5 + Magnitudine, che diventa la difficoltà dei test di forza o agilità per rimanere in piedi. Il personaggio deve mantenere piena concentrazione su questo effetto.

☼ Se il clima è nuvoloso il personaggio può richiamare un fulmine su un singolo bersaglio. È un attacco che colpisce automaticamente con una forza pari a 9, e costa 3 magnitudini. Il bersaglio può solo schivare l'effetto (Subendo tanti danni quanto lo scarto tra il suo risultato e 9). I danni dell'attacco eludono l'armatura.

☼ Richiamare una nebbia può essere molto utile per nascondersi. Tutti i test di percezione (e gli attacchi a distanza) eseguiti dentro un banco di nebbia sono penalizzati di -1 dado entro 10 metri, e -3 dadi oltre.

DARDO ELEMENTALE: (ELEMENTO)

Attivazione: Istantaneo. Vista (attacco).

Classe: Elementalismo. Resistenza: no.

Il personaggio attiva questo effetto per colpire un bersaglio con la furia degli elementi. Viene eseguito questo attacco con il tratto più appropriato al caso, come descritto in "Attacchi a vista". L'impatto dell'attacco è pari +2 per ogni magnitudine impiegata nell'effetto, fino al massimo di +4.

Questo attacco elementale infligge danni che eludono la protezione dell'armatura.

Il dardo elementale non ha di base le proprietà speciali degli elementi, che però possono essere aggiunte al costo di 1 magnitudine (un'opzione a scelta tra le seguenti).

ELEMENTO	EFFETTO
Fuoco	+1 all'impatto (massimo +5)
Elettricità	Affaticamento sul bersaglio
Gelo	Rallentamento 1, per 1 round.

Il dardo elementale può anche esplodere, per danneggiare bersagli in un intero raggio di azione. Questa opzione permette di dare all'effetto un raggio di 3 metri di esplosione, per ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Alternativamente si possono colpire bersagli distinti e precisi. Ogni individuo colpito oltre il primo richiede una magnitudine impiegata in questo modo. Non si possono colpire più di tre persone contemporaneamente in questo modo.

DISSOLVI POTERE: MAGGIORE.

Attivazione: Istantaneo. Vista (attacco).

Classe: Misticismo. Resistenza: no.

Esclusivo: Magia, Psionica.

Questo potere speciale funziona in modo analogo a dissolvi potere minore, con un'unica e importante variante: permette di annullare indistintamente effetti di II° e I° rango (visto il costo più elevato però conviene utilizzare la versione inferiore di questo effetto, ovvero "dissolvi potere: maggiore", contro poteri di rango I°).

ESORCISMO MAGGIORE

Attivazione: Istantaneo. Tocco.

Classe: Continuum.

Resistenza: Volontà.

Esclusivo: Magia.

Questo effetto funziona in modo analogo ad esorcismo minore, di primo rango, con un'unica e importante differenza: può essere attivato contro entità spirituali maggiori.

EVOCAZIONE MAGGIORE

Attivazione: Istantaneo. Vista.

Classe: Continuum.

Resistenza: Volontà.

Esclusivo: Magia.

Questo effetto funziona in modo analogo ad evocazione minore, di primo rango, con un'unica e importante differenza: permette di richiamare entità spirituali maggiori anziché minori.

ILLUSIONE

Attivazione: Prolungato. Area.

Classe: Mentalismo.

Resistenza: Percezione.

Questo effetto funziona in modo simile all'immagine spettrale. Il personaggio inganna i sensi degli spettatori, creando una visione perfetta di quello di cui ha bisogno. L'illusione è una potentissima allucinazione di massa, che coinvolge tutti quelli che la vedono nel preciso momento in cui la vedono.

L'illusione richiede maggiore quantità di potere, quindi magnitudini, a seconda della sua portata e delle dimensioni:

MAGNITUDINE	AMPIEZZA	ESEMPIO
1	ridotta	(una persona)
2	media	(una stanza)
3	grande	(una casa)
4	enorme	(un palazzo)
6	colossale	(un villaggio)
8	Incredibile	(una città)

L'illusione può essere o meno credibile, ma non ha vera importanza. La perfezione di questo effetto la rende sufficientemente incredibile, almeno a livello base (*un drago a manhattan è plausibile, come un attacco terroristico per i termini di questo effetto*). Ogni spettatore esegue un test di percezione contro la difficoltà di resistenza di questo potere: ogni individuo che riesce smaschera l'illusione per quello che è realmente, mentre i restanti crederanno ad ogni suo particolare. Il personaggio può incrementare la magnitudine dell'effetto per migliorare la difficoltà di resistenza.

Se qualcuno crede ad una particolare illusione si comporterà di conseguenza (*se coinvolto in un banchetto illusorio si siederà al tavolo, mangerà e sentirà il sapore delle pietanze come descritto dal personaggio*). Non ha importanza che le illusioni mantengano una vera e propria consistenza (*un muro illusorio non sarà solido, ma i personaggi che ci appoggiano le mani sopra non lo trapasseranno, se credono che sia vero*). Tuttavia le illusioni non possono sortire veri e propri effetti: il fuoco di un incendio non ucciderà nessuno.

Elementi dannosi creati con le illusioni non causeranno conseguenze fisiche, ma solo punti di danno "illusori". Al termine della scena questi danni sono cancellati. Se un personaggio viene colpito da sufficienti danni illusori sviene momentaneamente (per

ARCHETIPI

qualche round, o qualche minuto), poi rinviene completamente fresco e intonso (senza danni illusori).

INTERFACCIA

Attivazione: *Prolungato. vista.*

Classe: *Trasmutazione.*

Resistenza: *no.*

Il personaggio può usare questo effetto speciale per entrare in contatto, e comunicare, con apparecchi elettronici dotati di una forma di intelligenza artificiale primitiva. Questa comunicazione gli permette solo di interfacciarsi senza reali forme di comando (una console), ma non permette al personaggio di "controllare" questi apparecchi.

La magnitudine applicata all'effetto serve per comunicare con apparecchi sempre più semplici (perché in effetti gli apparecchi con migliore intelligenza artificiale sono più facili da contattare).

MAGNITUDINE	TIPO DI APPARECCHIO
1	computer di ultima generazione
2	computer avanzato
3	apparecchio elettronico
4	serratura digitale
5	elettrodomestico

Il personaggio deve poi "controllare" l'apparecchio con normali tiri di Tecnologie/Scienze. Può tuttavia garantire per sé stesso un bonus utile a questo scopo: ogni magnitudine permette di guadagnare un bonus di +1 al risultato finale di tali tiri (fino al massimo di +3).

INVISIBILITÀ

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Mentalismo.*

Resistenza: *Percezione.*

Questo particolare effetto speciale permette al personaggio di diventare realmente invisibile, agli occhi dei suoi osservatori. Una magnitudine è sufficiente per attivare l'effetto base.

Tutti i probabili spettatori possono eseguire un test di percezione contro la difficoltà di resistenza dell'effetto, per riuscire a "penetrare" questa invisibilità. Il personaggio può impiegare magnitudini per aumentare questa difficoltà, una magnitudine per un punto.

Se il personaggio interagisce con l'ambiente esterno (tocca una porta, attacca un personaggio), mentre ci sono degli spettatori, viene automaticamente smascherato.

La potenza di questo effetto fa sì che il personaggio possa impiegare una magnitudine ulteriore per rendersi "semi-visibile": nel caso che venga smascherato mantiene una visibilità parziale (appare come una distorsione nello spazio e nella vista, come se si guardasse attraverso una lente al contrario). Colpire un personaggio quando è in questo stato è possibile, ma comporta un malus di -2 dadi al tiro di attacco.

LUNGIMIRANZA

Attivazione: *Prolungato. Esteso.*

Classe: *Continuum.*

Resistenza: *no.*

Il personaggio usa questo effetto speciale molto potente per estendere uno dei suoi sensi oltre i propri

normali limiti spaziali: può ascoltare dentro una stanza di un altro palazzo, o vedere una scena che avviene in un'altra città.

Quando attiva questo effetto (e mentre lo mantiene) è in uno stato di completa concentrazione, e sarà distratto rispetto a quello che gli accade realmente intorno (quindi può essere facilmente sorpreso).

La magnitudine impiegata serve per estendere a maggiore lunghezza il senso che si vuole coinvolgere.

MAGNITUDINE	DISTANZA
1	poche centinaia di metri
2	alcuni chilometri
3	un'altra città
5	un'altra regione
7	un altro continente

Coinvolgere più di un senso alla volta è possibile, impiegando 1 magnitudine ulteriore per ogni senso effettivo.

