

WaRP System

Reference Document • Version 1.0 • Traduzione Italiana 1.1 – 14 Gennaio 2014

Glossario

Dado Bonus - 1 dado aggiuntivo tirato insieme ai dadi normalmente impiegati per un'azione, quando il personaggio possiede un qualche tipo di vantaggio. Escludere il dado dal risultato più basso, prima di sommare i dadi.

Dado Penalità – 1 dado aggiuntivo tirato insieme ai dadi normalmente impiegati per un'azione, quando il personaggio possiede un qualche tipo di svantaggio. Escludere il dado dal risultato più alto, prima di sommare i dadi.

Moderatore del Gioco (MG) – La persona che coordina la serie (detto anche “Arbitro di Gioco” o “Gamemaster”).

PG – Personaggio del Giocatore. Un personaggio guidato da uno dei giocatori.

PMG – Personaggio del Moderatore del Gioco (detto anche PNG o Personaggio Non dei Giocatori). Un personaggio guidato dal moderatore del gioco.

Poteri Insoliti – Poteri che non possono essere subito ricondotti al novero delle possibilità nel mondo comune, comprendenti le abilità che possono essere classificate come psichiche o magiche.

Punti Ferita – Una misura dell'abilità di subire danni e supplizi. Se il personaggio viene ridotto a 0 punti ferita, sviene ed è fuori combattimento. Un personaggio con punti ferita negativi e senza cure mediche, è morto o morirà.

Riserva Esperienza – Il numero di dadi che un personaggio può usare come dadi bonus in ciascuna partita. Rappresentano anche un'indicazione dell'esperienza del personaggio e possono essere “spesi” per migliorare tratti o svilupparne di nuovi.

Riserva Psichica – Rappresenta quanto spesso un personaggio possa usare poteri psichici o insoliti.

Round – In combattimento, o altri incontri dal ritmo sostenuto, indica un'unità di tempo durante la quale un personaggio può di solito compiere un'azione. Rappresenta 3 secondi di tempo nel mondo di gioco.

Serie – Un'insieme di sessioni di gioco collegate tra di loro, dette anche una “campagna”.

Tratto – Un aspetto del personaggio che rappresenta una perizia, caratteristica personale, potere insolito, talento o aspetto del suo passato. I tratti sono solitamente positivi, ma alcuni (detti “difetti”) sono negativi.

Le Regole

Particolarità del Personaggio

Il vostro personaggio si distingue per:

- **Concetto**
- **Tratti & Segni***
- **Punti Ferita**
- **Riserva Esperienza****
- **Motivazione**
- **Segreto**
- **Persona Importante**
- **Nome, Storia, Equipaggiamento, Finanze, ecc.**

* Un tratto centrale e due tratti secondari (uno tra questi tre è un tratto superiore); un difetto; un segno per ciascun tratto (compreso il difetto).

* La vostra riserva esperienza parte con 1 dado.

Meccaniche

Quando usate un tratto, tirate un numero di dadi uguale al suo punteggio (di solito 3 dadi, o 4 dadi per il tratto superiore).

Se ottenete 1 **dado bonus** (grazie a qualche vantaggio), tirate 1 dado aggiuntivo insieme ai dadi che potete normalmente tirare e poi scartate il dado dal risultato più basso.

Se dovete tirare 1 **dado penalità** (a causa di qualche svantaggio), tirate 1 dado aggiuntivo insieme ai dadi che potete normalmente tirare e poi scartate il dado dal risultato più alto.

Confrontate il vostro tiro a quello effettuato dal MG, che di solito rappresenta il tratto di un PMG. Riuscite nell'azione qualora il vostro tiro superi il tiro del MG o il **fattore difficoltà** assegnato.

Esempi di Fattore Difficoltà

Impresa	Fattore Difficoltà	Dadi da Tirare
Facile	4	1
Moderata	7	2
Dura	11	3
Davvero Difficile	14	4
Quasi Impossibile	18+	5 o 6

La Vostra Riserva Esperienza

Potete usare il dado nella vostra **riserva esperienza** per migliorare un tiro per sessione di gioco. Una volta impiegato il dado esperienza, non potrete più utilizzarlo per quella sessione. I dadi della riserva esperienza funzionano come dadi bonus. Durante il gioco potrete acquisire ulteriori dadi da inserire nella vostra riserva esperienza.

Creare un Personaggio

Concetto

Per prima cosa fatevi un'idea del personaggio che giocherete. Prima di iniziare a determinare i dettagli abbiate una buona idea di ciò che volete essere. Un esempio di concetto potrebbe essere "Un psicopatico assassino con addestramento da comando, fuggito dal programma di lavaggio del cervello della CIA quando l'operazione è fallita."

Tratti

Ogni personaggio ha quattro **tratti**. Un tratto è il **tratto centrale** del personaggio, che normalmente definisce ciò che il personaggio è. Due tratti sono **tratti secondari**, perizie o caratteristiche aggiuntive. Uno dei tre tratti sopra indicati viene scelto come **superiore**. L'ultimo tratto è un **difetto** o svantaggio. Ciascuno di questi tratti comporta un **segno**, un aspetto visibile o tangibile di quel tratto.

Tratto Centrale

Per prima cosa possedete un **tratto centrale**, che indica fundamentalmente la vostra identità – ciò che siete, ciò che sapete fare. Questo tratto tiene in considerazione diverse attitudini, perizie o caratteristiche. Quando come giocatore descriverete il vostro personaggio, probabilmente impiegherete questo tratto come concetto centrale. Ad esempio, "sono una modella" o "sono un ex agente segreto". Se volete essere qualcosa di strano, questo tratto deve coprire quella identità.

Un tratto centrale comprende il nome del tratto seguito da una descrizione, poi, tra parentesi, il segno (o segni) associati a quel tratto. I numeri al termine della descrizione indicano il numero di dadi che normalmente sono assegnati a quel tratto (il primo numero, il più basso) e quanti dadi invece vi sarebbero assegnati qualora fosse il **tratto superiore** del personaggio (il secondo numero, il più alto; vedete più avanti per una spiegazione dei tratti superiori). Se i punteggi indicati sono "4/6", ciò indica punteggi più alti del normale per tratti "**ristretti**". Vedete questa regola opzionale più avanti in questa sezione.

Un esempio di tratto centrale potrebbe essere:

Istruzione Militare – Comprende il combattere a mani nude e con diverse armi, primo soccorso, mantenere la freddezza mentre si è sotto fuoco nemico, e possibilmente un campo di specializzazione, come la meccanica o le demolizioni (indossa vestiti mimetici o possiede cicatrici di guerra) 3/4

Se desiderate possedere un personaggio insolito, magari del tipo che non esiste nel mondo reale (come gli alieni), dovete prendere quel tratto come tratto centrale. Date a quel tratto un nome e una descrizione, accertandovi di comunicare al MG quali perizie, abilità e caratteristiche siano rappresentate da quel tratto. Se possedete un potere strano e inusuale, il MG potrebbe fornirvi di una "riserva psichica" che rappresenta quante volte al giorno potete usare quel potere. Questa riserva può contenere 3 colpi (utilizzi giornalieri) oppure potete scegliere di tirare 1 dado per determinare quanti colpi contenga (se possedete più di un potere insolito, potete tirare il dado per ciascuno di essi e tenere il risultato più alto). Le regole del MG per le abilità insolite si trovano più avanti in questo documento.

Attributi Sconosciuti

Un modo interessante di velocizzare la creazione del personaggio e introdurre un po' di mistero in questo processo è quello di identificare alcuni attributi come sconosciuti al giocatore e al personaggio. Ad esempio, potreste essere un fuggitivo da un trattamento sperimentale per malattie mentali che vi ha fornito di poteri di cui ancora non sapete molto. In quel caso, comunicate al MG che volete che uno o più dei vostri tratti non siano definiti all'inizio del gioco. Oppure la vostra motivazione potrebbe essere quella di seguire determinati indizi, di cui non siete ancora in grado di comprendere il significato. Il vostro MG potrebbe molto apprezzare la libertà che questa tattica gli fornirà nel manipolare il personaggio nelle trame che tesserà per voi e i vostri compagni di gioco.

Tratti Secondari

Una volta definito il vostro tratto centrale, identificativo, scegliete due **tratti secondari**. Questi possono essere o meno collegati al vostro tratto centrale. A differenza dei tratti centrali, questi tratti secondari sono molto specifici, e rappresentano specifiche caratteristiche o perizie.

Solo perché un tratto è un "tratto secondario" ciò non vuol dire che non abbia valore per il personaggio. Ad esempio, un professore con il tratto secondario "pennivendolo" potrebbe perseguire una carriera da scrittore, e i

suoi tentativi di cogliere un'ispirazione per le sue opere di fantasia potrebbe essere più importante in gioco della sua carriera da insegnante. Potrebbe addirittura essere più bravo come scrittore che come maestro.

Un tratto secondario comprende il nome del tratto seguito da una descrizione, poi, tra parentesi, il segno (o segni) associati a quel tratto. I numeri al termine della descrizione indicano il numero di dadi che normalmente sono assegnati a quel tratto (il primo numero, il più basso) e quanti dadi invece vi sarebbero assegnati qualora fosse il **tratto superiore** del personaggio (il secondo numero, il più alto; vedete più avanti per una spiegazione dei tratti superiori). Se i punteggi indicati sono "4/6", ciò indica punteggi più alti del normale per tratti "**ristretti**". Vedete questa regola opzionale più avanti in questa sezione.

Un esempio di tratto secondario potrebbe essere:

Robusto – Resiste ai veleni, al dolore e alla fatica. (Ossa grosse) 3/4

Qualsiasi tipo di potere definito come "magico" o "psichico" è un potere insolito. Probabilmente avrete anche una "riserva psichica" che rappresenta il numero di volte al giorno che potrete usare quel potere. Questa riserva può contenere 3 colpi (utilizzi giornalieri) oppure potete scegliere di tirare 1 dado per determinare quanti colpi contenga (se possedete più di un potere insolito, potete tirare il dado per ciascuno di essi e tenere il risultato più alto). Segnatevi un tratto secondario con il nome e la descrizione del potere. Il segno di un potere insolito dipende dalla natura del potere, e il valore dei suoi dadi è di solito 1/2. Le regole del MG per le abilità insolite si trovano più avanti in questo documento.

Altre Informazioni sui Tratti

L'MG può verificare i tratti e vietare o modificare qualsiasi tratto che giudichi inappropriato. Probabilmente concederà l'uso di tratti come "Estremamente Robusto" ma potrebbe vietare "Completamente Immune a Qualsiasi Tipo di Attacco, Danno, Minaccia all'Esistenza o Infarto".

Abbiate cura nel dare un nome ai vostri tratti. Rendeteli unici. Se il personaggio si distingue per la sua abilità nel parlare è "Forbito", "Manipolativo" o "Brillante"? Sebbene le distinzioni tra i termini possano essere minori, influenzano la vostra percezione del personaggio e possono anche influenzare le sue abilità in specifiche situazioni.

Punteggi dei Tratti

Adesso possedete tre tratti positivi: un tratto centrale e due tratti secondari. È ora il momento di assegnare un punteggio a ciascuno di essi. Il punteggio rappresenta quanti dadi potete tirare per utilizzare il tratto. Sono due i fattori che determinano il punteggio di un tratto: il fatto che sia "superiore" e se è un tratto normalmente posseduto dalla maggior parte della gente. (Vedete anche la regola opzionale per i tratti "ristretti").

Per prima cosa, scegliete uno dei vostri tre tratti come quello **superiore**. Scegliete quello che vi piace di più o quello che ritenete il più importante per il personaggio.

La maggior parte dei tratti sono versioni migliori o peggiori dei tratti posseduti da una persona media. Ad esempio, un personaggio "Forte" è più forte della media, ma anche una persona media è dotata di un minimo di forza. Alcuni tratti, tuttavia, sono **inusuali** o **tecnici**, e la persona media non possiede alcuna perizia in essi (0 dadi). Se questo è il caso, un personaggio con questo tratto ha meno dadi del normale, a rappresentare il fatto che normalmente non avrebbe alcun dado in quel tratto. "Medicina", "Irrigazione" e "Fisica Quantistica" sono tutti esempi di tratti tecnici o inusuali.

Vedete le tabelle di seguito per le specifiche. Sotto l'indicazione del tipo di tratto si trovano alcuni esempi di tratti che ricadono in quella categoria. "Superiore" indica il vostro punteggio in quel tratto se questo è quello superiore. "Buono" indica il vostro punteggio in quel tratto se lo avete scelto ma non è il tratto superiore. "Medio" indica il punteggio di quel tratto per qualcuno che non lo possiede affatto.

Se il tratto non è collegato ad un punteggio, accordatevi con il MG sulla funzione del tratto.

Tratto Standard

Furtività, Forza, Impassibilità	
Superiore	4 dadi
Buono	3 dadi
Medio	2 dadi

Tratto Tecnico o Inusuale

Dottore, Poteri Insoliti	
Superiore	2 dadi
Buono	1 dado
Medio	0 dadi

Regola Opzionale: Tratti Ristretti

Alcuni giocatori potrebbero desiderare di creare PG con tratti importanti per la caratterizzazione ma di uso marginale nel pericoloso mondo di gioco in cui vivono le loro avventure. Ad esempio, un personaggio potrebbe desiderare di essere un pittore. Non si tratta certo di un tratto utile come “Buon Combattente”, “Robusto” e così via, quindi il MG potrebbe assegnare al PG dei dadi aggiuntivi in quel punteggio, per compensare parzialmente l'utilità marginale di quel tratto. Tratti come “Scacchi”, “Cantore Popolare” e “Raccontare Storie di Fantasmi” possono essere considerati ristretti. Nessuna perizia di combattimento può essere annoverata come “ristretta”. Per i tratti “ristretti”, utilizzare le tabelle seguenti per determinare i loro punteggi.

Tratto Ristretto

Parlare in pubblico, cucinare

Superiore 6 dadi

Buono 4 dadi

Medio 2 dadi

Tratto Ristretto & Tecnico

Pilota di elicotteri, odontoiatra

Superiore 4 dadi

Buono 2 dadi

Medio 0 dadi

Difetti

Una volta determinati i vostri primi tre tratti (il tratto centrale e i due tratti secondari), scelto quale di questi tre è il tratto superiore e assegnato i punteggi a ciascuno, è arrivato il momento di scegliere un difetto. Un difetto è uno svantaggio che il personaggio manifesterà durante il gioco. Deve essere di importanza sufficiente da entrare realmente in gioco e fare la differenza. Idealmente, il difetto dovrebbe essere qualcosa di collegato direttamente al tratto centrale o ai tratti secondari, oppure al concetto del personaggio, piuttosto che uno svantaggio aggiunto alla rinfusa.