Si può centrare l'effetto su una persona, ma in tal caso bisogna attivarlo con una magnitudine equivalente al livello di *Connessione* con tale persona.

Nota. Il circolo di interdizione maggiore e superiore si oppongono a questo particolare effetto speciale, come se il personaggio fosse un'entità spirituale e cercasse di penetrare la protezione.

MURO-GUSCIO

Attivazione: *Prolungato. Area.*

Classe: *Trasmutazione.*

Resistenza: *no.*

Questo effetto speciale permette di creare dal nulla una barriera fisica, di materiale appropriato alle esigenze del personaggio: plexiglass, vetro, ghiaccio (materiali trasparenti) o metallo, pietra, legno (materiali opachi, ma più resistenti).

Il guscio può essere creato come semisfera intorno ad una particolare area, permettendo di proteggere il personaggio e i suoi alleati da danni esteriori. L'ambiente all'interno del guscio è perfettamente accogliente, per tutta la durata dell'effetto. Il guscio può avere un diametro di 5 metri per ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Il guscio può essere creato anche per "ingabbiare" dei bersagli, allo stesso modo. Tuttavia è un ambiente accogliente e protetto anche per costoro.

Un guscio può essere realizzato come muro, con un'ampiezza pari a 5 metri quadrati ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Il muro-guscio può essere danneggiato e distrutto, come se fosse un oggetto qualsiasi. Ha un valore di durezza, che rappresenta la difficoltà contro cui bisogna portare gli attacchi per danneggiarlo: ogni extra ottenuto sulla durezza viene sottratto alla "Salute" del muro-guscio.

Durezza e salute dipendono dal tipo di materiale usato.

MATERIALE	SALUTE/DUREZZA
Vetro, ghiaccio, plexiglass	6/7
Metallo, Pietra	9/8
Legno	8/6

Il personaggio può aumentare anche la resistenza di un muro-guscio, migliorandone la salute. Ogni

ARCHETIPI

magnitudine impiegata in questo senso aumenta di 2 punti la salute della sua creazione.

ONEIROMANZIA

Attivazione: *Prolungato. Estesio.*

Classe: *Mentalismo.* **Resistenza:** *Volontà.*

Oneiromanzia, per alcuni versi, assomiglia ad illusione. Il personaggio può infatti inviare delle visioni ad una persona (o più persone) durante i loro sogni, e queste visioni sono veri e propri sogni. Attivare questo effetto su una persona dipende dalla conoscenza che ha il personaggio di tale persona: per cui bisogna impiegare una magnitudine pari al livello di *Connessione* con tale persona.

Si può colpire un bersaglio ulteriore, pagando nuovamente l'attivazione, secondo le precedenti regole.

Non c'è limite d'ampiezza e "fantasia" della visione (visto che è un sogno), e il personaggio si può sbizzarrire come preferisce.

È anche possibile inviare un incubo, ma richiede una magnitudine ulteriore, per ogni bersaglio. Gli incubi possono infliggere danni, ma sono "illusori" (come abbiamo visto per l'effetto illusione).

Un bersaglio può rifiutare una visione, eseguendo un test di *Volontà* a resistenza contro l'effetto speciale. Il personaggio può però aumentare la difficoltà di tale resistenza di 1, per ogni magnitudine impiegata in questo modo.

OSCURITÀ

Attivazione: *Prolungato. Area.*

Classe: *Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto permette di richiamare una zona di perfetta oscurità in un punto a scelta. La zona può essere di penombra (1 magnitudine) o di puro buio (2 magnitudini). L'area di oscurità ha un raggio pari a 3 metri ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Nella zona di oscurità tutti i personaggi subiscono un malus ai test attivi delle azioni a contro, ai test fisici e pratici e che coinvolgano in qualsiasi modo i sensi (specialmente *Percezione* quindi)

RALLENTAMENTO

Attivazione: *Prolungato. Vista.*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *Costituzione.*

Questo potere, sostanzialmente contrario ad accelerazione, sortisce esattamente l'effetto che implica il nome, ovvero rallenta un bersaglio.

Viene applicata la conseguenza di *Rallentamento* sul bersaglio, ad un livello equivalente alla magnitudine che viene impiegata nell'effetto. Un rallentamento a magnitudine 5 però sortisce paralisi (il bersaglio non si muove più).

La vittima non è inerme. Può contrastare questo effetto con un tiro di resistenza su *Costituzione*. Il personaggio può altresì aumentare di 1 punto tale difficoltà di resistenza, per ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Nota. Accelerazione e *Rallentamento* si annullano a vicenda, se attive su un bersaglio, indipendentemente dalla magnitudine.

RIANIMARE

Attivazione: *Continuo, Tocco.*

Classe: *Biotica.* **Resistenza:** *no.*

Questo potere sortisce un effetto molto particolare: permette di rianimare un cadavere. Questa forma di rianimazione non riporta in vita un morto, fa qualcosa di molto diverso: crea un non-morto. Tale non-morto è uno zombie, uno scheletro, una mummia... a seconda dello stato di conservazione del corpo e della magnitudine impiegata in questo effetto speciale.

Ogni non-morto creato in questo modo è sostanzialmente l'equivalente di una comparsa, ma può essere più o meno "forte".

SCHELETRO (1 MAGNITUDINE)

Gli scheletri sono senza carne. Hanno 5 dadi nei valori fisici (che usano indistintamente per attaccare, difendersi o per qualsiasi altro tipo di azione fisica). Hanno 1 punto di Armatura.

ZOMBIE (2 MAGNITUDINI)

Uno zombie ha ancora la carne addosso, ma in genere è lento e meno reattivo di uno scheletro. Ha 6 dadi nei valori fisici e 2 punti armatura. Non può mai correre (per cui il movimento massimo è sempre 3 metri per turno).

MUMMIA (3 MAGNITUDINI)

Le mummie sono in uno stato di conservazione particolarmente buono, per cui mantengono molte delle funzioni fisiche. Hanno 7 dadi nei valori fisici (talvolta 8). Hanno 2 punti di armatura naturale.

LAZZARO (5 MAGNITUDINI) ESCLUSIVO: MAGIA.

Un Lazzaro è una specie di mummia, che però ha mantenuto tutte le sue facoltà mentali (come per resurrezione), nonostante la morte. Viene considerato a tutti gli effetti un non-morto, ma mantiene la sua volontà.

Nota. In questo modo vengono creati "magicamente" vampiri e lich.

I non-morti sono immuni a qualsiasi effetto di influenza mentale (mentalismo). Hanno anche svariate immunità fisiche: veleni, malattie, tossine, soffocamento (non respirano), deperimento (non devono mangiare, bere o dormire). Per via della loro natura e aspetto tutti reagiscono peggio nei confronti di un non-morto (reazione base peggiorata di uno o due categorie), cosa che può essere di interesse soprattutto per i Lazzari.

Un non-morto comune (non un Lazzaro quindi) obbedisce sempre al comando del suo creatore.

RICERCA MAGGIORE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Continuum* **Resistenza:** *no.*

Questo particolare effetto speciale permette di rintracciare una persona, allo stesso modo in cui ricerca minore trova un oggetto.

Per attivare questo effetto bisogna impiegare una magnitudine equivalente al livello di *connessione* con tale persona (da 1 a 5, a seconda del grado di conoscenza, come visto in precedenza).

Il personaggio saprà dove questa si trova (direzione e verso) entro un chilometro. Può raddoppiare questa distanza per ogni magnitudine impiegata a proposito.

ARCHETIPI

RICHIAMO MATERIALE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Continuum, Trasmutazione. Resistenza: no.*

Il personaggio può usare questo utile effetto speciale per evocare un oggetto materiale che gli può servire in un determinato momento (lo può materializzare nella sua tasca, o evocare nella sua mano).

La magnitudine viene impiegata per materializzare attrezzi più grandi, complessi e specifici, come si vede nella seguente tabella:

MAGNITUDINE	TIPO DI OGGETTO	ESEMPIO
1	Piccolo	corda
2	Medio	spadone
3	Grande	tuta spaziale
+1	Complesso	esplosivo
+2	Molto complesso	telecomando
+3	Specifico	chiave particolare

Oggetti di grandezza o complicatezza maggiore possono essere creati solo con effetti speciali di terzo rango.

TELECINESI

Attivazione: *Prolungato. Vista.*

Classe: *Elementalismo. Resistenza: Speciale (Forza).*

Questo effetto speciale funziona in modo analogo al potere "mano invisibile". Aumentano il peso che può essere trasportato e le possibilità generali.

Si possono spostare bersagli fino ad un peso/massa pari a 100 chilogrammi, per ogni magnitudine di questo potere. La velocità di questa manipolazione è pari a 1,5 metri per ogni punto di magnitudine.

Si può eseguire un singolo attacco con questo potere, effettuando una spinta cinetica. L'attacco a vista è considerato non letale, con un impatto pari a +2 per ogni magnitudine del potere (fino al massimo di +6), ma l'armatura viene applicata.

Si può afferrare e sollevare una persona con questo potere. Per fare ciò bisogna concentrarlo sul bersaglio, che può effettuare un test di resistenza su Forza contro la normale difficoltà (che può essere aumentata per ogni magnitudine del potere impiegata in questo senso). Il bersaglio afferrato può essere manipolato come se fosse sottoposto ad una presa di lotta; come in una presa di lotta, questi ha diritto un test per liberarsi (con una difficoltà pari a quella originaria, del tiro di resistenza).

Applicando sufficienti magnitudini per il peso è possibile sollevare sé stessi, e galleggiare, come in volo (a 3 metri per magnitudine).

TELETRASPORTO

Attivazione: *Istantaneo. Personale.*

Classe: *Continuum. Resistenza: no.*

Questo effetto speciale permette al personaggio di piegare lo spazio in un'area personale, eseguendo quello che può essere chiamato un balzo spaziale. In tal modo è possibile scomparire in un punto, e comparire in un altro a grande distanza.

Di norma è possibile attivare questo potere per sé stessi, e fino a 100 chili di equipaggiamento personale trasportato (senza stare a guardare il capello).

La distanza raggiungibile dipende da molti fattori, che combinano la distanza reale e il livello di connessione con il luogo di destinazione.

MAGNITUDINE	DISTANZA
1	entro una città
2	entro una regione
3	entro un continente
4	entro un pianeta
+1	destinazione sconosciuta, ma descritta
+2	destinazione sconosciuta

È possibile trasportare altre persone, assieme a 100 chilogrammi di equipaggiamento che trasportano, per ogni magnitudine impiegata in più per questo effetto.

È possibile aumentare di 250 chilogrammi la materia che si può trasportare, per ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Tramite questo potere non è possibile raggiungere diverse dimensioni o pianeti.

TOCCO RIGENERANTE

Attivazione: *Istantaneo. Tocco.*

Classe: *Biotica. Resistenza: no.*

Questo effetto funziona esattamente come Tocco taumaturgico, con una importante variante: permette al bersaglio di recuperare immediatamente le sue condizioni fisiche (invece che in un'ora di tempo).

Il personaggio può usare più volte al giorno questo effetto su un bersaglio, ma ogni volta ulteriore richiede una magnitudine aggiuntiva nell'effetto.

VOCE DI COMANDO

Attivazione: *Prolungato. Vista.*

Classe: *Mentalismo. Resistenza: Volontà.*

Questo potente effetto speciale permette di impartire un comando verbale su un bersaglio. Tale bersaglio dovrà ubbidire a tale comando, a meno che non comporti atti auto-lesionistici, sia impossibile da eseguire («vola»), o contrario al suo carattere («uccidi tua madre»).

Il bersaglio avrà diritto ad un test di Volontà per resistere all'effetto. Il personaggio può aumentare la difficoltà di tale resistenza di un punto, per ogni magnitudine impiegata in questo senso.

Questo controllo è una conseguenza mentale, e come tale può essere elusa usando il fato.

VOLO

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Elementalismo. Resistenza: no.*

Il personaggio può volare, trasportando con sé un bagaglio di almeno 100 chilogrammi di equipaggiamento personale. La velocità di volo è pari a: 5 metri (movimento gratuito) o 15 metri (corsa).

Si possono impiegare magnitudini per: Raddoppiare la velocità di volo; incrementare la capacità di trasporto di 100 chilogrammi.

ARCHETIPI

Effetti speciali - Terzo Rango.

ALTERAZIONE ALCHEMICA

Attivazione: Continuo. Tocco.

Classe: Trasmutazione. **Resistenza:** no.

Questo effetto speciale permette di tramutare il materiale di cui è composto un oggetto in un altro materiale. Non ha alcun potere sulle persone viventi.

Bisogna impiegare maggiori magnitudini a seconda della complessità della trasformazione, che dipende dall'uguaglianza tra il materiale origine e quello in cui si vuole mutare l'oggetto.

MAGNITUDINE	COMPLESSITÀ
1	materiali simili
2	materiali con analogie
3	materiali di differenti categorie
2	materiali diversi
+1	se il materiale "destinazione" è raro (oro)
+2	... se è "molto raro" (mithril, plutonio)

CIRCOLO DI INTERDIZIONE SUPERIORE

Attivazione: Continuo. Area.

Classe: Continuum, Misticismo. **Resistenza:** Volontà.

Esclusivo: Magia.

Questo effetto speciale funziona in modo identico ai circoli di interdizione minore e maggiore, con una semplice variante. Il suo potere si applica anche contro entità spirituali di tipo superiore.

CREAZIONE PRODIGIOSA

Attivazione: Prolungato. Vista.

Classe: Continuum, Trasmutazione. **Resistenza:** no.

Questo effetto speciale permette di ottenere gli stessi risultati di "richiamo materiale", ma con delle potenzialità assai superiori.

Usa la seguente tabella di creazione (per l'evocazione di oggetti più piccoli bisogna usare Richiamo materiale, perché Creazione prodigiosa ottiene solo effetti di grande portata)

MAGNITUDINE	TIPO DI OGGETTO	ESEMPIO
2	Enorme	automobile
3	Colossale	camion, nave
5	Titanico	vascello spaziale
+1	Complesso	motorizzato
+2	Molto complesso	con computer

DISSOLVI POTERE: SUPERIORE

Attivazione: Istantaneo. Vista.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** no.

Questo effetto speciale funziona in modo analogo a Dissolvi potere minore e maggiore. La differenza rispetto alle sue controparti è che permette di vanificare il funzionamento di effetti speciali di III° rango o inferiori.

DRENAGGIO ENERGETICO

Attivazione: Prolungato. Vista.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** Costituzione, Volontà.

Questo effetto speciale permette di rubare energie fisiche, mentali o soprannaturali da un bersaglio. Ogni punto di magnitudine trasferisce 1 dado da un tratto del bersaglio, fino allo stesso tratto del personaggio. Si possono trasferire fino al massimo di 3 dadi. I tratti che

possono essere rubati sono i valori fisici (Forza, Costituzione, Agilità, Furtività, Armi bianche, Corpo a corpo). Il bersaglio può tentare di opporsi all'effetto con un test di resistenza su Costituzione. Si può aumentare la difficoltà di questo test di resistenza di 1 punto, per ogni magnitudine impiegata in questo modo.

È possibile trasferire cariche di energia, invece che tratti fisici (solo con effetti di Magia). Ogni magnitudine ruba 2 cariche di potere (mana). Il bersaglio può eseguire un test di resistenza, ma su Volontà, per opporsi a questo effetto. Il personaggio può aumentare di 1 la difficoltà di questo tiro, per ogni magnitudine impiegata in questo modo.

ESORCISMO SUPERIORE

Attivazione: Istantaneo. Tocco.

Classe: Continuum. **Resistenza:** Volontà.

Esclusivo: Magia.

Questo effetto speciale funziona in modo analogo all'esorcismo maggiore, ma con una variante molto importante: è efficace anche contro entità spirituali di tipo superiore.

Nota. Questo effetto funziona anche contro creature divine. Non vuol dire che però ricacciare una divinità nel proprio piano di esistenza sia facile, perché probabilmente si tratta di esseri con valori di volontà di molto superiori alla norma, e con resistenze a questi effetti.

EVOCAZIONE SUPERIORE

Attivazione: Istantaneo. Vista.

Classe: Continuum. **Resistenza:** Volontà.

Esclusivo: Magia.

Questo effetto funziona in modo analogo alle evocazioni di rango inferiore, con un'unica e importante differenza: è possibile richiamare entità spirituali di tipo superiore.

FORMA SPETTRALE

Attivazione: Prolungato. Personale.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** no.

Questo effetto speciale permette al personaggio di assumere le proprietà di incorporeità e invisibilità di uno spettro.

Di base funziona come invisibilità (di secondo rango).

Inoltre, permette al personaggio di oltrepassare muri e oggetti solidi, come se non avesse densità. Quando è incorporeo il personaggio ha un malus di -2 dadi su tutti i test di interazione con il mondo fisico, ma gli attacchi direzionati verso di lui hanno il danno ridotto di 2 punti (come avere armatura a protezione +2).

GOLEM

Attivazione: Continuo. Tocco.

Classe: Trasmutazione. **Resistenza:** no.