Spesso un difetto provoca il tiro di dadi penalità in specifiche situazioni. Altre volte i difetti provocano problemi che il giocatore deve interpretare col suo personaggio.

Un difetto comprende il nome del tratto seguito da una descrizione, poi, tra parentesi, il segno (o segni) associati a quel tratto.

Un esempio di difetto potrebbe essere:

Predisposizione ad un'Irrazionale Violenza – Quando viene frustrato, c'è 1 possibilità su 6 che il personaggio sia preda di una furia incontenibile. (Comportamento scontroso)

Segni

Per ciascun tratto, compreso il vostro difetto, descrivete un **segno** ad esso legato che possa essere notato dagli altri. Utilizzate questi segni quando descrivete il personaggio. In quel modo potrete dire agli altri giocatori: “Sono un uomo alto e magro che cammina con un portamento sicuro e indossa uno strano medaglione d'oro intorno al collo.” Non suona meglio di: “Sono agile, provengono da una ricca famiglia Britannica e mi diletto di magia”? Alcuni segni non sono sempre evidenti. Possono manifestarsi solo quando usate il tratto in questione o in specifiche occasioni.

Punti Ferita

I vostri “punti ferita” rappresentano l'ammontare di percosse, danni e dolore che potete subire e continuare ad agire. Più punti ferita avete, più duro sarete da tirare giù.

I punti ferita sono determinati da qualsiasi tratto da voi posseduto, che riguardi il combattere, la robustezza, la forza, la massa o altri aspetti del personaggio che indichino l'abilità di subire danni. Se questo tratto ha il valore di 4 dadi, avete 28 punti ferita. Se ha il valore di 3 dadi, i punti ferita sono 21. In assenza di questo tratto, i vostri punti ferita sono 14. (Non si possono avere meno di 14 punti ferita anche se possedete tratti come “Debole”).

Ottenete 7 punti per dado, e questo rapporto rende facile determinare i vostri punti ferita casualmente, se lo desiderate. Tirate il doppio del numero di dadi appropriati (ovvero 6 dadi per un tratto con valore di 3 dadi) e il totale ottenuto è il vostro numero di punti ferita.

Se avete più di un tratto che potrebbe influenzare i vostri punti ferita, tirate ciascun tratto separatamente e prendete il punteggio più alto come vostro valore di punti ferita.

Ad esempio, se siete un “Artista Marziale” da 4 dadi e avete anche “Forte” da 3 dadi, potete tirare 8 dadi e 6 dadi, utilizzando quale dei due risultati fornisca il punteggio più alto. Se avete due tratti legati ai punti ferita, potete

anche prendere solo uno di essi come “media”. Non lo tirate; limitatevi a prendere i punti ferita indicati. Poi tirate per l'altro tratto, utilizzando il risultato solo se ottenete un risultato superiore al punteggio medio del primo tratto. Il forte artista marziale dell'esempio di sopra potrebbe prendere 28 punti per i suoi 4 dadi di arti marziali e poi tirare 6 dadi giacché è forte, tenendo il risultato più alto.

Oppure potrebbe prendere 21 punti per l'essere forte e poi tirare 8 dadi per le arti marziali, tenendo sempre il risultato più alto. Ad essere corretti, bisognerebbe decidere se state tirando o tenendo la media dei punti ferita per ciascun tratto prima di iniziare a tirare. Il forte artista marziale non può tirare prima i 6 dadi per l'essere forte e poi decidere se tirare o meno gli 8 dadi per l'abilità arti marziali.

Una volta determinati i punti ferita, aggiungete una parola o frase descrittiva ad essi per indicare ciò che rappresentano per il personaggio. Ad esempio, un personaggio forte potrebbe chiamare i propri “Muscoli”, ad indicare la propria resistenza di fronte alle percosse fisiche grazie ad una ben sviluppata muscolatura. I punti ferita di un altro personaggio potrebbero chiamarsi “Fegato”, ad indicare la robustezza mentale del personaggio e la sua risolutezza piuttosto che un tratto puramente fisico.

Inoltre la descrizione dei punti ferita approfondisce la personalità del vostro personaggio. Un personaggio in grado di resistere ad un sacco di colpi perché è determinato, è concettualmente diverso da qualcuno che continua ad agire solo perché è troppo grosso (o stupido) per notare le proprie ferite.

Il MG può inoltre impiegare la vostra descrizione dei punti ferita del personaggio per piegare le regole ed adattare a specifiche situazioni. Ad esempio, immaginate un'arma che stimoli i nervi del dolore a contatto. I punti ferita di un tipo grosso potrebbero non essere molto utili contro questo tipo di attacco, dato che la sua stazza maggiore indica che ha più ricettori nervosi: invece qualcuno i cui punti ferita siano determinati dalla sua determinazione potrebbe ignorare il dolore e continuare ad agire. (In questo esempio, il MG può penalizzare il tizio grosso per impedirgli che i suoi punti ferita lo proteggano, o conferire un bonus ad un personaggio determinato a rappresentare la sua superiore resistenza al dolore).

Riserva Esperienza

Come personaggio principiante, possedete 1 dado nella riserva esperienza. Ciò significa che una volta per sessione di gioco potete impiegare quel dado bonus su qualsiasi tiro da voi effettuato, migliorando le probabilità di successo. Una volta impiegato questo dado, non lo potrete più utilizzare per il resto della sessione.

Il dado esperienza rappresenta la vostra esperienza, volontà, astuzia e circostanze speciali. Dovete riuscire a giustificare l'impiego del dado in questi termini. Ad esempio, per bloccare una coltellata potreste dire: “Deve essere il terzo combattimento con i pugnali in cui sono finito questa settimana, ormai mi sono abituato”. Se il MG non dice per quale motivo state effettuando un tiro, non potete usare il dado esperienza per modificarlo, in quanto non potrete giustificare l'uso.

Coll'avanzare della serie e il vostro diventare sempre più esperto, il GM vi conferirà più dadi per la vostra riserva esperienza, a rappresentare l'esperienza maturata. Ciò significa che potrete modificare un numero superiore di tiri durante ciascuna sessione, ma non potrete comunque impiegare più di 1 dado su di un singolo tiro. Una volta usato 1 dado non lo si potrà più usare per il resto della sessione di gioco.

Coll'aumentare dei dadi nella vostra riserva, potrete “scambiarli” per migliorare i tratti. Vedete le regole per l'esperienza più avanti in questa sezione.

Regola Opzionale: Dadi Esperienza Multipli

Il MG può permettervi l'uso di più di 1 dado esperienza, ma solo se riuscite a dare una buona giustificazione per ciascun dado che intendete usare. Si può usare solo 1 dado per ciascuna giustificazione accettata dal MG, e il MG può rifiutarsi del tutto di tenere conto di questa regola.

Assegnare Dadi alla Riserva Esperienza

L'assegnazione di questi dadi è a totale discrezione del MG. Utilizzateli per dettare il ritmo della progressione del gioco. Se volete rallentarla, assegnatene pochi. Assegnare pochi dadi pone l'enfasi sui successi nel mondo reale da parte dei PG. Essi diventeranno potenti tramite determinare di chi fidarsi, come far funzionare le cose e creandosi una reputazione. Se desiderate invece che la serie progredisca rapidamente, assegnate tanti dadi. Più dadi i PG riceveranno, meglio sapranno gestire le trame più complesse e pericolose. Quando siete in dubbio, assegnate dadi!

Queste sono le azioni per le quali il MG può assegnare dadi ai PG:

- **Fare cose.** Un'intera sessione di chiacchiera, bugie, menzogne ricevute, inganni, guardarsi le spalle, seguire indizi e così via dovrebbe valere 1 dado, a meno che il PG non sia stato particolarmente incompetente.

- **Riuscire un'impresa importante** come risolvere un mistero, neutralizzare un nemico o raggiungere un obiettivo difficile.
- **Venire gravemente disinformato**, tradito, ingannato e preso in giro, ma sopravvivere all'esperienza per raccontarla. "Esperienza è quella che acquisisci quando non ottieni quello che vuoi."
- **Eseguire un'azione brillante**. Se un PG riesce a superarvi escogitando la sua fuga da morte certa o manipolando la situazione allo stesso modo in cui un pianista si destreggia sul piano, un altro dado da aggiungere alla riserva è un modo concreto di riconoscere questa impresa.
- **Eccellente interpretazione del ruolo**. Un giocatore che instilla vita in un pezzo di carta (il PG) aggiunge profondità e interessa alla serie. Anche qui, l'assegnazione di 1 dado riconosce questa competenza.

In generale, si dovrebbe assegnare 1 dado per ogni sessione di gioco, più dadi per qualsiasi successo eccezionale. Un PG che si è destreggiato bene, ha eliminato un avversario a cui ha dato la caccia per tre sessioni, e infonde nel suo personaggio una personalità carismatica potrebbe ricevere addirittura 3 dadi per quella sessione (1 dado per avere partecipato alla sessione, 1 per aver sconfitto il suo nemico e 1 per una buona interpretazione). Al ritmo di 1 o 2 dadi per sessione, il PG avrà bisogno di circa tre sessioni per sviluppare un nuovo tratto. Se è un ritmo troppo lento o rapido per il vostro stile di gioco, dovrete essere solo più o meno generoso nell'assegnazione dei dadi.

Motivazione

Scegliete una motivazione per il vostro personaggio. Perché si trova qui? Che cosa vuole ottenere dalla vita? Che cosa spera di ottenere? Il personaggio potrebbe essere anche non del tutto consapevole della sua motivazione. Una buona motivazione ispira il vostro personaggio ad agire in modo che il MG possa impiegarla per coinvolgervi negli eventi. Il MG potrebbe usare la motivazione anche per portare il personaggio in contatto e a cooperare con gli altri personaggi dei giocatori. Siate cauti nella scelta di motivazioni che rendano difficile da giocare il personaggio.

Un esempio di motivazione potrebbe essere: "Vendicarsi dei miei ex addestratori della CIA."

Se scegliete una impresa facile, la sua risoluzione lascerà il vostro personaggio privo di scopi, quindi fate attenzione nella scelta di una simile motivazione. Naturalmente, il vostro MG potrebbe pensare al modo per far sì che non diventi affatto facile conseguirla.

Segreto

Scegliete un segreto, un fatto celato che vi riguarda e di cui pochi altri sono a conoscenza, se non addirittura nessuno. Scegliete un segreto cupo, se possibile, qualcosa che desiderate disperatamente tenere nascosto agli altri. Questo segreto potrà aiutarvi a restare coinvolto in trame e intrighi.

Un esempio di segreto potrebbe essere: "La mia psicosi è a malapena tenuta a bada dalle medicine che prendo."

Persona Significativa

Scegliete una persona che è risultata importante nel vostro passato, e decidete in che modo lo è stato. Potrebbe essere qualcuno che conoscete personalmente, o semplicemente qualcuno che ammirate, o addirittura un personaggio di fantasia.

Un esempio di persona importante potrebbe essere vostro padre, che vi ha cacciato di casa a sedici anni in modo che potessi imparare a cavartela da solo.

Storia & Equipaggiamento

Aggiungete tutti i dettagli che desiderate riguardo la storia del vostro personaggio. Elencate gli oggetti posseduti dal personaggio e fatevi un'idea delle risorse economiche di cui dispone. Scegliete oggetti e disponibilità finanziarie appropriate al concetto del personaggio.

Approvazione del MG

Il MG dovrebbe controllare ogni personaggio prima di metterlo in gioco. Non accettate tratti che vi sottrarrebbero il controllo della serie e lo metterebbero in quelle di un singolo giocatore. Vietateli o modificateli.

Meccaniche di Base

Queste sono le regole per giocare, per determinare se riuscite o fallite nelle varie imprese e sforzi che compite. Il caso speciale del combattimento viene sviscerato nella sezione successiva.

Azioni Generali

Ogni qualvolta il vostro personaggio cerca di compiere un'azione, il MG risponderà in uno di questi tre modi, a seconda della difficoltà dell'impresa. L'impresa può essere **automatica** (non c'è bisogno di tirare), **rischiosa** o **impossibile** (non si può tirare), come determinato dal MG.

Azioni Rischiose

Tirate i dadi, sommate i numeri e più alto ottenete, migliore è il risultato. In particolare, il vostro totale viene comparato ad un altro numero, con tre risultati possibili.

- 1) *Il vostro totale supera il numero.* Riuscite in quello che state facendo. Maggiore è la differenza tra il vostro tiro e il numero, maggiore è il successo, come deciso dal MG.
- 2) *Il vostro totale è uguale al numero.* Indica quindi un pareggio, stallo o risultati inconcludenti.
- 3) *Il vostro totale è minore di quel numero.* Fallite, e maggiore è la differenza tra i numeri, più grave sarà il vostro fallimento, come deciso dal MG.

Quanti Dadi Si Tirano?

In generale si tirano 2, 3 o 4 dadi, a seconda dell'azione e dei vostri tratti. Se state provando a fare qualcosa che coinvolge direttamente uno dei vostri tratti, tirate il numero di dadi uguale al vostro punteggio in quel tratto. Se l'azione non ha nulla a che fare con i vostri tratti, tirate solo 2 dadi. Ciò vuol dire che l'individuo medio che cerchi di effettuare un'impresa media tirerà 2 dadi.

Ad esempio, un personaggio sta cercando di dare l'impressione di essere degno di nota. È bravo a manipolare le persone (punteggio 3), e quindi il MG gli dice di tirare 3 dadi. Più alto il risultato, più sembrerà degno di nota. Una persona normale riceverebbe solo 2 dadi, ed un nerd tirerebbe 2 dadi ma soffrirebbe 1 dado penalità (vedi sotto) – oddio, oggi come oggi non ne sono così sicuro in certi ambienti (ndt). Se avesse scelto "Manipolare Persone" come suo tratto "superiore", egli potrebbe invece tirare 4 dadi.