Questo effetto speciale permette di creare un servitore-combattente di materia solida. Tale creatura è chiamata Golem dalla tradizione e dal folklore.

I golem funzionano come alleati del personaggio. Sono definiti da un unico tratto, chiamato Solidità, che

ARCHETIPI

ne determina le caratteristiche principali. Il valore di Solidità di un golem è pari a 3, più 2 punti ogni magnitudine impiegata nell'effetto. Il massimo valore di Solidità di un Golem è pari a 13 (dieci dadi tirati +3 al risultato finale).

Il tratto *Solidità* viene usato per le forme di attacco e difesa in mischia, e come Forza e Costituzione. Un golem non è agile e veloce e per tutti i tipi di test su questa competenza tira 3 dadi. Il Golem non ha intelligenza, per cui nessun dado in altri tratti appropriati. È però immune a poteri di tipo mentale ed emotivo. Il valore di solidità è anche il numero di punti salute che tale golem possiede. Tuttavia un golem non ha armatura (lui stesso è solo materia inanimata).

IMMUNITÀ ELEMENTALE

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Biotica, Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale potenzia le resistenze del personaggio, rendendolo temporaneamente immune ai danni provenienti da forme di attacco elementale ed energetico.

L'immunità garantisce un numero di punti salute extra, pari al doppio della magnitudine impiegata nell'effetto. Quando il personaggio subisce dei danni li sottrae prima da questo ammontare. Quando i punti salute extra sono esauriti l'effetto ha termine.

IMMUNITÀ FISICA

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Biotica, Trasmutazione.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale potenzia le resistenze del personaggio, rendendolo temporaneamente immune ai danni provenienti dagli attacchi fisici.

L'immunità garantisce un numero di punti salute extra, pari al doppio della magnitudine impiegata nell'effetto. Quando il personaggio subisce dei danni li sottrae prima da questo ammontare. Quando i punti salute extra sono esauriti l'effetto ha termine.

INFERNO

Attivazione: *Prolungato. Area.*

Classe: *Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale richiama la furia degli elementi in un'intera area. Si possono richiamare le fiamme di un incendio, i tuoni di una tempesta, o la neve e il ghiaccio artico.

Con una singola magnitudine è possibile generare un'area di danno progressivo di 3 metri di raggio. L'insidia è pari a 7, e genera 1 danno al turno.

Ogni magnitudine impiegata può aumentare di 1 il valore di insidia. Oltre insidia 10 sono richieste due magnitudini ogni incremento.

Si può anche aumentare il raggio dell'area di 3 metri, ogni magnitudine impiegata.

Si possono anche aumentare i danni inflitti dall'effetto, di 1 punto per ogni due magnitudini impiegate in questo modo.

MEGA-TELECINESI

Attivazione: *Prolungato. Vista.*

Classe: *Elementalismo.* **Resistenza:** *no.*

Questo effetto speciale funziona in modo analogo a "Mano invisibile" e "Telecinesi". La variazione principale è che il personaggio può trasportare una maggior quantità di peso con ogni magnitudine impiegata nel potere, pari a 1000 chilogrammi.

Si possono usare le stesse opzioni di Telecinesi con questo potere, con i dovuti accorgimenti (ma è più efficiente Telecinesi stessa perché di minor costo).

METAMORFOSI

Attivazione: *Prolungato. Personale.*

Classe: *Trasmutazione, Biotica.* **Resistenza:** *speciale.*

Questo potere permette al personaggio di assumere una forma fisica e una composizione diversa dalla propria. Il tipo di forma può essere inanimata (con Trasmutazione) o una creatura vivente (con Biotica). La magnitudine impiegata nell'effetto permette di ottenere mutazioni sempre più complesse.

MAGNITUDINE	COMPLESSITÀ DELLA MUTAZIONE
1	semplice (altro umanoide)
2	difficile (oggetto di pari massa)
3	complessa (massa: x2 o 1/2)
4	assurda (massa: x4 o 1/4)
5	illimitata (qualsiasi variazione)

Il personaggio mantiene le sue capacità mentali, ma può assumere i valori fisici di ciò che replica. Di norma questo vuol dire: Armatura naturale, Salute, Forza, Costituzione e Agilità.

Per acquisire abilità speciali di ciò in cui ci si muta bisogna impiegare delle magnitudini, una per ogni abilità. Alcuni esempi sono: vescica natatoria, branchie, ali, patagio, orecchie radar...

Non si possono acquisire abilità sovranaturali con questo effetto speciale.

Se il personaggio si trasforma in qualcosa di inanimato, o comunque immobile (una pianta), non potrà fare nulla (ne usare poteri) fino che si trova in tale forma. Può comunque terminare l'effetto in qualsiasi momento.

Tornare alla propria forma richiede un'azione complessa.

Si può tentare di trasformare qualcun altro con questo potere (con la magia, convertendo il bersaglio da Personale a Tocco). Tale bersaglio può non essere d'accordo... si tratta allora di compiere un Attacco speciale a tocco, e il bersaglio ha diritto anche ad un test di resistenza su Costituzione. Il personaggio può sempre impiegare magnitudini per aumentare la difficoltà del test di resistenza, al rateo di un punto per un punto.

PERSUASIONE IPNOTICA

Attivazione: *Continuo. Vista.*

Classe: *Mentalismo.* **Resistenza:** *Volontà.*

Il personaggio usa questo effetto speciale per imporre la sua volontà su un bersaglio. In sostanza può essere usato in due modi: per piegare la forza di volontà di un bersaglio, o per spezzarla del tutto.

Il primo caso corrisponde ad una forma di ipnotismo. Il personaggio deve ottenere l'attenzione del bersaglio (eventualmente con l'effetto "Glamour"), e attiva il potere sul bersaglio. Questi potrà eseguire il

ARCHETIPI

test di resistenza contro il potere, su Volontà. Come sempre il personaggio può elevare la difficoltà del tiro di resistenza di 1 punto, per ogni magnitudine. Se il test fallisce il personaggio può impartire una sorta di comando ipnotico, che di solito consiste in un compito da portare a termine. Questo comando deve essere impartito a voce, e può eventualmente eludere le normali difese del carattere del bersaglio, spendendo maggiori magnitudini.

MAGNITUDINE	TIPO DI COMANDO
1	Come per "voce di comando"*
2	elude le proibizioni del carattere
3	ordini autolesionistici, o contrari alla natura
+2	Non può essere eluso col Fato.

*ma di durata maggiore, visto che voce di comando è un effetto prolungato, mentre persuasione ipnotica è continuo.

Il secondo caso richiede un maggiore sforzo. Il personaggio tenta di trasformare il bersaglio in un proprio schiavo, devoto ai suoi ordini. Oltre alla procedura precedentemente descritta il personaggio deve impiegare tante magnitudini nell'effetto quanto ½ del punteggio di Volontà del bersaglio (arrotondato per eccesso). Per tutta la durata del potere, la vittima si comporterà come uno schiavo ubbidiente nei confronti del personaggio.

PORTALE DIMENSIONALE

Attivazione: Prolungato. Esteso.

Classe: Continuum. **Resistenza:** speciale.

Questo effetto speciale permette di aprire un varco dimensionale chiamato anche portale. Questo varco è aperto in una distanza visibile dal personaggio (e di solito non troppo distante), ma conduce in qualsiasi luogo il personaggio desidera (e a seconda delle magnitudini impiegate nell'effetto).

L'effetto assomiglia a teletrasporto, ma ha alcune importanti varianti: prima di tutto, il portale è aperto fisicamente e transitabile da chiunque (non ha importanza il peso tra trasportare, e il numero di persone).

MAGNITUDINE	DISTANZA
1	entro un continente
2	entro il pianeta
3	qualsiasi dimensione, pianeta
+1	destinazione non-visitata, ma descritta
+2	destinazione non-visitata

Il portale rimarrà aperto per tutta la durata dell'effetto speciale, o fino a che il personaggio desidera: potrà chiuderlo concentrandosi o operando su di esso, con un'azione complessa.

Il portale dimensionale è l'unico modo per viaggiare tra un pianeta e l'altro o diverse dimensioni con gli effetti speciali.

POTENZA (TRATTO)

Attivazione: Prolungato. Personale.

Classe: Biotica, Mentalismo. **Resistenza:** no.

Il personaggio può potenziare un tratto specificato in modo straordinario. Ogni magnitudine garantisce un bonus di +1 al risultato finale del test di uno specifico tratto.

Il bonus massimo che può essere guadagnato tramite questo effetto è pari a +3.

La classe dell'effetto cambia a seconda del tratto che viene influenzato.

BIOTICA
Tratti di Atletica, Combattimento
MENTALISMO
Tratti di Prontezza, Saggezza, Intuito, Personalità

Nota. I bonus ottenuti tramite questo effetto speciale non sono cumulativi con quelli di "Fortifica (tratto)". Si tiene l'effetto con la magnitudine più alta.

PROFEZIA

Attivazione: Istantaneo. Personale.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** no.

Il personaggio può concentrarsi su un particolare concetto (un oggetto, una persona, un luogo, una ricerca...) ed ottenere una visione profetica dei fatti a venire tramite questo effetto speciale. La magnitudine viene impiegata per estendere la distanza di tempo a cui questo potere si applica.

MAGNITUDINE	TEMPO
1	un giorno
2	una settimana
3	un mese
4	un anno
5	un lustro (5 anni)
6	una generazione (25 anni)
7	un secolo (100 anni)
8	un millennio

Estendere le proprie percezioni e visioni nel passato è più facile e comprensibile che non nel futuro. Il passato è infatti qualcosa di già definito e ormai immutabile, mentre il futuro è in continuo movimento.

Percepire il passato dunque da una visione chiara degli eventi e degli elementi su cui ci si è concentrati.

Percepire il futuro è quasi un paradosso. Quello che si vede in tal caso è ciò che "potrebbe accadere". Sono più nitide le visioni e i fatti che riguardano eventi che difficilmente cambieranno, mentre sono più caotici ed enigmatici elementi che riguardano fatti ancora non decisi (per esempio, gli eventi che i personaggi stessi possono cambiare).

PROTEZIONE MISTICA

Attivazione: Prolungato. Personale.

Classe: Misticismo. **Resistenza:** no.

Il personaggio attiva su sé stesso una potente protezione contro gli effetti speciali altrui. L'effetto di tale protezione è annullare l'efficacia di alcuni poteri subiti.

Ogni magnitudine impiegata in questo effetto fornisce 2 punti di protezione mistica. Ogni volta che il personaggio subisce un effetto speciale di qualsiasi genere, questo viene vanificato, però allo stesso modo la protezione perde un numero di punti pari al rango del potere accusato.

La protezione non può assorbire effetti speciali superiori al suo punteggio di protezione attuale (se il personaggio è soggetto ad un effetto di secondo rango, e la protezione mistica ha solo 1 punto protezione... semplicemente non funziona).

ARCHETIPI

Gli effetti della protezione mistica non sono cumulativi su sé stessa. Ogni successiva attivazione di questo potere sullo stesso bersaglio annulla gli effetti della precedente.

RESURREZIONE

Attivazione: Istantaneo (permanente). Tocco.

Classe: Biotica. Resistenza: no.

Questo prodigioso effetto speciale permette di riportare in vita i morti. L'efficacia dell'effetto dipende dal tempo trascorso dalla morte del bersaglio.

MAGNITUDINE	TEMPO
1	un giorno
2	una settimana
3	un mese
4	un anno
5	un lustro (5 anni)
6	una generazione (25 anni)
7	un secolo (100 anni)
8	un millennio

Il bersaglio ritorna in vita, con 1 punto salute e tutti le conseguenze fisiche comuni segnate: dunque è molto malconco. Però è tornato in vita.

Questo effetto non ringiovanisce, per cui riportare in vita qualcuno che è morto di vecchiaia lo mantiene in vita solo per poco tempo.

Limitare le resurrezioni. Un mondo dove riportare in vita una persona è una questione di cariche di potere accumulate può comportare diversi effetti secondari sgradevoli: i ricchi potrebbero non morire mai, i tiranni anche, e in genere la concezione di vita e morte delle persone sarebbe grandemente alterata. Ecco di seguito alcuni metodi per limitare, in modo drammatico, le vostre resurrezioni:

☹ **Resurrezione imperfetta.** Ogni volta che il personaggio viene riportato in vita alcuni suoi tratti sono permanentemente ridotti. In generale ad ogni resurrezione il personaggio risulta grandemente indebolito.

☹ **Resurrezione monouso.** Ogni persona può essere risorta una sola volta nella sua vita.

☹ **Resurrezione costosa.** La resurrezione è un processo lungo, difficile e che richiede un'ingente quantità di denaro. Per cui solo pochi possono permettersela (ma ve lo immaginate Bill Gates in vita per sempre?!).

☹ **Resurrezione drammatica.** Il processo di resurrezione di una persona comporta una ricerca complessa da parte del gruppo di personaggi: "un viaggio nel mondo dei morti per recuperare l'anima del morto" è un buon esempio.

TOCCO DI ADE

Attivazione: Istantaneo. Tocco (Attacco).

Classe: Biotica. Resistenza: no.

Questo potere permette al personaggio di infliggere gravissimi danni verso un bersaglio toccato. In sostanza si tratta di un potente attacco a tocco, che infligge un impatto pari a +1, più 1 punto ulteriore impiegato nell'effetto, fino ad un massimo di +5 punti (considerato che gli attacchi a tocco hanno un bonus naturale di +1 al risultato). L'armatura non conta nulla contro questa forma di danno.

Inoltre, se il bersaglio subisce almeno un danno, contrarrà la conseguenza "sanguinante" indipendentemente dal suo attuale status.

TRAPPOLA

Attivazione: Continuo. Tocco.

Classe: Misticismo. Resistenza: no.

Questo effetto speciale permette di incantare temporaneamente un luogo o un oggetto con una trappola sovranaturale. Si può inserire in questo potere un altro effetto speciale con una magnitudine pari o inferiore (o più effetti la cui magnitudine totale sia pari o inferiore a quella del potere).

Al momento dell'attivazione della trappola si decide una "Condizione di scatto", che sarà l'evento o l'azione che fa partire la trappola (decisa con mutuo accordo tra giocatore e master). Le condizioni non possono essere troppo specifiche, perché la trappola non ha un'intelligenza propria.

Quando la condizione viene "rispettata/violata" la trappola scatta attivando l'effetto voluto sul bersaglio appropriato.

VIA DI FUGA

Attivazione: Continuo. Tocco.

Classe: Continuum. Resistenza: no.

Questo utile effetto permette di realizzare un luogo di fuga inter-dimensionale con i propri poteri. Il personaggio tocca un oggetto o un luogo, e lo "memorizza" come luogo di ritorno standard. Questo vuol dire che ogni tentativo di Portale dimensionale o Teletrasporto verso questa destinazione, richiede sempre meno magnitudini: non più di 1 se si trova nella stessa dimensione/pianeta, non più di 2 se si trova in qualsiasi altro luogo.

Questo potere permette a Teletrasporto di avere come destinazione un luogo in una dimensione differente (che deve essere però precedentemente raggiunta con Portale dimensionale).

Non si può avere più di una "Via di fuga" attiva nello stesso momento.

Via di fuga richiede 2 magnitudini se nella dimensione o pianeta d'origine del personaggio, o 3 magnitudini altrimenti.

VOODOO

Attivazione: Continuo. Esteso.

Classe: Continuum. Resistenza: Costituzione.

Esclusivo: Magia.

Questo effetto speciale permette di realizzare un feticcio voodoo (normalmente una bambola), di una persona. Questo permette di attivare effetti a tocco e a vista su tale bambola, in modo che abbiano efficacia invece sul bersaglio designato. Un feticcio voodoo costa 8 magnitudini, ma si sottraggono magnitudini per ognuna delle seguenti opzioni

MAGNITUDINE	CONDIZIONI
-1	bersaglio conosciuto
-1	oggetto personale del bersaglio
-1	foto o immagine del bersaglio
-2	parte corporea del bersaglio

ARCHETIPI

CAPITOLO 4 – SCENARI E CAST

IL MASTER.

Questa sezione è di interesse soprattutto per l'arbitro della campagna, ovvero il Master. Quando si parla di scenari e cast si parla delle situazioni, scene, luoghi della campagna e dei personaggi non giocanti che vi si muovono.

Il master gestisce tutti i personaggi non giocanti, o secondari: Compare, Alleati, Comprimari, Nemesi e Antagonisti.

Il master ha a disposizione punti simili ai punti Fato, ma con un diverso scopo, che si possono chiamare Punti Difficoltà.

Il master ha l'oneroso compito di tenere dietro a molti dettagli tangenti del gioco, ma è soprattutto colui che assegna i punti sviluppo ai personaggi.

Ognuno di questi elementi è trattato di seguito.

PNG: PERSONAGGI NON GIOCANTI.

Questo termine generico accomuna due tipi di personaggi del cast: compare e personaggi secondari. Sono sostanzialmente tutti i tipi di personaggi non gestiti dai giocatori direttamente, ma dal master.