Se provate a compiere un'azione in cui avete qualche sorta di vantaggio, ottenete **1 dado bonus**. (Questi dadi bonus vengono assegnati dal MG in base alla situazione; non provengono dalla vostra riserva esperienza). Tiratelo assieme ai vostri normali dadi, ma scartate il dado dal risultato più basso. Il vostro totale è composto dallo stesso numero di dadi che tirate normalmente, ma avete maggiori possibilità di ottenere un risultato più alto. In questo modo il vostro vantaggio si traduce in una meccanica di gioco.

Se provate a compiere un'azione in cui avete qualche difficoltà speciale o svantaggio, assieme ai vostri normali dadi tirate **1 dado penalità**. Scartate il vostro dado dal risultato più alto e usate il totale dei dadi restanti come risultato del tiro.

Se ricevete 1 dado bonus e 1 dado penalità per lo stesso tiro, questi si cancellano vicendevolmente, e il vostro tiro procede come di norma. Potete impiegare 1 dado esperienza per cancellare 1 dado penalità, ma non potrete più usare quel dado per il resto della sessione di gioco.

Il MG assegna i dadi bonus e penalità a seconda della sua valutazione della situazione. Quando pensate di meritare uno, potete fare richiesta di 1 dado bonus.

Ad esempio, se un personaggio, prima di provare a fare colpo su di una bella donna, è riuscito ad osservarla per qualche ora, otterrebbe 1 dado bonus al suo tiro (tira 3 dadi e tiene i migliori 2). D'altra parte, se a sua insaputa avesse una macchia di ketchup sulla cravatta, otterrebbe invece 1 dado penalità (3 dadi, e terrebbe i peggiori 2). Se avesse fatto delle ricerche ma avesse del ketchup sulla cravatta, non riceverebbe né bonus né penalità, dato che si equilibrerebbero tra di loro.

Comparare il Vostro Tiro

Esistono due modi per determinare il numero da comparare al vostro tiro di dado.

Quando operate contro una forza inerte, il MG assegna un **fattore difficoltà**. Quello sarà il numero a cui dovrete comparare il vostro tiro, e più difficile l'impresa, maggiore il fattore difficoltà. In alternativa, il MG può tirare i dadi per la

potenza della forza inerte, introducendo più casualità nell'equazione. Più difficile l'impresa, più dadi tirerà il MG. Un'impresa facile richiederebbe 1 dado, un'impresa moderata (per la persona media) richiederebbe 2 dadi, un'impresa difficile 3 dadi, e un'impresa davvero difficile richiederebbe 4 dadi, mentre un'impresa quasi impossibile ne richiederebbe 5 o 6.

Quando operate contro un avversario attivo, **l'avversario tira un numero di dadi**, proprio come voi, a seconda dei suoi tratti ed eventuali dadi bonus o penalità. Voi e il vostro avversario comparate i tiri, con il risultato finale determinato dal MG. Di solito vince chi ottiene il risultato più alto.

Ad esempio, sempre quel personaggio sta cercando di fare colpo su di una donna che ha incontrato al bar. Lei lo nota, e a sua volta cerca di fare colpo su di lui e ottenere il controllo della situazione. Anche lei ha 3 dadi. Se il personaggio l'ha osservata con cura, egli riceverà 1 dado bonus (e quindi un vantaggio). Se ha del ketchup sulla cravatta, riceverà 1 dado penalità (uno svantaggio). Il giocatore e il MG (che guida la donna) tirano ciascuno i propri dadi, e il MG interpreterà i risultati a seconda di chi avrà vinto.

Notare che il MG non deve comunicarvi il risultato del tiro effettuato per il PMG, e neppure quanti dadi tirerà. Il MG deve solo raccontarvi il risultato delle vostre azioni così come sono percepite dal vostro personaggio.

Un Caso Speciale: Tratti Tecnici

Con le perizie tecniche (come "Agopuntura"), anche un punteggio di 1 dado indica che il personaggio può compiere azioni che una persona media non avrebbe alcuna possibilità di effettuare. (La persona media ha un punteggio di 0 in agopuntura). Un conoscitore dell'agopuntura da 1 dado potrebbe non essere molto esperto o capace, ma è comunque in grado di effettuare azioni che un punteggio di 3 o 4 in un'altra perizia non permetterebbero. Considerate che una persona con una simile perizia possa svolgere automaticamente qualsiasi azione correlata che una persona inesperta potrebbe compiere ma per cui dovrebbe effettuare un tiro, oltre che la maggior parte delle normali funzioni legate a quella perizia. In genere, un personaggio tira per un tratto tecnico solo in situazioni inusuali, come il diagnosticare una malattia insolita o pilotare un elicottero durante una tempesta.

Nella descrizione dei PMG, i tratti tecnici o insoliti, dove la persona media non avrebbe dadi in quel tratto, sono indicati da un asterisco (ad esempio, "Neurochirurgia, 1* dado").

La Regola del Buon Senso

A volte i dadi indicheranno un evento contrario alla logica, capace magari di portare al limite la sospensione dell'incredulità dei giocatori. Esistono due possibilità per cui ciò possa accadere.

Prima, ricordarsi che durante il gioco accadono continuamente cose strane. Mantenete il risultato, non importa quanto sia bizzarro. Forse il MG inventerà una giustificazione per esso, o forse no.

Seconda, non vi preoccupate di tirare i dadi se col buon senso è evidente cosa sta per accadere. I dadi sono un modo di rispondere alla domanda "Cosa accadrà?" Non fatevi domande di cui già sapete la risposta.

Il MG fa già abbastanza fatica solo a determinare cosa sia il "buon senso". Rendetegli il lavoro più facile non discutendo quando prende una decisione in merito.

La Mano del Fato

A volte ci si trova in una situazione rischiosa in cui nessun tratto è applicabile, ma il risultato è incerto. In quel caso, tirate 2 dadi. Un tiro alto indica un risultato buono per i giocatori, un tiro intorno al 7 indica un risultato mediocre o medio, e un tiro basso indica un risultato negativo o pericoloso.

Ad esempio, un personaggio sta portando la sua fidanzata fuori ad un picnic, ma ancora non si sa che tempo farà. Il MG gli fa tirare i dadi, e ottiene 5. Il MG determina che 5 sta a significare che un vento fastidioso continuerà a far volare via i tovaglioli dei due fidanzatini, ma niente di grave.

Regole Opzionali

L'uso di queste regole è a discrezione del MG. Il MG può usare una regola opzionale in tutte le circostanze, solo alcune volte, o mai, a seconda dei suoi gusti.

Pasticcio

Quanto tirate tutti 1 per una determinata azione, avete combinato un pasticcio. Non solo avete fallito automaticamente nel compiere l'azione tentata, ma accade anche qualcosa di veramente brutto. Sarà il MG a determinare il risultato di questo pasticcio.

Notare che 1 dado penalità aumenta di molto la vostra probabilità di combinare un pasticcio, proprio come dovrebbe essere. Allo stesso modo, 1 dado bonus ne decresce di molto la frequenza.

Ad esempio, un personaggio sta cercando di forzare una porta chiusa. Tira 2 dadi, e ottiene gli occhi del serpente, doppio 1. Il MG determina che non solo la porta non si muove, ma che il personaggio è riuscito anche a rompere inavvertitamente lo strano congegno trovato nell'ultima sessione, e che sta tenendo in tasca.

In un altro esempio, un personaggio sta cercando di raggirare un credulone perché si fidi di lui. Sfortunatamente in questo momento è un po' alticcio, e quindi prende 1 dado penalità. Tira 4 dadi, e ottiene 5, 1, 1, 1. In totale 3, e quindi un pasticcio. Il PNG credulone tira 1 dado per resistere al raggio del personaggio e ottiene 2. Sebbene sia un risultato più basso di 3, il tiro del personaggio è stato un pasticcio, e quindi fallisce. All'improvviso "lo stupido tontolone" si trova a puntare un coltellaccio in direzione del personaggio.

Oltrepassare il Limite

Questa regola opzionale elimina il massimo ottenibile dai tiri del personaggio. Se il giocatore ottiene tutti 6 con un tiro di dadi, può tirare un altro dado e sommarlo al totale che ha già ottenuto. Se anche quel dado è un 6, lo si può tirare di nuovo e sommare, e così via. Di conseguenza non esiste limite superiore a quanto possa ottenere il personaggio con i dadi. Se non vi piace l'idea di un limite artificiale al possibile risultato dei dadi di un personaggio, questo potrebbe essere proprio il sistema che state cercando.

Tenete a mente che se usate questa regola opzionale, i dadi penalità e i dadi bonus finiranno per giocare un ruolo molto maggiore del normale, proprio come nel caso della regola del pasticcio, di cui sopra.

L'Inarrestabile Sei

Se il risultato di uno qualsiasi dei vostri dadi è 6, otterrete comunque un risultato positivo, anche se il tiro non è stato un successo. Cosa comporti esattamente questo "successo limitato" è a discrezione del MG (naturalmente). Inoltre, più 6 otterrete, più grande sarà la vostra "vendetta del perdente".

Ad esempio, un personaggio si trova faccia a faccia con il fantasma ululante di un sacerdote di Atlantide. Mentre gli altri PG osservano disperati le loro inutili armi, egli dichiara invece di sondare i propri ricordi alla ricerca di un incantesimo che possa assoggettare quel fantasma al suo controllo. Il MG stabilisce che effettivamente il personaggio ricorda un simile incantesimo e fa tirare 4 dadi al giocatore. Ottiene 13, contro il tiro del sacerdote di 6, 3, 1, per un totale di 10. Il personaggio vince e il MG stabilisce che può intrappolare lo spirito in un oggetto inanimato. Ciò che il personaggio non sa è che il fantasma ha tirato un 6, e che il MG ha deciso che quel risultato stia ad indicare che il fantasma è riuscito ad evitare di venire completamente controllato dal personaggio.

Azioni Multiple

Durante un round potete effettuare più di un'azione, ma ciò comporta il subire una penalità su ciascuna azione. Se provate ad effettuare un'azione aggiuntiva, subite 1 dado penalità su tutte le azioni (compresi i tiri di difesa). Se provate ad effettuare due azioni aggiuntive, tirate 1 dado in meno su tutte le azioni intraprese in quel round. Tre azioni aggiuntive indicano 2 dadi in meno del normale, quattro azioni aggiuntive indicano 3 dadi in meno e così via.

Tratti Tangenti

Può capitare che possediate un tratto che non si applica perfettamente all'impresa richiesta. In quel caso, il MG può concedere 1 dado bonus (se il tratto è di 3 dadi) o 1 dado aggiuntivo (se il tratto è di 4 dadi o migliore).

Ad esempio, considera una modella il tratto "Modella, 3 dadi". Questo tratto centrale comprende un bell'aspetto, l'utilizzo dei trucchi e, probabilmente, una pessima recitazione. Se prova ad usare i trucchi per modificare il proprio aspetto riceverà 2 dadi più 1 dado bonus: meglio della media ma non altrettanto buono quando qualcuno con il tratto "Camuffarsi".

Sforzi Collettivi

Quando i PG collaborano ad un'azione, possono migliorare (o a volte diminuire) le loro probabilità di successo. A seconda di come possa essere compiuta un'impresa con la collaborazione tra due o più persone, il MG può richiedere l'uso di uno dei seguenti sistemi di risoluzione delle azioni.

Semplice Somma

Nelle imprese che due persone possono effettuare facilmente in simultanea senza danneggiarsi, sommare i dadi di entrambi i personaggi.

Ad esempio, due personaggi stanno provando a sollevare una pietra che copre l'accesso ad un passaggio sotterraneo. Il MG decide che è necessario un risultato di 13 per spostarla (e ciò vuol dire che una persona media non ha nessuna probabilità di spostarla da solo). I due personaggi ricevono ciascuno 2 dadi per la loro forza e ottengono 4 e 10, per un totale di 14. Riescono così a spostare la pietra e inoltrarsi nell'oscurità.

Combinare i Dadi

Nelle imprese dove due persone possono operare con efficacia, ma non alla perfezione, tirare i dadi i più alti, per un numero di dadi uguale al numero normalmente tirato dal migliore dei personaggi in cooperazione (in pratica i dadi tirati dai personaggi meno forti diventano dei dadi bonus per il migliore).

Ad esempio, due personaggi trovano una collezione di testi antichi, parzialmente tradotti in un Inglese a malapena comprensibile. Avendo poco tempo a disposizione, scorrono rapidamente i testi alla ricerca di qualche informazione utile. I due personaggi tirano rispettivamente 4 e 2 dadi, e conservano i migliori 4 per determinare quante informazioni riescono ad ottenere da una rapida consultazione.

La loro fuga, tuttavia, viene bloccata quando una gang di tagliagole li circonda. Un personaggio si trova a combattere contro cinque di loro, che tirano 2 dadi in combattimento. Il MG determina che costoro non lottano in maniera coordinata, e non tutti e cinque possono attaccare contemporaneamente il personaggio, quindi possono solo combinare i dadi. Il personaggio tira 3 dadi e ottiene 14, mentre i membri della gang tirano 10 dadi e prendono i migliori due punteggi, 5 e 6. Il personaggio riesce a tenere a bada i membri della gang, ma (a causa dell'inarrestabile 6), subisce un brutto calcio all'inguine nel farlo (perdendo 5 Punti Ferita).

Nota: Questo scontro è un esempio di combattimento "unitario".

Questo o Quello

A volte i personaggi si dividono i compiti così che solo uno di loro (determinato a caso) abbia una probabilità di successo. In questo caso, tutti i PG possono tirare, ma solo uno di loro ha una reale possibilità che il suo successo valga qualcosa.

Ad esempio, due personaggi decidono di perquisire i cadaveri dei loro nemici caduti, in cerca di qualcosa di interessante. Ciascun PG perquisisce una metà dei cadaveri, di modo che solo uno di loro abbia una probabilità di trovare la nota nascosta nella tasca di uno di essi. Il MG tira e determina che è il secondo personaggio a perquisire il corpo giusto. Essendo una persona perspicace, tira 3 dadi più 1 dado penalità perché nella stanza c'è poca luce e ottiene 8, sufficiente. Nel frattempo, il primo personaggio ottiene 4 e il MG gli dice che non ha trovato nulla. Questi non saprà mai che fin dall'inizio non ci sarebbe stato nulla da trovare.

Ora se questi due PG non stessero di corsa, avrebbero potuto perquisire i cadaveri assieme (usando i dadi combinati). Per come era la situazione, hanno deciso di sacrificare la precisione per risparmiare tempo e così si mettono di nuovo a correre alla ricerca di un'uscita dalla caverna.