Compare.

Le compare sono l'ossatura di un'avventura. Rappresentano gli *sgherri* del cattivo o gli alleati minori di un personaggio. Sono tutti i png che popolano gli episodi, e possono rappresentare non più che un fastidio o un ostacolo per i protagonisti principali della storia; raramente sono una vera sfida.

Le compare sono definite da valori sommari, e non specifici, come si vede di seguito. Ognuno di questi tratti ha un valore

COMBATTIMENTO

Non servono tutti tratti di combattimento per definire un personaggio di questo tipo. Una compare con una pistola sa usare la pistola, una compare con un martello sa usare il martello: semplice. Questo tratto vale anche per i test di difesa della compare.

Valore da 2 a 7 dadi.

MENTE

Questo tratto ha una valenza molto ampia nelle compare. Rappresenta il suo intuito, le sue conoscenze e tutte le forme di resistenza non-fisica passiva: Percezione, Volontà e Empatia.

Valore da 2 a 7 dadi.

ESPERIENZA

Questo tratto rappresenta tutte le abilità pratiche e professionali della compare, quello che sostanzialmente la compare sa fare effettivamente (un poliziotto può saper guidare e investigare).

Valore da 2 a 7 dadi.

⊗ Altri tratti. Tutti i tratti che un compare non possiede, o non dovrebbe possedere, hanno un valore pari a ½ del suo punteggio di esperienza (l'abilità di artigiano di un poliziotto, per esempio).

(SPECIALITÀ)

Se e solo se, la compare ha qualche vocazione o professione speciale (*poliziotto, cameraman, hacker...*) allora possiederà un tratto disinto dagli altri ad un valore differente, per rappresentare la sua competenza.

Valore da 2 a 8 dadi.

SALUTE E CONSEGUENZE FISICHE

Le compare non subiscono l'effetto di alcuna conseguenza fisica comune. Hanno però 2 punti salute, esauriti i quali sono messe "K.o." (sconfitte in senso lato: uccise o incapacitate). Dunque, il risultato è che le compare sono "ferite o sconfitte".

CONSEGUENZE MENTALI

Le compare subiscono normalmente l'effetto delle conseguenze mentali.

SOVVERCHIARE

L'unica vero vantaggio di una compare è il numero (anche nei film, un eroe viene sempre affrontato da gruppi di avversari, non da una singola compare alla volta). Tale vantaggio si concretizza solo nel combattimento: invece che attaccare con ogni singola compare (e qui c'è anche risparmio di tempo) il master può raggrupparle, ed eseguire "Attacchi di gruppo". Ogni gruppo avrà così un bonus ai dadi di attacco (e solo questi):

BONUS	NUMERO DI COMPARE
+1 dado	2-3 compare
+2 dadi	4-6 compare
+3 dadi	7 o + compare

DIFESA FISSA

Le compare possono essere in grande numero, e compiere un attacco contro ogni singolo elemento può comportare grandi quantità di tiri da parte del master (e grande noia per lui... esperienza personale). Per cui, in alcune occasioni, il master può dichiarare la difesa passiva delle compare, che dipende dal valore di combattimento:

COMBATTIMENTO	DIFESA FISSA
2-3	4
4-5	5
6	6
7	7

Compare comuni: umani.

TIPO	COM	MEN	ESP	Armatura
Delinquente	4	4	2	0
Poliziotto	5	4	4	1
Sgherro medio	6	4	4	1-2
Sgherro Forte	7	5	6	2-3
Forze speciali	7	6	6	2-3

Compare comuni: animali.

TIPO	COM	MEN	ESP	Note
Lupo, cane	5	2	3	
Orso	7	2	3	armatura 2
Cavallo, ronzino	6	4	4	mov. 6/20
Cavallo, destriero	7	6	6	mov. 7/25
Elefante	7	2	6	armatura 4

ARCHETIPI

Personaggi secondari.

I personaggi secondari sono superiori alle comparse, come abbiamo letto in precedenza. Sono personaggi secondari *con un nome*, rilevanti per la storia, nella singola sessione o nell'episodio.

TRATTI SPECIFICI

Sono creati con criteri simili a quelli dei personaggi giocanti (i protagonisti). Hanno tratti e qualità; ma non c'è bisogno di essere troppo dettagliati (a cosa vi serve il punteggio di veicoli di un personaggio secondario che incontreranno solo in combattimento?). Se il master vuole può assegnare un singolo aspetto ad ogni personaggio secondario (tipicamente un aspetto positivo).

TRATTI GENERICI

Se il master desidera, è possibile riassumere i tratti di un personaggio secondario in categorie (almeno per i tratti meno rilevanti di tale personaggio). Le categorie che si possono usare sono quelle base di Archetipi: Atletica, Combattimento, Prontezza, Personalità, Saggezza e Intuito. Altrimenti sono applicabili le categorie più adatte all'ambientazione o anche a discrezione del master (*un Meccanico può avere un tratto di nome Meccanica, che racchiuderà tutti gli elementi che gli sono necessari per compiere tale lavoro*).

RUOLO

Hanno differenti ruoli: Gli **Antagonisti**, avversari diretti dei protagonisti. Gli **Alleati** si allineano dalla parte dei protagonisti (solitamente sono una qualità), come i **Mentori**. I **Comprimari** infine sono personaggi secondari, ma non allineati con alcuna parte (o quantomeno ne coi nemici, ne coi personaggi).

Nemesi.

Anche le nemesi sono personaggi secondari. Però obbediscono a regole leggermente differenti. Le nemesi infatti sono i veri nemici dei personaggi. Non si tratta necessariamente di "geni del male" (*es: sauron o lex luthor*), ma di nemici molto forti, che solitamente reggono la scena di un episodio, o di un'intera campagna!

Possono esserci nemesi di medio livello (uno scontro molto difficile alla fine di un episodio può essere gestito da una nemesi), o anche nemesi di elevato livello (la mente dietro i piani malvagi su cui indagano i personaggi da diversi mesi). Quello che non esiste sono nemesi di basso livello: tutte le nemesi sono avversari temibili.

TRATTI.

Una nemesi ha valori dei tratti variabili da 4 a 10. In certi casi una nemesi può possedere un singolo tratto a valore 11!

QUALITÀ E PUNTI SVILUPPO

Una nemesi ha almeno il doppio dei punti sviluppo spesi in qualità che un singolo personaggio giocante della campagna (calcola il totale e sottrai eventualmente quelli usati nei tratti). È da sottolineare un concetto: *almeno* il doppio.

SALUTE.

Una nemesi non viene sconfitta tanto facilmente. Non perché sia più forte fisicamente (*potrebbe essere uno*

scienziato pazzo), ma perché lo esige la scena! Normalmente viene confrontata da tre a sei protagonisti alla volta. Deve potersi difendere. Una nemesi quindi ha un numero di punti salute aggiuntivi pari al numero di giocatori-protagonisti presenti nella scena o nella sessione.

SCENE DRAMMATICHE

Avrete notato come le scene siano un'unità di misura fondamentale del gioco. Avrete anche notato come nessun tipo di personaggio secondario abbia del fato a propria disposizione, né delle opzioni a riguardo.

In questa sessione i due elementi - scena e fato - si intersecano.

Ogni scena ha infatti una sua importanza nella narrazione, e questa importanza corrisponde ad una effettiva difficoltà, che non è rappresentata solo dalla presenza di avversari più o meno forti (anche in scene sociali, o di investigazioni, per dire) ma da un'intrinseca importanza della scena.

Tipi di scene.

Le scene si dividono in alcune tipologie essenziali, che ne delineano le potenzialità.

SCENA INDIRETTA

I personaggi non partecipano in modo diretto all'azione, descrivono le loro intenzioni e il master descrive ciò che accade nel periodo di tempo della scena.

SCENA SECONDARIA

Una scena di passaggio, non di vitale importanza per la storia.

SCENA PRIMARIA

Una scena di vitale importanza per la storia e il plot narrativo dell'episodio.

SCENA MADRE

Normalmente c'è solo una scena di questo tipo (o poche, tipo due o tre). È una scena di grande importanza, risolutiva per il plot dell'episodio e della campagna.

Il tipo di scena non deve essere esplicitamente dichiarato ai giocatori.

Difficoltà.

Ad ogni scena corrisponde intrinsecamente una difficoltà. Questa è tradotta in punti difficoltà, che sostituiscono - nelle mani del master - i punti fato. Il master può usare questi punti per i suoi personaggi (sia comparse che personaggi secondari), per renderli più resistenti e abili, usando le stesse opzioni dei personaggi.

I punti difficoltà sono ottenuti tirando dei dadi, allo stesso modo che i punti fato dei giocatori. Allo stesso modo una scena ha un valore in punti sviluppo, che viene assegnato ai personaggi alla sua conclusione.

TIPO DI SCENA	PUNTI DIFFICOLTÀ	PUNTI SVILUPPO
Indiretta	nessuno	da 0 a 1
Secondaria	3-5 dadi	da 1 a 3
Primaria	3 dadi, +1 per giocatore	da 4 a 6
Madre	6 dadi, +2 per giocatore	da 7 a 10

I punti difficoltà non usati dal master in una scena sono persi, e recuperati alla scena successiva.

ARCHETIPI

CAPITOLO 5 – EQUIPAGGIAMENTO E RISORSE

RISORSE MATERIALI

L'equipaggiamento e i servizi disponibili in qualsiasi ambientazione hanno un costo. Questo costo è normalmente coperto dal valore di ricchezza del personaggio. Dunque è di ricchezza, ovvero di risorse materiali, che parleremo in questa sezione.

Fare acquisti, arrivare a fine mese, sfruttare le proprie risorse economiche, sono operazioni che possono essere svolte in due differenti maniere in Archetipi.

Costo relativo.

Indipendentemente dal metodo usato per gestire la ricchezza e le risorse monetarie dei personaggi, ogni bene e servizio in archetipi fa riferimento ad un costo relativo (o semplicemente costo).

COSTO	BENE-SERVIZIO	VALUTA
0	economico	fino a 100
1	comune	fino a 1.000
2	costoso	fino a 10.000
3	molto costoso	fino a 100.000
+1	<i>Acquisto di lusso</i>	
+1	<i>Unico, Raro o di difficile reperibilità</i>	

La maggior parte dei beni e dei servizi che servono alla sopravvivenza di una persona (il 60%) rientrano nella prima categoria di costo. Beni più esclusivi (un arma da fuoco, un personal computer) possono costare entro il primo livello di costo.

Gli oggetti più costosi possono essere anche di uso comune. Una casa rientra nel terzo livello, mentre un'automobile sicuramente nel secondo. Ma non è impossibile per un personaggio di livello più basso fare un simile acquisto.

I due modificatori segnalati si spiegano quasi da soli. Qualcosa di lussuoso determina la differenza tra un bene normale, e la sua controparte "esclusiva": una macchina può essere un'utilitaria (costo relativo 2) o una Ferrari (costo relativo 3).

L'unicità di un oggetto ne determina il costo finale in modo consistente (un diamante ha sicuramente un costo finale relativo tra 3 e 5 punti).

Ricchezza astratta.

Non viene determinato l'esatto ammontare di denaro a disposizione del personaggio, ma gli acquisti vengono effettuati a seconda delle sue possibilità generiche, ovvero il livello della qualità "Ricchezza".

L'impiego del denaro di un personaggio si divide in due forme: stile di vita e investimento.

Lo stile di vita determina il tipo di abbigliamento, la qualità dell'abitazione e dei mezzi di trasporto (e anche la quantità):

COSTO	TIPO DI ABITAZIONE
0	appartamento monocale
1	appartamento o casa in affitto
2	casa di proprietà
3	villa
4+	magione, palazzo, castello

COSTO	MEZZO DI TRASPORTO
0	mezzi pubblici, motore
1	automobile, utilitaria
2	automobile, sportiva
3	elicottero
4+	jacht, nave, aereo
COSTO	ABBIGLIAMENTO, ACCESSORI
0	vestiti da outlet
1	vestiti casual
2	abbigliamento elegante
3	abbigliamento esclusivo

Gli investimenti sono acquisti fatti sul momento, o durante l'avventura, che fanno parte della storia o delle scene di interazione svolte dal personaggio. Essenzialmente la quantità di questi acquisti (perché di questo stiamo parlando), dipende dalla differenza tra la ricchezza del personaggio e il costo relativo del bene/servizio.

COSTO RELATIVO	QUANTITÀ DI ACQUISTI
< alla ricchezza	numero illimitato di unità
= alla ricchezza	fino a 5 acquisti settimanali
> ricchezza (1 punto)	un singolo acquisto per episodio

Il personaggio dunque può acquistare un singolo bene o servizio ogni storia che sia di livello di ricchezza superiore alla propria, e solo di 1 punto. Questo acquisto può penalizzare ulteriori scambi monetari per tutta la storia: -1 alla ricchezza per tutta la durata dell'episodio. Allo stesso modo, fare più di 5 acquisti da pari ricchezza incide sulle possibilità economiche del personaggio per l'intero episodio (sempre -1).

PAGARE PER GLI ALTRI

Può capitare che il personaggio ricco del gruppo debba pagare per gli altri, e questo è ammissibile (un personaggio ricco può trasportare i suoi compagni in elicottero, perché lo possiede). Come linea guida generale c'è da considerare questo: il livello di ricchezza di un personaggio è tale se indirizzato ad un'unica persona (il personaggio stesso), diversamente viene diviso. Per cui: ogni acquisto che fa per altri sotto la sua disponibilità economica non incide sulla sua ricchezza, ma gli acquisti limitati vengono divisi esattamente tra le persone coinvolte.

Ricchezza reale.

Il valore di ricchezza del personaggio viene trasformato in valuta corrente nell'ambientazione in cui esso si trova (il riferimento in tabella viene preso in considerazione come valuta astratta, pari agli euro).

I valori indicati nella tabella della ricchezza sono tali se il personaggio ha un impiego, e viene divisi per cinque se invece non ha alcun lavoro, ma vive di rendita e basta.

COSTI.

Il costo di ogni bene o servizio viene deciso dal master a seconda della tabella precedente (*ad esempio, un fucile, che rientra nella categoria 2, non deve costare esattamente mille, ma tra 100 e 1000, potrebbe essere 550*).

EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE.

Il personaggio può acquistare una quantità di oggetti personali (da portarsi dietro) pari ad un decimo del suo patrimonio reale.

ARCHETIPI

EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Gli effetti personali, o equipaggiamento, sono quel tipo di oggetto che un personaggio può portarsi dietro durante gli episodi (attrezzi, abbigliamento, armi, mezzi di trasporto...).

Il costo relativo (\$) è segnalato se diverso da 0.

Arsenale.

Le armi che un personaggio può portarsi dietro ricoprono un ruolo importante in molte ambientazioni. Di norma queste sono definite da un unico valore, ovvero il loro Impatto.

Il punteggio di Impatto di un arma varia da 0 a +3 nella maggioranza dei casi. Non c'è alcun interesse da parte del gioco definire differenze sostanziose, in termini di danno inflitto, tra vari calibri di pistole, dimensioni e fattura delle spade. Questo per alcuni motivi importanti: primo, non ha alcuna importanza dal punto di vista cinematografico e drammatico (*Riddick uccide miliardi di persone a mani nude e coi coltelli, e spesso i suoi avversari sono armati con fucili ultratecnologici*); secondo, per non creare delle disparità inutili tra i tipi di armi che si vogliono portare in giro (quello che importante è ciò che piace, non quello che funziona); terzo, è noioso e molto legato alla tradizione dei giochi da tavolo e giochi strategici, piuttosto che ai giochi di ruolo.

Se volete divertirvi con alcuni dettagli ulteriori riguardanti le armi (e il master ha voglia di applicare queste variabili), qui di seguito ci sono alcuni elementi che possono essere presi in considerazione.

Sono tutti elementi opzionali:

PORTATA (ARMI BIANCHE)

Alcune armi bianche possono avere una portata. Significa che possono attaccare a maggiore distanza rispetto all'allungo del braccio del personaggio. Esistono due tipi di portata: media (1) e lunga (2). Ognuna rappresenta circa 1 metro di allungo in più rispetto all'attacco. Si può attaccare quindi da una o due file di distanza (se si ha copertura), o comunque da questa distanza, subendo una penalità in dadi equivalente all'allungo dell'attacco.

GRANDEZZA (ARMI BIANCHE)

La grandezza di un'arma determina quale tratto influenza la sua sinergia. Le armi di piccole dimensioni usano agilità, le armi di grandi dimensioni usano forza; le armi di medie dimensioni usano indifferentemente forza o agilità (quindi il personaggio sceglie il suo tratto migliore).

FORZA RICHIESTA

Alcune armi richiedono un valore minimo di forza per essere usate. Se la forza del personaggio è inferiore al valore richiesto, i tiri di attacco (ed eventualmente difesa) con tale arma, subiscono un malus di -1 dado.

🌀 **Armi bianche.** La forza richiesta rappresenta il peso dell'arma. Il personaggio può impugnare l'arma a due mani per aumentare di 3 la forza per questo calcolo.