Tiro Peggior

Quando due o più personaggi tentano qualcosa che in realtà dovrebbe essere lasciata alle abilità di uno solo di loro, tutti tirano i dadi, e il risultato peggiore viene impiegato per determinare il risultato.

Ad esempio, due personaggi hanno finalmente trovato un'uscita dalle caverne che stanno perlustrando, un tunnel che si apre nel terreno privato di un ricco uomo d'affari. Mentre cercano una via di fuga, vengono scoperti da una squadra di sicurezza armata di taser. Il primo personaggio finge di essere felice di vederli e inizia a raccontare di come si siano persi. Sperando di aiutarlo, il secondo personaggio aggiunge qualche dettaglio alla storia. Il MG dice a ciascun giocatore di tirare per l'efficacia del suo racconto, 3 dadi per il primo personaggio (che è bravo a manipolare le persone) e 2 dadi per il secondo. Il primo personaggio con il suo risultato di 9 supera il 7 delle guardie, ma il tiro del secondo personaggio è solo 6, e le guardie iniziano ad insospettirsi. Piuttosto che correre un rischio, le guardie decidono di usare i taser contro i personaggi e stordirli per poi trascinarli nella stanza degli interrogatori.

Se avessero speso un po' di tempo ad inventare e ripetere una storia, avrebbero potuto usare i dadi combinati (i migliori 3 su 5 dadi), ma dato che non hanno avuto modo di coordinarsi, hanno facilitato le guardie nell'evitare il loro inganno.

WaRP Reference Document 1.0 – Edizione Italiana 1.1 – 14.01.14 – traduzione Michele Bonelli di Salci

Glossario di Combattimento

Iniziativa: Tirate un tratto di combattimento, agilità o velocità all'inizio del combattimento. Le azioni si susseguono ogni round dal risultato più alto a quello più basso.

Attacco: Tirate un tratto di combattimento, forza, agilità o simile. Comparatelo al tiro del difensore. Un tratto non di combattimento può essere usato solo per un attacco o difesa ogni round. Colpite l'avversario se superate il suo tiro di difesa.

Difesa: Tirate un tratto di combattimento, agilità o simile. Un tratto non di combattimento può essere usato solo per un attacco o difesa ogni round. Effettuate un tiro di difesa per ogni attacco effettuato contro di voi.

Danno: Se riuscite a colpire, sottraete il tiro di difesa dal tiro per di attacco. Per calcolare il danno inflitto, moltiplicate il risultato della sottrazione per il fattore danno dell'arma.

Armatura: Il difensore determina la protezione dell'armatura (di solito 1 punto per un'armatura casuale, o 1 o 2 dadi per una buona armatura). Sottraete il valore di protezione dal danno per determinare il danno subito.

Punti Ferita Persi: Sottraete i danni che eccedono l'armatura dai punti ferita del bersaglio. Se il personaggio ha metà punti ferita o meno, sottraete 1 dado penalità da tutte le sue azioni future. Se ha 0 o meno punti ferita, il bersaglio è fuori combattimento. Se il livello dei punti ferita è uguale al valore negativo dei suoi normali punti ferita (ovvero -21 per un personaggio con 21 punti ferita), il personaggio è diventato cibo per vermi.

Recupero: Dopo essere riusciti a riposare e rifare (magari per mezz'ora), recuperate metà dei punti ferita persi. Dopo di ciò, potete recuperare solo riposando o ricevendo cure mediche.

Fattore Danno

Combattimento disarmato	X1
Coltello da lancio	X1
Coltello, tubo di piombo, accetta, ecc.	X2
Spade, asce, ecc.	X3
Pistola o mitraglietta leggera	X3
Pistola o mitraglietta media	X4
Pistola o mitraglietta grande	X5
Fucile leggero	X6
Fucile pesante	X7
Shotgun calibro 12	X10*
Taser	X5**

*Dividete per i "dadi distanza" (vedete "Gittata delle Armi").

**Tutti i danni inflitti da un taser sono temporanei. Registrateli separatamente; saranno ripristinati quando il personaggio recupera.

Combattimento

Le regole precedenti fanno molto affidamento sul buon senso, l'abilità del MG di valutare risultati ambigui e la vostra benigna accettazione delle valutazioni del MG. In combattimento, quando le cose accadono in fretta e la vostra vita è a rischio, probabilmente vorrete avere delle regole più specifiche. Ecco qui.

Movimento in Combattimento

A volte vorrete sapere quanto tempo ci voglia per spostarsi da un posto all'altro. Tenendo conto di un round di 3 secondi, vi potete spostare alle seguenti velocità:

Camminando (3 km/h) 2.5 mt/round
Rapidamente (6 km/h) 5 mt/round
Jogging (9 km/h) 7.5 mt/round
Correndo, cadenzato (12 km/h) 10 mt/round
Correndo, veloce (18 km/h) 15 mt/round
Scattando (24 km/h) 20 mt/round

Per riferimento, ricordatevi che "correre 1.500 metri in 4 minuti" vuol dire correre a circa 24 km all'ora per quattro minuti. Non sono molte le persone in grado di farlo, sebbene alcuni siano in grado di correre altrettanto veloce o anche di più per minori periodi di tempo. Ricordatevi anche che un personaggio di solito non indossa abiti leggeri, scarpe da corsa, non ha effettuato una lunga fase di riscaldamento e né ha davanti a sé una pista sgombera su cui correre. Nella maggior parte dei casi quel valore di 24 km all'ora è impossibile da raggiungere per i PG.

Iniziativa

Quando il combattimento ha inizio, ogni giocatore tirate per l'**iniziativa**. Utilizzare qualsiasi tratto appropriato. Ad esempio, tratti come "Agile", "Buoni Riflessi", e "Artista Marziale" lo sono. In assenza di simili tratti, un personaggio tira 2 dadi. Al fine di semplificare le cose, il MG può determinare il risultato dei PMG con un singolo tiro di dado. Il MG o un giocatore disponibile elencheranno i personaggi dal risultato più alto al più basso. Questo sarà l'ordine in cui agiranno ogni round.

Oppure fate agire i giocatori nell'ordine in cui sono seduti attorno al tavolo, con il MG che agisce per primo o per ultimo.

Round

Ogni round dura abbastanza perché un personaggio compia un'azione. In questo modo tutti sono costantemente coinvolti. Di solito, un round è l'equivalente di tre secondi di azione nel mondo di gioco.

Il MG chiama ciascun giocatore a turno, a seconda del loro tiro di **iniziativa**. Quando siete chiamati, potete fare ogni cosa che possiate compiere in pochi secondi, come far del male a qualcuno, scappare, usare un potere insolito, chiamare aiuto, cercare disperatamente di bloccare quell'emorragia, trovare quello strumento fondamentale nello zaino, o qualsiasi altra cosa. Se cercate di compiere un'azione troppo complessa, il MG vi permetterà di svolgere solo parte dell'azione intesa. La cosa più normale che i giocatori cercano di compiere, di solito, è fare a pezzi i loro avversari, di cui sotto seguono le regole.

Potreste anche voler aspettare ad agire fino ad un altro momento del round, in qual caso potete interrompere l'iniziativa quando volete per effettuare il vostro turno. (Attendendo, potete coordinare un'azione simultanea con un altro personaggio).

Quanto Dura Un Round?

Se un combattimento rappresenta un fulmineo scambio di colpi tra maestri di kung fu, ogni round potrebbe durare solo un secondo, o anche meno. Se il combattimento è un duello tra due sofisticati guerrieri che amano insultare l'avversario ed effettuare sprezzanti dialoghi mentre si scambiano colpi, il round potrebbe durare dieci secondi o più. A meno che il MG non decreti diversamente, considerate che il round duri all'incirca tre secondi.

Attacchi

Quando è il vostro turno di attaccare, tirate il vostro tratto di attacco rilevante, come "Forte", "Artista Marziale" o "Bravo con la Mazza da Baseball". Se ricevete 1 dado penalità o dado bonus, questo è il momento di impiegarlo.

Il bersaglio del vostro attacco effettua un tiro di difesa, usando tratti come "Rapido di Piedi", "Bravo Lottatore" o "Sfuggevole come un'Anguilla".

Nota: Un tratto non di combattimento non può essere usato sia per attaccare che per difendere nello stesso round. Se siete "Agile", dovete decidere ciascun round se usare quel tratto per il tiro di attacco o di difesa. Un tratto specificamente orientato al combattimento, come "Bravo Lottatore coi Coltelli", può essere usato sia per i tiri di attacco che di difesa. Questa regola serve a mantenere l'equilibrio di gioco, giacché un tratto come "Agile" ha delle applicazioni fuori del combattimento che "Buon Lottatore coi Coltelli" non ha. In combattimento non sarebbe corretto concedere ad un tratto talmente variegato di essere pari ad un tratto orientato alla lotta.

D'altra parte, una persona "Forte come un Bue" e che ha "Buoni Riflessi" potrebbe impiegare "Forte come un Bue" per il tiro di attacco e "Buoni Riflessi" per un tiro di difesa.

A questo punto avete effettuato il tiro di attacco e l'avversario il tiro di difesa. Comparete i valori. Se il vostro tiro di attacco è uguale o inferiore al tiro di difesa, non siete riuscito ad infliggere un danno significativo. Se il vostro tiro di attacco è superiore alla difesa del bersaglio, lo avete colpito e inflitto danno. Sottraete il tiro del difensore (più basso) dal vostro tiro (più alto). Moltiplicate questo risultato per il fattore danno dell'arma che state usando. Il totale è il danno che avete appena inflitto (a seguire altri succulenti dettagli).

Tenete a mente che effettuare un tiro di attacco non rappresenta un singolo fendente o affondo: rappresenta tre secondi di tentativi di colpire l'avversario. Un tiro alto potrebbe indicare che siete riuscito a colpire alla testa l'avversario diverse volte, non solo una.

Attacchi a Gittata

Le **armi a proiettili** come le pistole e le balestre, usano un sistema leggermente diverso dato che è più difficile colpire qualcuno a distanza con un singolo colpo che cercare di pugnalarlo una persona adiacente in tre secondi di tentativi. Con le armi a proiettili, il bersaglio riceve un tiro di difesa basato su fattori come gittata, movimento, copertura e così via. Il MG assegna il tiro di difesa, basato sui fattori della tabella "Attacchi a Gittata".

I termini di distanza sono molto soggettivi giacché dipendono dal tipo di arma impiegata. La tabella "Gittata delle Armi" indica la gittata in metri a cui il bersaglio riceve dadi difesa diversi, a seconda del tipo di arma usato. Se la distanza in metri eccede il numero più alto indicato, usare il valore di dadi successivo. Ad esempio, se qualcuno vi spara contro con una mitraglietta mentre vi trovi a 30 metri di distanza, riceverete 3 dadi difesa per la gittata, oltre ai dadi per schivare, muoversi, copertura, e così via.

Tabella Attacchi a Gittata

		Dadi Difesa
Distanza	Ravvicinata	1
	Corta	2
	Media	3
	Lunga	4
	Molto Lunga	5
Copertura		1 o 2
Bersaglio in Movimento		1
Attaccante in Movimento		1
Bersaglio che Schiva		bonus*
Oscurità, nebbia, ecc.		1 o 2

*Il difensore riceve dadi bonus uguali al numero di dadi che normalmente tira per "Agilità", "Riflessi Rapidi", ecc. (una persona media tira 2 dadi). Una persona con "Veloce, 4 dadi", ad esempio, riceverebbe 4 dadi bonus per il tiro di difesa. Un personaggio goffo riceve solo 1 dado bonus per schivare.

Il bersaglio tira il numero di dadi indicato dalla somma dei fattori sopra indicati come suo tiro di difesa.

Gittata delle Armi

Arma	Dadi per Tiro di Difesa				
	1	2	3	4	5
Da lancio, bilanciata*	2mt	4mt	8mt	16mt	32mt
Da lancio, scomoda**	2mt	4mt	6mt	8mt	10mt
Balestra	2mt	10mt	20mt	40mt	80mt
Taser	1mt	2mt	5mt	†	†

*Come una palla o un coltello da lancio.

**Come una spada o un frullatore.

†I loro cordoni elettrificati non si estendono oltre i 5 metri

Note alla Tabella Gittata delle Armi

Per trovare i “dadi distanza”, trovate il numero uguale o superiore alla distanza dal bersaglio. Poi trovate quel numero in cima a quella colonna: quello è il numero di “dadi distanza” tirati per la difesa.

Ad esempio, se scagliate una palla da baseball (da lancio, bilanciata) ad un bersaglio a 6 metri di distanza, il bersaglio riceve 3 dadi per il tiro di difesa (più i modificatori oltre la distanza).

Se il MG lo desidera, può usare “mezzi-dadi” quando i personaggi non raggiungono il dado intero sotto queste regole. Ad esempio, una persona sotto copertura molto leggera potrebbe ricevere solo 1 dado bonus anziché 1 dado aggiuntivo per la difesa, oppure qualcuno a 5 metri da un lanciatore di coltelli potrebbe ricevere 2 dadi più 1 dado bonus per la gittata, invece di saltare direttamente da 2 a 3 dadi per la differenza tra 4 e 5 metri.

Alcune armi, a discrezioni del MG, possono avere gittate diverse dal loro tipo base, a seconda del loro design. Dopotutto, alcune armi sono semplicemente migliori di altre.

Attacchi Prevedibili

Se vi trovate ad effettuare un attacco prevedibile o noioso contro un avversario, il MG ha il diritto di conferirvi 1 dado penalità all’attacco. Ecco alcuni esempi:

Dado penalità: “Gli sferro un fendete”.

Niente dado penalità: “Raccolgo tutte le forze per scagliare un colpo alla parte inferiore del viso di quella cosa.”

Dado penalità: “Provo di nuovo a colpire allo stomaco.” (Dopo aver provato la stessa mossa nel round precedente).

Niente dado penalità: “Bene, il suo stomaco sembra ben protetto. Mi getto a terra e gli spazzo i piedi con un colpo.”

Ci sono due motivi per l’esistenza di questa regola. Primo, se cercate di effettuare ripetutamente lo stesso attacco o attacchi senza pianificare (come evidenziato dalla frase “gli sferro un fendente”), il vostro avversario sarà facilitato nel difendersi. Secondo “gli sferro un fendente” è noioso.

La regola degli “attacchi prevedibili” non si applica ai PMG.

Quanti Danni?

Se avete colpito, ora dovete prendere la differenza tra il vostro tiro e quello del difensore, moltiplicarla per il fattore danno (vedi sotto) e il risultato è il numero di danni inflitti. Certi tipi di armature sottraggono un certo numero da ciascun attacco che infligge danni. Solo i punti in eccesso del valore dell’armatura procurano danni e vengono sottratti dai punti ferita del bersaglio.

Fattore Danno

Combattimento disarmato	X1
Coltello da lancio	X1
Coltello, tubo di piombo, accetta, ecc.	X2
Spade, asce, ecc.	X3
Pistola o mitraglietta leggera	X3
Pistola o mitraglietta media	X4
Pistola o mitraglietta grande	X5
Fucile leggero	X6
Fucile pesante	X7
Shotgun calibro 12	X10*
Taser	X5**

*Dividete per i “dadi distanza” (vedi “Gittata delle Armi”).

**Tutti i danni inflitti da un taser sono temporanei. Registrateli separatamente; saranno ripristinati quando il personaggio recupera.

Taser

I taser sono popolari tra le forze di sicurezza private. I taser emettono una potente scarica di energia, spesso sufficiente a mettere k.o. e tenerci le persone per un po’, ma non infliggono danni fisici permanenti (a meno che non siate deboli di cuore...). Hanno un fattore danno X5.

Contro le armature, i taser sono un’eccezione alla regola generale giacché il danno proviene da una scossa elettrica anziché dall’energia cinetica o dalla forza di penetrazione. Tirate i dadi per l’armatura come per un normale attacco (non a proiettili). Se il risultato dei dadi è uguale o superiore alla cifra di cui il tiro di attacco supera il tiro di difesa, l’armatura ha impedito al taser di penetrare, e non subite danni. Se il tiro è inferiore alla cifra di cui il tiro di attacco supera il tiro di difesa, il taser infligge danno pieno. In altre parole, l’armatura o blocca il taser o non lo fa; non c’è via di mezzo.

Inguagliato

Se il bersaglio si trova a metà o meno dei suoi punti ferita, subisce 1 dado penalità a tutte le sue azioni finché non ritorna a più della metà dei suoi punti ferita originali. Il MG potrebbe assegnare svantaggi particolari ai personaggi che hanno ricevuto ferite specifiche, come una mobilità diminuita per un colpo al ginocchio, una vista ridotta per una ferita all'occhio e così via.

Contato a Terra

Se il bersaglio ha 0 punti ferita o meno, è fuori combattimento. "Fuori combattimento" può significare molte cose, a seconda del tipo di arma impiegata e il numero di punti sotto lo 0 a cui si trova il bersaglio.

Quando avete subito danni sufficienti per essere messi fuori combattimento, ma non abbastanza per uccidervi sul colpo, potreste ritrovarvi in uno di questi diversi stati di disgrazia.

Una persona ridotta a 0 da pugni e calci è probabilmente ferita, incapace di lottare, demoralizzata, dolorante e forse con qualche osso rotto. La situazione, tuttavia, è raramente letale e la maggior parte degli organi vitali sono ben protetti da una struttura fisica attentamente modellata da milioni di anni di evoluzione. Un personaggio così ferito dovrebbe essere in grado di tornare alla piena funzionalità con un po' di tempo e l'aiuto di amici, riuscire alla fine a recuperare del tutto.

Una persona ridotta a 0 dall'uso di bastoni, randelli, chiavi inglesi e simili potrebbe avere ossa rotte ed emorragie interne, ma probabilmente è in una condizione stabile. Potrebbe riuscire a recuperare la mobilità dopo qualche tempo anche se non riceve cure, sebbene possano avere una commozione.

Coltelli e altri oggetti affilati e appuntiti probabilmente vi lasceranno immobilizzati e sanguinanti. Senza cure, potreste facilmente morire dissanguati (in particolare se colpiti da armi taglienti) o morire per emorragie interne (in particolare a causa di armi perforanti).

Pistole e armi simile probabilmente vi lasceranno scossi, morenti, sanguinanti, indifesi e senza speranza. Potrebbe essere necessario un intervento medico d'urgenza per salvarvi la vita.

Morte del Personaggio

Come regola generale, un personaggio muore quando ha subito il doppio dei danni rispetto ai suoi punti ferita. Se avevate 21 punti ferita e siete scesi a -21 a causa di ferite, siete morto o fuori gioco. Per sopravvivere, avete bisogno di cure mediche e una motivazione.

A quel punto, dovete affrontare la decisione di recuperare o lasciarvi andare. Cercare di recuperare vuol dire rimettere assieme il vostro corpo martoriato, soffrire un lungo periodo di degenza, probabilmente con ferite permanenti, e forse morire ugualmente dopo tante sofferenze. Lasciarsi andare è spesso l'opzione più semplice: lasciarsi sprofondare nella grande luce bianca, dove i danni inflitti al vostro corpo non saranno più un problema. Sul punto di morte, potete rivolgere la vostra volontà al desiderio di recuperare solo se avete una buona ragione per vivere. Raccontate la vostra ragione di vita al MG: se la ritiene sufficiente, sopravviverete. Altrimenti, scivolerete nel grande ignoto. (Naturalmente, il MG potrebbe desiderare l'effettuazione di uno o due tiri per decidere della vostra vita).

Armature

Esistono due tipi di armature: le armature normali e le armature anti-proiettile. Queste regole trattano le armature normali. Vedete le regole per le Armi da Sparo per dettagli sulle armature anti-proiettile e l'effetto delle armature normali contro le armi da sparo.

Armature Normali

Il valore delle armature normali rappresenta il numero di dadi tirati e sottratti da ciascun attacco,

L'**armatura molto leggera** (di solito abiti di pelle e simili) ha un valore di "1 pt." Blocca solo un punto di danno contro gli attacchi normali.

L'**armatura pesante** può rallentarvi, imponendoti una penalità al tiro per ogni azione che richieda agilità (compresi i tiri di attacco e di difesa).

La protezione offerta dalle armature è cumulativa, ma "impilare" le armature provoca 1 dado penalità per ogni strato aggiuntivo di armatura indossato. Ad esempio, una persona che indossa una pesante corazza di pelle sotto l'armatura a piastre tirerebbe 2 dadi e sommerebbe 1 punto di protezione, ma subirebbe anche 2 dadi penalità sulle azioni basate sull'agilità (1 per l'armatura di piastre, 1 per lo strato aggiuntivo di armatura).

Le armature possono subire trattamenti abbastanza violenti, e dopo aver subito ingenti percosse potrebbero rovinarsi, ma queste circostanze sono lasciate al gioco di ruolo piuttosto che ai meri numeri.

Armatura Normale

Tipo	Valore	Penalità?
Pelle	1 punto	no
Giacca Corazzata	1	no
Piastre	2	sì

Recupero

Ai fini del gioco, assumete che circa metà dei danni (in termini di punti ferita) siano derivati dal dolore e lo choc. Solo l'altra metà è "permanente". Quindi, dopo un combattimento e non appena i personaggi hanno avuto un po' di tempo per rifiatarsi, **ciascun personaggio recupererà metà dei punti ferita persi**.

Dettami del Recupero dei Punti Ferita

1) Il personaggio recupera i punti ferita quando il MG trova ragionevole un simile recupero. Di solito, i punti ferita faranno ritorno dopo che il personaggio avrà ricevuto un rudimentale primo soccorso e avuto la possibilità di riprendersi dalla fatica. In alternativa, il MG può concederle il recupero sotto speciali circostanze, come quando un leader carismatico ordina ad un seguace ferito di alzarsi e muoversi, o quando si è in situazioni disperate.

2) Il livello dei punti ferita dopo il recupero è a metà tra l'ultimo valore prima del recupero e quello prima di iniziare a combattere. Non impiegare il livello dei punti ferita iniziali (illeso) come base a meno che il personaggio non abbia iniziato il combattimento da illeso. Ad esempio, un personaggio subisce 10 punti di danno e scende da 22 a 12 punti ferita. In seguito recupera metà dei punti ferita persi e ora è a 17 punti ferita. Subisce nuovamente 10 punti di danno, e scende a 7 punti ferita. Tornerà poi alla metà tra 7 e 17, non la metà tra 7 e il suo normale livello di 22. Adesso si trova a 12 punti ferita e potrà recuperarne di più solo tramite cure mediche o un riposo prolungato.

3) Arrotondare i punti ferita per eccesso, se recuperata la metà dei danni risulta in una frazione. (Ciò significa che subire due volte 7 punti di danno, vi lascerà a 6 punti dal vostro massimo, dove il subire 14 danni in una volta, vi lascerà a 7 punti dal massimo. Numerose piccole ferite sono leggermente più facili da recuperare che una singola grande ferita).

4) Il MG può richiedere un qualsiasi tipo di tiro per determinare quando avviene il recupero del personaggio. Ad esempio, se è trascorso molto poco tempo da uno scontro (di solito insufficiente per poter recuperare), il MG potrebbe concedere a qualcuno addestrato nel primo soccorso di effettuare un tiro, e solo un successo agli occhi del MG permetterà il recupero dei punti ferita.

5) Il MG ha il diritto di cambiare l'ammontare recuperato a più o meno della metà. Ad esempio, potrebbe essere facile recuperare da una scazzottata (si recuperano 2/3 dei punti persi), e relativamente difficile recuperare da una grave ferita da arma da fuoco (si recuperano 1/3 dei punti persi). Il MG è l'unico e il solo a poter arbitrare su questa modifica, in modo da rendere il sistema della complessità desiderata.

Guarigione

Una volta che il personaggio ha recuperato, può cominciare a riprendere i restanti punti ferita persi. I punti ferita vengono ripresi ogni giorno, per un valore basato sull'attività intrapresa durante quella giornata. Vedete la tabella della Guarigione a Lungo Termine, qui sotto, per determinare quanti punti ferita recuperate ogni giorno.

Tabella della Guarigione a Lungo Termine

Attività	Mobile	A Letto	Critico
Attivo	0*	—	—
Riposo	1	1 ogni 2 giorni*	0*
Cure Mediche	2	1	1 ogni 2 giorni

Attiva indica che il personaggio sta svolgendo una normale attività.

Riposo indica che se la si sta prendendo comoda e dormendo tanto.

Cure mediche indica l'essere sotto le cure di medici competenti.

Mobile indica che avete ancora 1+ punti ferita (e siete in grado di muovervi).

A letto indica che avete 0 o meno punti ferita.

Critico indica che siete gravemente ferito (a discrezione del MG).

*Potete perdere punti ferita, a discrezione del MG.

Attacchi con Effetti Speciali

Quando un personaggio cerca di effettuare un attacco che non fa solo del danno, il tiro di attacco viene effettuato normalmente, ma infligge solo la metà del normale danno. Si ottiene l'effetto speciale solo se il tiro di attacco supera il tiro di difesa dell'ammontare ritenuto sufficiente dal MG.

Gli attacchi con effetti speciali includono bloccaggi, disarmare, sbilanciare un avversario, immobilizzare un arto, soffocare e così via.

Attaccare Avvantaggiati

Ogni qualvolta avete una supremazia su di un avversario grazie a qualcosa che non siano i vostri tratti, potete chiedere al MG di concedervi 1 dado bonus al tiro di attacco. Tipici vantaggi sono:

Attacco Coordinato

Una persona si può difendere normalmente contro un avversario per ciascun dado che hanno nella propria abilità di combattimento. (La persona media, può normalmente difendersi da due attaccanti). Ogni attaccante aggiuntivo riceve 1 dado bonus agli attacchi contro quel personaggio. Il difensore può scegliere quale attaccante riceverà il dado bonus.

Attacco di Sorpresa

Il MG può richiedere che effettuate un tiro per vedere quanto siete furtivi e compararlo al grado di allerta del bersaglio. Se colpite e il nemico è totalmente ignaro di voi, il MG potrebbe concedervi anche più di 1 dado bonus.

Armi Migliori

Se brandite una clava e il vostro avversario è disarmato, avete un vantaggio (miglior portata, qualcosa con cui bloccare e che non sanguini, e un vantaggio psicologico). Lo stesso accade se avete una spada e vi dovete difendere da un taglierino. Ricordate che il dado bonus non dipende da quanto danno infliggete, ma da quanto è maneggevole l'arma. Immaginate di impugnare un'asta, mentre il vostro nemico ha un'ascia. Egli farà sicuramente più danni, ma in termini di portata e di abilità di bloccare, la sua arma non è certo meglio della vostra, e quindi non riceverà alcun dado bonus. Se il nemico fosse in possesso di qualche strano fantascientifico coltello vibrante che infligge danni terribili, ricevereste comunque il bonus di attacco perché la vostra asta è più lunga e più adatta a parare, tuttavia, se veniste colpiti, subireste delle conseguenze molto più gravi che se colpiste lui.

Posizione Migliore

Sopra di loro, sotto di loro, dietro di loro e così via.

Vantaggio Psicologico

Siete appena riusciti a convincere il nemico che le possibilità di battervi sono nulle. Il round successivo (e solo in quello) riceverete 1 dado bonus ai vostri tiri. Utilizzare armi dall'aspetto terribile aiuta molto, anche se non sono assolutamente più efficaci di un'arma normale.

O, se la vostra bambina di sette anni sta piangendo indifesa nello stanzino dietro di voi mentre la difendete da un maniaco, riceverete 1 dado bonus ai vostri tiri per tutta la durata del combattimento.

Regole Opzionali per il Combattimento

L'uso di queste regole è a discrezione del MG. Il MG può usare una regola opzionale in tutte le circostanze, solo alcune volte, o mai, a seconda dei suoi gusti.

Difesa Disperata

Un personaggio di norma riceve un tiro di attacco e un tiro di difesa per attaccante ogni round, ma se rinuncia al suo attacco, può aggiungere 1 dado bonus ad ogni tiro di difesa per quel round.

Danno Alternativo

Se l'attaccante colpisce, tira 1 dado per ciascun numero nel fattore danno dell'arma usata. Se il tiro di attacco è il doppio del tiro di difesa, l'attaccante moltiplica il risultato per 2. Un personaggio non può usare dadi bonus per i tiri di danno, solo per i tiri di attacco.

Ad esempio, un coltello infligge 2 dadi di danno, o 2 dadi per 2 se il tiro di attacco è almeno il doppio del tiro di difesa.