🌀 **Armi da tiro.** La forza richiesta rappresenta il rinculo dell'arma. Il personaggio può usare un

treppiede, o appoggiarsi a terra, per eliminare questo svantaggio.

🌀 **2m.** Ovvero "due mani". Sono le armi che richiedono obbligatoriamente di essere impugnata in questo modo per essere usate.

RATEO DI FUOCO (ARMI DA TIRO)

Chiamato anche solo "Rateo". Questo riguarda principalmente le armi da fuoco più che le armi da tiro. Il personaggio può eseguire attacchi usando il rateo da fuoco dell'arma. Questo aumenta il numero di attacchi possibili con la stessa arma a turno (solitamente è un modificatore al numero di attacchi multipli che si possono eseguire).

NON LETALE.

Le armi, per definizione, sono create per uccidere. I tipi di attacco non letale sono segnalati specificatamente.

Armi bianche.

ARMI PICCOLE	IMP	FOR.	ALTRO
Pugnale	+0	2	
Tirapugni	+0	2	non-letale
Spada corta, Machete	+1	4	
ARMI MEDIE	IMP	FOR.	ALTRO
Spada, Accetta (\$: 1)	+2	5	
Bastone	+1	2m	non letale, portata 1
Lancia corta	+2	5	portata 1
ARMI GRANDI	IMP	FOR.	ALTRO
Spadone, Ascia (\$: 1)	+3	8	
Maglio	+2	7	
Arma lunga (\$: 1)	+3	2m	portata 2
Motosega	+3	2m	

Armi da tiro e da lancio.

ARMI DA FUOCO	IMP	FOR.	ALTRO
Revolver	+1	4	
Pistola	+1	3	
Grosso calibro (\$: 1)	+2	6	
Fucile a pompa (\$: 1)	+2/3*	6, 2m	*entro 3 metri
Fucile d'assalto (\$: 1)	+3	5, 2m	rateo +2
Smg (\$: 1)	+1	4	rateo +2
Mitragliatore (\$: 2)	+3	6, 2m	rateo +3
ARMI DA TIRO	IMP	FOR.	ALTRO
Arco	+2	2m	
Balestra (\$: 1)	+3	2m	
Cerbottana	+0	2m	

Scudi.

Gli scudi sono una protezione tipica delle ambientazioni pre-settecentesche, e hanno una natura ibrida tra la protezione dell'armatura e l'arma. Si impugnano in una mano, e richiedono un minimo di forza per essere imbracciati correttamente. La loro funzione è ridurre le penalità in dadi (di qualsiasi genere) applicate ai tiri di parata (specialmente le penalità di azione multipla).

TIPO DI SCUDO	VALORE FORZA	IMPATTO
Scudo piccolo	1 dado	+0 (no-letale)
Scudo grande (\$: 1)	2 dadi	+1 (no-letale)

Armature e Protezioni personali.

ARCHETIPI

Le protezioni che il personaggio può indossare hanno due semplici variabili numeriche: il valore di armatura e l'ingombro.

Il primo rappresenta il numero di danni assorbiti per ogni attacco (punti salute non persi). Ma ogni attacco andato a segno genera almeno 1 danno.

⊗ Se vicino al valore di armatura c'è una "A" significa che la corazzatura è specificatamente anti-proiettili, per cui raddoppia il suo valore contro questo tipo di attacchi.

Il secondo valore è un modificatore negativo, che va applicato ad alcuni tiri, particolarmente atletici: Furtività, Costituzione (ma solo per l'affaticamento) e agilità (per eseguire manovre acrobatiche).

TIPO DI PROTEZIONE		ARMATURA	INGOMBRO
Vestiti rinforzati o di pelle		1	-0
Corazze di pelle animale		1	-1
Giubbotto antiproiettili	(\$: 1)	1 ^A	-0
Corazza di maglia o scaglie	(\$: 1)	2	-1
Corazza in Kevlar	(\$: 2)	2 ^A	-1
Armatura di piastre	(\$: 2)	3	-2
Armatura fantascientifica	(\$: 3)	3 ^A	-2

Tutte le armature sopra indicate sono versioni standard, senza modifiche magiche, miglierie o fabbricazioni in materiali speciali.

LOCAZIONI.

A meno che non venga indicato diversamente tutte le armature sopraindicate sono dotate di un elmo - o analoga protezione per la testa - e coprono ogni locazione del corpo.

⊗ **Protezione alla testa.** Indossare l'elmo è una scelta del giocatore. L'effetto pratico è che un personaggio che indossa l'elmo avrà un malus di -1 dato a tutti i tiri di protezione, ma gli attacchi localizzati alla testa saranno protetti. Diversamente la testa è considerata avere armatura 0 come locazione.

RESISTENZA DEGLI OGGETTI.

Le regole seguenti sono OPZIONALI.

Ogni oggetto ha un suo specifico valore di resistenza, che ne determina appunto la durata e la velocità di usura.

La resistenza è verificata in due differenti situazioni, che si possono definire in questo modo: la resistenza particolare, o Integrità, rappresenta la resistenza dell'equipaggiamento personale dei personaggi (armi e armature che si usurano); la resistenza generica, o Struttura, riguarda invece gli oggetti dello scenario, o non in mano ai giocatori.

Entrambi i sistemi fanno riferimento alla tabella che segue:

MATERIALE	INTEGRITÀ	STRUTTURA
Argilla, Osso	6	2/sezione
Legno, cuoio, pelle	7	3/sezione
Rame, Bronzo, Pietra friabile	8	4/sezione
Ferro, Pietra dura	9	5/sezione
Acciaio temprato	10	7/sezione
Mithril, Lega fantascientifica	11+	9/sezione

Integrità.

Ogni oggetto ha un suo valore di integrità. Questo valore non è determinato in modo preciso, ma dipende sostanzialmente dal materiale di cui è composto l'oggetto in questione.

Il punteggio di struttura non viene calcolato per quello che riguarda l'equipaggiamento personale.

L'integrità di un oggetto si consuma con il suo uso, in maniera differente a seconda dell'oggetto considerato. L'integrità viene danneggiata di un punto alla volta, ma si tratta di una spirale discendente: ogni volta che l'integrità cala è sempre più facile che verrà danneggiata nuovamente. Quando il valore di integrità raggiunge "0" l'oggetto è rotto e inutilizzabile.

⊗ **Armi bianche.** Ogni volta che viene portato un attacco (o parato un attacco) con un risultato superiore all'integrità dell'oggetto (indipendentemente dall'esito dell'attacco), tale oggetto si danneggia di 1 punto.

⊗ **Armature.** Ogni volta che un attacco va a segno, e il risultato originario ha un valore superiore all'integrità dell'armatura, allora questa viene danneggiata di 1 punto.

⊗ **Scudo.** Ogni volta che viene usato per una parata (indipendentemente che l'attacco sia o meno andato a segno), lo scudo viene danneggiato di 1 punto se il risultato dell'attacco è superiore alla sua integrità.

INTEGRITÀ APPROSSIMATIVA.

Alla fine di una scena il master può dichiarare che le armi, le armature e gli scudi sono "danneggiati" se almeno una volta hanno rispettato una delle precedenti condizioni (es: uno scudo con integrità 9 usato per parare un attacco a valore 10). Questo vuol dire che si controlla una sola volta per scena. Un oggetto del genere danneggiato per una seconda volta è "rotto" (è meglio che ripariate gli oggetti danneggiati tra una scena e l'altra dunque).

Struttura.

È la resistenza degli oggetti che non fanno parte dell'equipaggiamento personale di qualcuno.

Il valore di Integrità in questo caso si usa come valore di difficoltà contro cui si portano gli attacchi per danneggiare (es: un attacco da valore 9 contro un muro di carton-gesso, con integrità 8, genera 1 danno sull'oggetto).

Il punteggio di struttura, come indicato nella tabella precedente, è invece il valore di Salute dell'oggetto. Azzerare questo punteggio significa demolirlo. Oggetti più grandi sono costituiti da più sezioni (una statua può essere per esempio costituita da dieci parti di pietra dura, quindi 50 punti struttura!).

Una sezione costituisce una parte articolare dell'oggetto, per cui azzerare una singola sezione significa danneggiarlo in modo consistente, ma non assoluto. L'utilità di questa cosa è relativa: azzerare una sezione di un muro, per esempio, vuol dire creare un buco abbastanza grande per far passare un uomo.

PROVE DI FORZA?

In taluni casi queste regole e la tabella delle prove di forza eccezionali (sfondare un muro). Per semplicità si usa la meccanica più vantaggiosa per i personaggi, di volta in volta.