Potete usare questo sistema quando un "tiro di attacco" non è richiesto, come nel caso di esplosivo che colpisce un personaggio vicino, e il MG si limita a tirare i dadi per determinare il danno.

Ferite Gravi

Oltre a perdere punti ferita, un personaggio può subire una “ferita grave”. Da sole le ferite gravi non guariscono sempre del tutto. Nel migliore dei casi, senza cure mediche queste ferite possono “guarirsi male” (provocando menomazioni permanenti), mentre nel peggiore portare alla morte. Esempi di ferite gravi comprendono fratture scomposte, emorragie interne, perforazione degli intestini, danni agli organi vitali, tendini recisi, e così via.

Una ferita grave che guarisce male senza cure mediche, come un tendine reciso o una frattura scomposta, guarisce a metà della normale velocità e lascia al personaggio una disabilità permanente, come 1 dado penalità alle azioni legate all’agilità o l’incapacità di muovere certe giunture.

Una ferita grave che porta alla morte, come un’infezione seria o seri danni al fegato, provoca la perdita giornaliera di punti ferita fino a quando non si applicano cure mediche appropriate. I punti ferita persi in questo modo vanno da 1 a 15 al giorno, a seconda della ferita. Un personaggio del genere è di solito costretto a letto, mentre il suo corpo malato cerca di compiere un ultimo sforzo per sopravvivere.

Una ferita è una “ferita grave” quando si subiscono almeno 20 punti di danno da un colpo solo, ma è possibile subire una ferita grave anche da un attacco relativamente minore, come un braccio rotto malamente che non incapacita ma che non guarirà mai bene da solo. Un’altra possibilità è che un pasticcio sul tiro di difesa comporti una ferita grave. Il MG, naturalmente, potrebbe preferire introdurre le ferite gravi a seconda della situazione.

Combattimento Unitario

Nel sistema unitario, effettuate un tiro per determinare il risultato generale del combattimento. I giocatori sommano tutti i loro tiri, e il MG somma i tiri di combattimento di tutti i PMG. (Il MG determina quali tiri vengano effettuati e come, a seconda delle circostanze del combattimento). Vince il combattimento la parte che ha ottenuto il risultato più alto, ma il MG tiene segreto il totale dei PMG, in modo che i giocatori non sappiano chi ha vinto. Poi i giocatori e il MG descriveranno il combattimento, con il MG che giudicherà le azioni in base ai tiri già effettuati. Il MG può scendere in qualsiasi livello di dettaglio desiderato, compreso l’assegnare danni a singoli PG che hanno ottenuto punteggi bassi, o addirittura modificare i risultati di un combattimento se i giocatori impiegano tattiche efficaci.

Se desidera solo mantenere alto il ritmo della storia, il MG può addirittura dichiarare il risultato del combattimento senza una descrizione approfondita.

Come MG, usate il combattimento unitario ogni volta che i dettagli di un normale combattimento sembrano inutili.

Armi da Sparo

Attacchi con le Armi da Sparo

Utilizzate le regole per le armi a gittata, impiegando le gittate e il fattore danno della tabella seguente. Notate che l'ingombro delle armature non influenza i tiri di attacco delle armi da sparo.

Gittata delle Armi da Sparo

Arma da Sparo	Dadi per Tiro di Difesa				
	1	2	3	4	5
Pistola	2mt	10mt	20mt	40mt	80mt
Mitraglietta	2mt	25mt	50mt	100mt	200mt
Fucile	2mt	50mt	100mt	200mt	400mt
Shotgun*	4mt	8mt	16mt	32mt	64mt

Fattori Danno: Armi da Sparo

Pistola o mitraglietta leggera	X3
Pistola o mitraglietta media	X4
Pistola o mitraglietta grande	X5
Fucile leggero	X6
Fucile pesante	X7
Shotgun calibro 12	X10*

*Dividete per i "dadi distanza" (vedete "Gittata delle Armi da Sparo").

Armature contro Armi da Sparo

Ai fini del gioco esistono due tipi di armature: le armature normali (descritte prima, nella sezione Combattimento) e le armature anti-proiettile (descritte sotto).

Armatura Normale

Le armature normali, descritte prima, hanno solo metà efficacia (arrotondare per difetto) contro le armi da sparo. Se tirate 5 punti di protezione per la vostra giacca rinforzata, questa fermerà solo 2 danni da una pistola.

Armatura Anti-Proiettile

Il valore delle armature a prove di proiettile rappresenta il numero di dadi tirati quando si è colpiti da un proiettile. Dividete il danno per questo numero. (Con un tiro di 1, l'armatura non ha effetto, ad indicare che il proiettile ha colpito un'area non protetta dall'armatura).

Contro gli attacchi normali, come coltelli e pugni, sottraete il valore dell'armatura dal danno.

Ad esempio, avete tirato 5 per la vostra veste anti-proiettile, e quindi dividerete per 5 il danno subito. Se qualcuno vi colpisce con un pugnale, sottrarreste solo 1 punto dal danno.

Quando un personaggio indossa entrambi i tipi di armatura, considerate prima l'armatura normale e poi quella anti-proiettile.

Le armature anti-proiettile hanno una "p" accanto al loro valore per differenziarle dalle armature normali.

Armature Anti-Proiettile

Tipo	Valore	Penalità?
Veste	1b	no
Tuta	2b	no
Armatura Militare	3/2b*	sì

*Il primo numero è per l'armatura normale, il secondo per quella anti proiettile.

Esempio Facile di Combattimento con Armi da Fuoco

Due personaggi a bordo di una nave alla fonda in porto, sono riusciti a chiudere in un angolo un agente operativo. L'agente, armato con un revolver .22, spara al primo personaggio dal suo nascondiglio. Si trova dentro gittata corta (8m di distanza), e quindi il personaggio riceve 2 dadi per il suo tiro di difesa. L'agente è un esperto tiratore (4 dadi) e ha avuto il tempo di mirare (1 dado bonus). Il MG tira un 16 contro il 6 del personaggio, ovvero una

differenza di 10 punti, moltiplicata 3 per il fattore danno di una pistola di piccolo calibro, per un totale di 30 punti di danno. Il personaggio sta indossando una giacca rinforzata e tira 3 per l'armatura, ma lo divide per 2 giacché le armature normali non funzionano molto bene contro i proiettili, e quindi l'armatura blocca solo 1 punto di danno. Il personaggio subisce così 29 punti di danno, che lo portano a -7. Dato che 29 punti possono uccidere sul posto la persona media, il MG determina che ha subito un preciso colpo al petto, e che il personaggio potrebbe essere morto. (Non si preoccuperà di determinare le condizioni della ferita fino a quando il secondo personaggio non lo potrà controllare).

Il secondo personaggio scatta verso la porta, zigzagando nella fuga. Il MG determina che l'agente è sufficientemente bravo da sparargli prima che esca di gittata, e quindi il personaggio riceve solo 2 dadi per la distanza, il dado numero 3 perché si muove e 4 dadi bonus perché sta schivando. (Il personaggio medio riceve 2 dadi bonus, ma questo personaggio è molto agile). Il MG tira 4 dadi e ottiene 17.

Il giocatore tira 7 dadi e tiene i migliori 3: 15. Il suo personaggio subisce 6 punti di danno. Fortunatamente, sta indossando segretamente una veste anti proiettile, e tira 4 sul suo singolo dado. 6 diviso 4 è 1,5, che arrotondato per eccesso diventa 2 punti di danno. Con una brutta cicatrice, il personaggio fugge via dalla stanza.

Come vedete, una rivoltella che faccia uso di munizioni standard non è molto diversa da qualsiasi altra arma, ad eccezione delle nuove regole per le armature. Armi da sparo avanzate e munizioni specializzate, richiedono però delle regole speciali.

Opzioni per le Armi da Sparo

Le armi da sparo impiegano diverse tattiche.

Rivoltelle

Potete sparare un solo buon colpo per round con una rivoltella.

Pistole Semi-Automatiche

Potete sparare due colpi per round, ma il secondo riceve 1 dado penalità a causa del rinculo del primo.

Mitragliette

Ogni round potete sparare due colpi singoli, una raffica di tre colpi, o andare in automatico (vedi sotto). Se sparate due colpi, il secondo riceve 1 dado penalità a causa del rinculo del primo.

Fucili

Potete sparare un colpo per round.

Fucili Automatici: Ogni round potete sparare due colpi singoli, una raffica di tre colpi, o andare in automatico (vedi sotto). Se sparate due colpi, il secondo riceve 1 dado penalità a causa del rinculo del primo.

Raffiche da Tre Colpi

Una raffica spara più proiettili contro il bersaglio, aumentando la probabilità di colpirlo, ma il rinculo del secondo e terzo proiettile li rendono meno accurati del primo. Più lontano è il bersaglio dai personaggi, più dannoso questo rinculo sarà per l'accuratezza del secondo e terzo proiettile. Una raffica aggiunge 1 dado bonus al tiro di attacco quale che sia la gittata. A gittata ravvicinata o corta, aggiunge anche un +1 al fattore danno dell'arma. Il danno a gittata media, lunga o molto lunga è normale. Questi modificatori rappresentano la maggiore probabilità di colpire, oltre al fatto che la vittima possa essere colpita da più di un proiettile. Se il danno risultante è basso, assumete di aver colpito con un solo proiettile. Se il danno è molto alto, assumete di aver colpito con tutti e tre. Se è medio, assumete di aver colpito con due proiettili.

Automatico, Un Bersaglio

La modalità automatica riempie l'aria di proiettile, ma il potente rinculo dei proiettili aggiuntivi riduce di molto l'efficacia nel colpire un singolo bersaglio. Dopo il primo sparo, il rinculo è talmente forte che i proiettili successivi hanno relativamente poco effetto. La maggior parte di essi va a vuoto, ma resta comunque leggermente migliore della raffica. La modalità automatica è utile soprattutto per bloccare il nemico o aggredire un grosso numero di bersagli. È anche il metodo più efficace conosciuto per sprecare grandi ammontare di munizioni. A gittata ravvicinata o corta, la modalità automatica rivolta ad un singolo bersaglio fornisce 1 dado bonus al tiro di attacco e +2 al fattore danno. A gittata media fornisce 1 dado bonus al tiro di attacco e +1 al fattore danno. A gittata lunga o molto lunga, prendete 1 dado bonus, ma non ci sono bonus al fattore danno. Per poter usare la modalità "automatica" c'è bisogno che ci siano almeno 10 proiettili nel caricatore.

Automatica, Copertura

Potete mirare ad una persona per ogni cinque proiettili sparati. Non potete saltare un bersaglio che si trovi tra due persone che avete scelto come bersaglio. Ad esempio, se il vostro amico si trova tra due nemici a cui state sparando, dovete prendere di mira anche lui. A gittata ravvicinata ricevete 1 dado bonus al tiro di attacco e +1 al fattore danno. A gittata corta ricevete 1 dado bonus all'attacco ma nessun modificatore al fattore danno. A gittata media non ricevete bonus, oltre all'abilità di colpire più bersagli assieme. A gittata lunga ricevete 1 dado penalità contro ogni bersaglio. A gittata molto lunga ricevete 2 dadi penalità contro ogni bersaglio. Sparare in automatico produce una marea di danni collaterali, dato che i proiettili volano a vuoto nell'area intorno ai bersagli.

Shotgun

Un colpo per round. Dividete il danno per il numero di dadi difesa tirati per la distanza. Ad esempio, a 10 metri il difensore riceve 3 dadi per la distanza, quindi dividerete il danno per 3.

Riassunto delle Tattiche con Armi da Sparo

Tattica	Gittata				
	1	2	3	4	5
Raffica da Tre Colpi	b/+1	b/+1	b	b	b
Automatica, Un Bersaglio	b/+2	b/+2	b/+1	b	b
Automatica, Copertura*	b/+1	b	-	p	2p

*Colpite un personaggio ogni 5 proiettili sparati.

Legenda delle Tattiche con Armi da Sparo

b: 1 dado bonus al tiro di attacco

p: 1 dado penalità al tiro di attacco

2p: 2 dadi penalità al tiro di attacco

+1: +1 al fattore danno

+2: +2 al fattore danno

Munizioni

Oltre alle munizioni standard, la maggior parte delle armi da sparo può utilizzare munizioni specializzate.

Proiettili Perfora Armatura

I proiettili perfora armatura infliggono la metà dei danni normali, ma le armature sono meno efficaci contro di essi. Sottraete il valore dell'armatura dal danno, che sia un'armatura anti-proiettile o normale. Ad esempio, un tuta anti-proiettile fornirebbe 2 punti di protezione, mentre un'armatura militare fornirebbe 5 punti di protezione, 3 per i suoi componenti normali e 2 per i suoi componenti anti-proiettile. Questa riduzione nella protezione dell'armatura viene applicato prima di dividere per 2.

Ad esempio, se l'agente dell'esempio precedente avesse usato proiettili perfora armatura, i 29 punti di danno che ha inflitto al primo personaggio sarebbero stati dimezzati a 15 punti. L'armatura del secondo personaggio, avrebbe ridotto il danno solo di 1 punto, piuttosto che dividerlo per 4, e quindi avrebbe subito 5 punti di danno invece che 2.

Proiettili a Punta Cava

I proiettili a punta cava sacrificano la potenza di penetrazione per infliggere maggiori danni e sicurezza. (Questi proiettili non attraversano il corpo, permettendo di colpire un bersaglio e diminuire la probabilità che il proiettile ne attraversi il corpo e colpisca qualcun altro, magari dopo aver rimbalzato su una o due ossa). Il fattore danno di un proiettile a punta cava o simile è +2 rispetto al normale, ma tutti i tipi di armatura raddoppiano i loro normali effetti.

Se l'agente avesse fatto uso di punte cave, il suo fattore danno sarebbe diventato X5 invece che X3, e avrebbe inflitto 50 punti di danno al primo personaggio. Il tiro di 3 del personaggio per la sua armatura, si sarebbe però raddoppiato e divenuto 6, di modo che avrebbe subito 44 danni in totale, sufficienti ad ucciderlo. Il proiettile che invece ha colpito il secondo personaggio avrebbe inflitto 10 punti di danno invece di 6, ma il suo tiro di 4 sarebbe stato raddoppiato a 8, e quindi il proiettile avrebbe inflitto solo 1 punto di danno. (10 diviso 8 è 1,25, che si arrotonda a 1).

Riassunto di Armature e Attacchi

Attacco	Armatura	
	Normale	Anti Proiettile
Normale	pieno	minimo
Proiettile	metà	dividi
Perfora Armatura*	minimo	minimo
Punta Cava**	doppio	dividi doppio

Legenda

dividi: dividete il danno per il tiro

dividi doppio: dividete il danno per il doppio del tiro

doppio: sottraete il doppio del tiro dal danno

pieno: sottraete il tiro dell'armatura dal danno

metà: sottraete metà del tiro dell'armatura dal danno

minimo: sottraete il numero dei dadi (non il tiro stesso) dal danno

*Dividete il danno dei proiettili perfora armatura per 2 dopo che i punti armatura sono stati sottratti.

**I proiettili a punta cava sommano +2 al fattore danno.

Ad esempio, una giacca rinforzata (valore 1) fermerebbe 1 dado di danno da un coltello, 1 dado diviso 2 da un proiettile, 1 punto da un proiettile perfora armatura, 2 volte il risultato di 1 dado da un proiettile a punta cava.

Una veste anti proiettile (valore 1b) ridurrebbe il danno normale di 1 punto, dividerebbe il danno dei proiettili o shotgun del numero tirato su di 1 dado, ridurrebbe il danno di un proiettile perfora armatura di 1 punto, e dividerebbe il danno di un proiettile a punta cava del doppio del tiro di 1 dado.

Una giacca rinforzata sopra una veste anti proiettile fermerebbe 1 dado + 1 punto di attacchi normali. Contro un proiettile, fermerebbe prima 1 dado diviso 2 (per la giacca), e poi dividerebbe il danno restante per il tiro di 1 dado (per la veste). Contro proiettili perfora armatura, ridurrebbe il danno di 2 punti, 1 per la giacca e 1 per la veste. Contro proiettile a punta cava, prima sottrarrebbe il doppio del tiro di 1 dado (la giacca) e poi dividerebbe il risultato per il doppio del tiro di un altro dado (per la veste).

Poteri Insoliti

Nel gioco il ruolo dei poteri insoliti è deciso dal MG. Se lo desiderate, possono essere relativamente comuni, almeno tra i personaggi dei giocatori e i PMG con cui interagiscono. Se preferite un gioco più discreto, potete dire ai giocatori che i loro personaggi non li possiedono e poi renderne praticamente impossibile l'accesso.

Quando si gestiscono i poteri insoliti, usate l'immaginazione per giudicarne l'uso. Le regole seguenti sono sicuramente aperte a modifiche e interpretazioni. Quando i giocatori inventano poteri insoliti per i loro personaggi, è difficile che replichino esattamente i poteri descritti di seguito. Cercate di restare fedeli alla visione del giocatore, usando questi poteri come linee guida per interpretare le idee del giocatore, piuttosto che una lista autoritaria alla quale i giocatori devono adeguarsi. Lo stesso vale ovviamente quando si creano poteri insoliti per i PMG.

Imparare Poteri Insoliti

In generale, per imparare un potere insolito, è necessario un mese di studio intenso e l'accesso al giusto insegnante.

Alla fine di questo periodo, il giocatore decide quanti dadi usare dalla sua riserva esperienza, tira i dadi, e solo se ottiene 6 su almeno uno dei dadi, il personaggio acquisirà il potere. (Buoni o cattivi insegnanti, una preparazione inadeguata, una inclinazione naturale e altri fattori, a discrezione del MG, possono alterare queste probabilità).

Opzionalmente, il MG può decretare che ci sia una possibilità che il personaggio sia psicomuto, incapace di sviluppare poteri psichici. Quando il personaggio proverà per la prima volta ad imparare un potere insolito, tirate in segreto 1 dado. Se il risultato è 1, quel personaggio è psicomuto e non può imparare poteri insoliti. L'unico modo perché un personaggio scopra di essere psicomuto è quello di tentare di imparare poteri fino alla rinuncia. Non usate questa regola se ritenete che deluderà ingiustamente i vostri giocatori.

I tiri per l'acquisizione di poteri psi sono usualmente fatti in segreto. Il MG si limita a chiedere al giocatore quanti dadi voglia spendere dalla sua riserva esperienza, e poi tira i dadi. Non fornite ai giocatori alcuna informazione di cui non siano in possesso anche i loro personaggi.

Dopo aver appreso il suo potere insolito, il personaggio sviluppa una riserva psichica con 1 dado dentro. Può aumentare il numero di dadi in questa riserva immediatamente, trasferendovi dadi dalla riserva esperienza (si possono scambiare 2 dadi esperienza con 1 colpo della riserva psichica).

Utilizzare Poteri Insoliti

Tutti coloro che possiedono poteri insoliti hanno una riserva psichica, che rappresenta il numero di volte al giorno in cui possono usare i poteri insoliti. Una riserva psichica contiene un numero di "colpi", ciascuno dei quali può essere usato ogni giorno per attivare i poteri insoliti del personaggio. La "riserva psichica" è un termine di gioco usato per convenienza, ma ciascun giocatore dovrebbe darle un nome che rappresenti il modo in cui il personaggio comprende il suo potere (riserva ch'i, riserva magica, riserva mana e così via). Quale che sia il loro nome, le riserve di questo tipo funzionano tutte alla stessa maniera, e quindi in queste regole le chiameremo semplicemente "riserve psichiche".

Quando un personaggio principiante ha una riserva psichica, il giocatore tira 1 dado per determinare il numero di colpi nella riserva. (In alternativa, il giocatore può scegliere di avere 3 colpi nella riserva, invece di tirare). Un personaggio con due o più poteri può tirare per ognuno, e prendere il tiro più alto per determinare il numero di colpi nella riserva. Quando un personaggio sviluppa per la prima volta un potere, ha un 1 colpo nella riserva. (Se un personaggio ha già una riserva, sviluppare un nuovo potere non aumenta il numero di colpi nella riserva).

Si può aggiungere un colpo alla riserva sottraendo 2 dadi dalla riserva esperienza. Un personaggio può quindi rinunciare a 4 dadi esperienza e sommare 2 colpi alla sua riserva psichica. Non può però convertire colpi in punti esperienza.

Quando un personaggio impiega un potere insolito, perde un colpo dalla riserva psichica. Può inoltre "spremere" il potere, che vuol dire perdere altri due colpi dalla riserva, ma tirare il doppio del normale numero di dadi, tenendo la metà migliore. (Ad esempio, se avete 2 dadi in "Infestare Sogni", potete usare 2 colpi per un singolo uso di quel potere, tirare 4 dadi e tenere i due migliori per determinare il vostro risultato).

Se il potere opera contro una creatura, quell'essere riceve un tiro di dado per resistervi. La maggior parte delle persone tirano 2 dadi (i tratti come "Forte Volontà" o "Resistenza alla Dominazione" possono fornire ai personaggi più dadi, a discrezione del MG). Uno psichico, qualora conosca il potere utilizzato contro di lui, può impiegare un colpo della sua riserva psichica per resistere al potere psichico di un altro personaggio. Se impiega il colpo, riceve un numero di dadi uguali al suo migliore potere psichico come dadi bonus al suo tiro di resistenza. Se lo psichico che difende possiede un potere insolito che potrebbe contrastare gli effetti del potere aggressore, può utilizzare quei dadi in aggiunta ai normali 2

dadi che la persona media riceve, ma deve spendere un colpo per farlo. Ad esempio, telepatia può contrastare lettura mentale o telepatia. Un telepate da 2 dadi può spendere un colpo per ottenere 2 dadi in più rispetto al normale per resistere alla lettura mentale. Un pirocineta da 2 dadi, d'altra parte, può spendere un colpo per resistere ad una lettura mentale, ma riceverebbe solo 2 dadi bonus, non 2 dadi aggiuntivi.

I colpi psichici ritornano al 100% in 24 ore. Se un personaggio ha 6 colpi nella sua riserva, recupera 1 dado ogni 4 ore. Alcune entità hanno degli speciali requisiti o speciali vantaggi per il recupero di colpi psichici spesi. Un druido, ad esempio, potrebbe essere in grado di recuperare i colpi al doppio del normale quando si trova vestito di cielo (nudo) sotto la luna. Tuttavia potrebbe recuperare i colpi alla metà della normale velocità quando non è in contatto con almeno un elemento naturale (aria fresca, luce solare diretta, ecc.).

Giacchè una persona normale riceve 2 dadi per resistere alle abilità come telepatia, un principiante con un potere insolito dovrebbe cercare di migliorare le sue probabilità piegando la situazione a suo vantaggio. Quando cerca di estrapolare la parola segreta di un computer da un'altra persona, ad esempio, potrebbe offrire da bere al bersaglio per abbassarne le difese e poi menzionargli i computer in un tentativo di riportare alla superficie dei suoi pensieri la password. I dadi penalità che il bersaglio riceverebbe e i dadi bonus che il telepate può usare potrebbero compensare la situazione di 1 dado vs. 2 dadi. Il MG dovrebbe incoraggiare questi sforzi speciali dato che aggiungono interpretazione del ruolo e strategie che sarebbero altrimenti ridotte ad un semplice tiro di dado.

Interpretare Poteri Insoliti

Non esiste un modo in cui le regole possano cogliere tutta la varietà dei poteri insoliti. Giocateli a senso, fate ciò che ritenete giusto per renderli interessanti, piegateli alle necessità della storia. Se ai fini di una trama è adeguato che un personaggio (PG o PMG) sia in grado di fare una determinata cosa con un potere insolito, lasciatelo fare, anche se le regole non specificano questa interpretazione, e a volte anche se le regole la negano totalmente.

L'esempio più comune è la durata. Se un potere dura "1 ora", allora alcune persone potrebbero liberarsi dalla sua influenza in 50 minuti, mentre altre potrebbero restarvi legate per un'ora e mezza. La durata è un'indicazione generale. I poteri insoliti non "svaniscono" al termine esatto della loro durata.

Lo stesso vale per la distanza. Sebbene una lettura mentale potrebbe essere in grado di trovare i pensieri solo entro 10m, il limite potrebbe essere di 100m quando si cerca un buon amico, 1 km quando si cerca il proprio gemello, o 10 km quando si cercano pensieri molti potenti e maligni emanati da una specifica creatura innaturale.

Naturalmente, il richiamo ad una libera interpretazione si applica ad ogni tratto e tiro effettuato nel gioco, ma può essere particolarmente importante nel rendere i poteri insoliti misteriosi, interessanti e non meccanici.

Esempio di Poteri Insoliti

Notate che i nomi forniti a questi poteri sono assolutamente di convenienza e per riferimento all'interno del gioco. Alcuni insegnanti potrebbero usare nomi simili o molto diversi.

I poteri di seguito sono solo esempi. Modificateli o ignorateli a vostro piacere, e inventatene di vostri nella serie.

Colpo Fulmineo

Incanala l'energia tramite i nervi, i muscoli, la pelle e le ossa, rendendole innaturalmente rapide e forti (più rapide addirittura del segnale nervoso elettrochimico che viene inviato dal cervello).

Sommate i dadi di questa abilità ai tiri di attacco quando si colpisce a mani o piedi nudi, o con altri strumenti naturali di distruzione.

Guarire

Dirige l'energia curativa nelle aree danneggiate o malate, migliorando i poteri naturali di cura del soggetto. Quando si cura il danno, il risultato del tiro del tratto è uguale al numero di punti recuperati dal personaggio. Se il personaggio ferito non ha ancora recuperato la metà dei suoi punti ferita persi come per le regole del recupero, il guaritore cura il doppio dei punti tirati. Sono necessari 30 secondi (10 round) per completare la cura, e il guaritore deve restare in contatto per tutto questo periodo con il ferito. Quando viene impiegato per guarire malattie e simili, il guaritore deve tirare contro un Fattore Difficoltà appropriato alla malattia. A seguire vengono date linee guida per malattie e simili. Un guaritore che tiri tutti 1 quando cerca di guarire qualcuno da una malattia, resta infettato della malattia, anche se questa non è normalmente trasmissibile. Inoltre il guaritore perderà l'abilità di guarire fino a quando quella malattia non sarà stata curata. Nel caso di una malattia incurabile, questo evento potrebbe provocare la perdita dei propri poteri fino a quando non verrà curato da un altro guaritore.

Normale raffreddore, geloni, acne: 5

Dipendenza da nicotina o cocaina, polmonite: 10

Lebbra, paralisi cerebrale, Alzheimer, cancro: 15

Letture Mentale

Chiamata "sintonizzarsi" dai maestri meno tradizionali, questa disciplina riguarda il mettere in sintonia la propria mente con il costante chiacchiericcio psichico prodotto dalle altre creature senzienti, fino al punto di essere in grado di decodificare i pensieri altrui.

Quando si scandaglia un'area alla ricerca di pensieri, la lettura mentale può perlustrare fino al vostro tiro di dado in metri. Se qualcuno desidera scoprire se c'è una presenza in agguato nello sgabuzzino prima di aprire la porta, deve solo ottenere un tiro di 1, ma la scansione di un edificio apparentemente vuoto è al di là della portata di chiunque tranne i più grandi maestri di questa disciplina.

Per leggere una mente alla ricerca di pensieri precisi, un lettore mentale deve essere in grado di vedere o percepire in altro modo il bersaglio. Se il bersaglio è in vista, la gittata del potere diventa 2 metri moltiplicato il risultato del tiro. Se il tiro è sufficiente per coprire la gittata, comparate il tiro del lettore mentale a quello del bersaglio. Se il personaggio supera il tiro del bersaglio, apprende ciò che questi sta pensando. Se il personaggio supera del doppio il risultato del bersaglio, ottiene delle informazioni chiare, oltre a qualsiasi ricordo o idea correlata.

Ad esempio, un lettore mentale medio cerca di leggere una persona dall'altra parte di un bar alla ricerca della password di un computer. Il bersaglio è a 7 metri di distanza. Qualsiasi tiro di 3 o meno indica che non è neppure possibile stabilire un contatto. Un tiro di 4 o più indica che il contatto è effettuato, ma il bersaglio riceve un tiro di resistenza (2 dadi, a meno che non possieda qualche tratto inusuale).

Occhi Erranti

Permettono di vedere altri luoghi o tempi. Ogni Occhio Errante può vedere nel presente o a distanza oppure nel passato dello stesso posto.

Presente, lontano: L'Occhio Errante deve essere in qualche modo collegato al luogo osservato, magari conoscendo qualcuno che si trova lì, essendovi già stato, ecc. L'Occhio Errante può specificare di osservare l'area intorno ad una persona o oggetto, oppure un'area specifica. La gittata è il tiro moltiplicato 100m (o più se c'è una connessione molto forte con la persona o il luogo). La durata è uguale al tiro in round.

Passato, qui: L'Occhio Errante può osservare nel passato fino ad un'ora moltiplicato il tiro. Per eventi molto importanti o carichi di emozioni, in particolare se l'Occhio Errante ne è a conoscenza, la distanza nel passato può aumentare fino al tiro in giorni, settimane o addirittura secoli.

Altri sensi: Alcuni psichici sono in grado di emanare le loro orecchie (o addirittura i nasi) nello stesso modo in cui gli Occhi Erranti emanano la vista.

Pelle di Ferro

Sviluppando un'immagine inflessibile del suo corpo fisico, un personaggio può condurre la propria energia in modo da mantenere questa immagine anche a fronte delle ferite. Tutti i tipi di colpi devono superare la resistenza fisica della carne oltre alla resistenza parafisica offerta da questa energia.

Il totale ottenuto sui dadi viene sottratto dai danni di ogni colpo subito, come una normale armatura. Il dado dal risultato più alto tra quelli tirati è uguale al numero di colpi che potete assorbire prima che Pelle di Ferro svanisca (con una durata massima di 10 minuti). Se non siete soddisfatti del risultato del dado, potete usare un altro dado psichico e tirare di nuovo, tenendo il nuovo risultato solo se migliore.

Pre-Reazione

Incanala l'energia indietro nel tempo per stimolare i nervi motori prima di percepire un pericolo.

Il personaggio può tirare per rispondere ad un avvenimento subito prima che accada, come buttarsi a terra subito prima di un'esplosione. Se normalmente avrebbe una possibilità di reagire all'evento, può sommare questi dadi al suo normale tiro. (Ovvero, se una macchina sta per sbattergli addosso e deve scansarsi, normalmente effettuerebbe un tiro sui riflessi o la velocità; in questo caso potrebbe aggiungere i dadi di Pre-Reazione al tiro). Se normalmente non potrebbe effettuare alcun tiro, può comunque usare questi dadi, ma solo questi. (Ovvero un dardo avvelenato scagliato alle spalle da un assassino silenzioso non darebbe normalmente alcuna possibilità al personaggio di schivarlo, ma potrebbe usare questi dadi per farlo).

Non si può pre-reagire ad un evento che nessuno noterebbe. Se qualcuno punta un raggio invisibile e intangibile in direzione del personaggio, egli non può pre-reagire ad esso, dato che è il suo sé futuro non lo noterebbe e quindi non potrebbe rimandare indietro l'energia al suo sé presente per proteggerlo.

Presentimenti

Questo potere può derivare da una sensibilità psichica inconscia, la tutela di un qualche spirito guardiano o una innata abilità di muoversi con le forze del caso che animano l'universo. Tirate per ricevere una sensazione irrazionale di cosa dobbiate fare o un suggerimento su cose che dovrete altrimenti ignorare. Il possesso di questo potere insolito vi rende molto vulnerabili alla manipolazione psichica.

Pugno Telecinetico

Crea uno scoppio di forza esplosiva che spezza, ribalta o danneggia oggetti o persone. Il tiro è uguale al danno inflitto e la distanza a cui questa forza può agire. Se viene usato per sfondare una porta o svolgere altre imprese di forza bruta, il tiro è equivalente ad un normale tiro di forza.

Telecinesi

Spostare, sollevare e manipolare oggetti a distanza. Il numero tirato è uguale al numero di chili che possono essere spostati lungo una superficie, la distanza in metri sopra la quale si può usare il potere, il numero di secondi in cui si può mantenere il potere. L'oggetto da influenzare deve essere visibile. Il telecineta può spostare l'oggetto, farlo ruotare e manipolarlo. Il telecineta può anche sollevare l'oggetto in aria, fino a 100 grammi moltiplicato il suo tiro (o un decimo del peso che può spostare).

Telepatia

Si tratta fondamentalmente di una combinazione di Lettura Mentale e Trasmettere, ma più debole di entrambi. Il telepate non può scandagliare i pensieri come può fare un lettore mentale. Può leggere le menti, ma solo ad una gittata uguale al tiro in metri. Può trasmettere pensieri, ma la gittata è il tiro moltiplicato 5 metri (per le persone in vista) o moltiplicato 500 metri (solo per amici e conoscenti ben noti fuori visuale). A differenza di un trasmettitore, un telepate può tenere una conversazione bi-direzionale con un bersaglio, ma solo se il bersaglio desidera rispondere.

Trasmettere

Trasmettere i vostri pensieri nella mente di altre persone. Il personaggio deve conoscere bene il bersaglio o vederlo per potergli Trasmettere. Il bersaglio "ode" il pensiero come se fosse stato pronunciato (ma sa che è solo "nella sua testa"). Il risultato del dado di questo potere rappresenta il numero di minuti per cui una persona può continuare a trasmettere, e deve superare il tiro di resistenza del bersaglio (se il bersaglio decide di resistere). Il tiro di dado determina anche la gittata: il tiro moltiplicato 10 metri se il Trasmettitore non conosce il bersaglio, o il tiro in chilometri se il Trasmettitore conosce bene il bersaglio.

Vedere Aura

L'abilità di percepire l'aura delle persone. Il colore dell'aura varia con lo stato mentale e fisico della persona. Leggendo l'aura si può percepire qualcuno che si nasconde nell'ombra, determinare se una persona mente, individuare un'interferenza psichica. La maggior parte delle persone tirano 2 dadi per resistere a questo potere. Le aeree sono meglio percepibili da vicino o quando si conosce o almeno si è in grado di parlare a qualcuno. Un Auraveggente può riuscire a percepire l'aura circostante un oggetto magico o luogo particolarmente potente (o maligno).

Magia

Esistono centinaia di stili diversi di magia di varie culture e tradizioni in tutto il mondo, ma ai fini delle meccaniche possono essere divisi in due tipi: libera e rituale.

La magia libera è essenzialmente l'equivalente dei poteri insoliti. Migliore è il tiro, più efficace la magia. Si possono usare i poteri insoliti descritti sopra per rappresentare la magia libera.

La magia rituale impiega incantesimi specifici e ha effetti predeterminati. Il vostro tiro determina se l'incantesimo ha effetto, ma non la sua potenza.

Il MG può volere limitare chi possa apprendere incantesimi o limitare l'accesso dei PG a incantesimi e conoscenze magiche, a seconda del ruolo che vuole abbia la magia nella sua serie. Potete applicare una o tutte le seguenti restrizioni.

Studio Intenso. Solo anni di studio, preferibilmente con un esperto maestro, possono permettere ad una persona di lanciare anche l'incantesimo più semplice. Questa restrizione in realtà vieta ai PG di imparare incantesimi, a meno che non inizino il gioco come maghi.

Talento Raro. Solo poche persone possono imparare la magia (una su sei? due su sei?). Potete decretare che chiunque abbia sviluppato un altro tipo di potere insolito sia già impossibilitato ad apprendere la magia perché il suo potenziale soprannaturale è stato corrotto.

Risorse Rare. Le risorse sono difficili da ottenere. I libri degli incantesimi sono scritti in un linguaggio antico o sconosciuto, o addirittura in codice, cosicché anche qualora i PG li trovassero, sarebbero inutili per loro. I pochi maghi esistenti probabilmente non pubblicizzano la propria natura e sicuramente non accetteranno mai studenti che non abbiano dimostrato la più totale lealtà e discrezione.

La magia diventa speciale se è una rarità.

Apprendere un Incantesimo

Quando studia un incantesimo per impararlo, un personaggio deve trascorrere una settimana a studiarlo almeno 2 ore al giorno e sacrificare 5 dadi esperienza. Poi tira un singolo dado. Se il numero è almeno uguale al livello dell'incantesimo, lo ha imparato. Altrimenti, segna un "1" sulla sua scheda del personaggio a rappresentare il numero di dadi tirati per imparare l'incantesimo. Poi può trascorrere un'altra settimana a studiare e sacrificare altri 5 dadi esperienza, e potrà poi tirare 2 dadi. Anche in questo caso, se il tiro è almeno uguale al livello dell'incantesimo, lo avrà imparato. Altrimenti cambia l'"1" in "2" a rappresentare quanto sia progredito nello studio dell'incantesimo. Ripeterà questo processo, ritirando un altro dado in più per ogni settimana e spendendo 5 dadi esperienza fino a quando non rinuncerà o avrà appreso l'incantesimo. Se quando apprende un incantesimo il personaggio non ha già una riserva psichica, la svilupperà da 1 colpo.

Cose molto brutte possono accadere se il personaggio combina un pasticcio su qualsiasi tiro per imparare un incantesimo.

Ad esempio, supponete che un personaggio cerchi di imparare l'incantesimo di 12° livello, Freccia Indefettibile. Il MG non gli ha comunicato il livello dell'incantesimo, ma può dirgli che è abbastanza difficile. Il personaggio comincia a studiare l'incantesimo (spendendo quattro ore al giorno, dato che non ha un insegnante che gli dica che le due ore aggiuntive sono sprecate), e al termine della settimana spende i dadi esperienza su di un singolo dado. Ottiene un 5, non sufficiente. Il MG gli dice che pensa di star iniziando a comprenderlo, ma non è ancora riuscito a gestire l'incantesimo. Il personaggio continua a provare, e dopo un'altra settimana e altri 5 dadi esperienza, tira 2 dadi, e questa volta ottiene 4 – un fallimento. Dopo altre due settimane e altri 10 dadi, ottiene (con 4 dadi) 13, finalmente sufficiente. Il MG informa che adesso ha appreso l'incantesimo e che ha un colpo nella sua riserva psichica. Il personaggio immediatamente prende altri 2 dadi dalla sua riserva esperienza e si dota di un secondo colpo nella riserva psichica. Adesso ha speso 22 dadi dalla sua riserva esperienza e può lanciare il suo incantesimo due volte al giorno.

Lanciare un Incantesimo

Per lanciare un incantesimo, un personaggio spende un colpo dalla riserva psichica. Sotto normali condizioni l'incantesimo funziona sempre. Il MG può richiedere dei tiri per mirare correttamente o mantenere la concentrazione, a seconda dell'incantesimo, la situazione e la propria discrezionalità.

Ricordatevi che molti fattucchieri usano la magia libera, che funziona come i normali poteri insoliti. La magia rituale vera e propria, tuttavia, è molto affidabile.

Il bersaglio può ricevere un tiro di resistenza contro incantesimi che agiscono direttamente sul corpo o mente, in quel caso il livello dell'incantesimo viene sempre considerato la sua "potenza". Un tiro di resistenza uguale o superiore alla potenza dell'incantesimo, di solito ne resiste agli effetti.

Incantesimi di Esempio

Esiste un incredibile numero di incantesimi a disposizione di coloro che riescono a trovarli e impararli, quindi non preoccupatevi di fornire una lista completa. Invece, inventate incantesimi interessanti a seconda delle necessità. Se i personaggi scoprono il libro degli incantesimi di un mago, questo potrebbe contenere quattro incantesimi. Inventateli. Se incontrano un mago, questo potrebbe conoscere sette incantesimi. Inventateli a seconda delle necessità. Come i poteri insoliti, gli incantesimi dovrebbero essere modellati in base agli episodi in cui verranno usati.

Dato che gli incantesimi magici si sono sviluppati con gli anni, i maghi hanno imparato che il modo migliore per uccidere qualcuno è usando arma da sparo o qualche altra arma semplice. Gli incantesimi più comuni, quindi, sono quelli che non replicano gli effetti di una pistola. Gli incantesimi che hanno effetti strani (non facilmente riproducibili con la tecnologia) sono molto più comuni di quelli che si limitano ad infliggere danni.

Seguono degli esempi di incantesimi per mostrare i livelli appropriati per incantesimi di diversa potenza.

Catene Nascoste, Livello 3

Crea il rumore di catene metalliche che risuonano nell'aria in un raggio di 20m dall'incantatore. Il suono viaggia lentamente (circa 2m per round) in una direzione casuale, ma tende a seguire i corridoi e simili. (Sebbene non attraversi i muri). Il rumore dura per dieci minuti. I maghi usano questo incantesimo come distrazione.

Buio Benedetto, Livello 6

Estingue tutte le fonti di luce entro 10m dall'incantatore per un minuto, anche se l'incantatore può interrompere l'incantesimo a proprio piacere.

Lingua del Serpente, Livello 9

Rende le parole dell'incantatore più efficaci, che vengano usate per sedurre, intimidire, convincere o persuadere (1 dado bonus su tutti i tiri appropriati). Dura 1 minuto.

Presca di Pietra, Livello 12

Paralizza una persona o animale entro 15m. Il bersaglio può tirare la forza o un tratto simile per resistere, sfuggendo agli effetti dell'incantesimo se il tiro è almeno uguale al tiro del mago per lanciare l'incantesimo. La paralisi svanisce dopo mezz'ora.

Anello di Gige, Livello 15

Rende l'incantatore invisibile per 10 minuti. I cani tendono ad essere disturbati dalla presenza dell'incantatore. Il nome si riferisce all'anello dell'invisibilità della mitologia greca.

Sette Scudi della Gloria, Livello 18

Crea sette scudi invisibili che proteggono l'incantatore. Tutte le armi rimbalzano lontano da lui non appena impattano a 10 cm dal suo corpo. Per una frazione di secondo si può vedere uno scudo scintillante di mezzo metro di diametro che compare a deviare l'arma. Se il mago viene colpito da più attacchi esattamente allo stesso istante e i sette scudi non possono proteggerlo contro tutti i colpi, alcuni passeranno e lo feriranno. L'incantesimo dura un'ora.

Esperienza

Tramite l'esperienza, potete migliorare le vostre perizie o apprenderne di nuove. La vostra esperienza è rappresentata dalla **riserva esperienza**. Al termine di ciascuna sessione di gioco, il MG assegnerà dadi bonus ai personaggi che hanno partecipato all'azione, e questi dadi saranno aggiunti alla vostra riserva esperienza, come spiegato prima. Inoltre, potete "spendere" i dadi della vostra riserva esperienza per acquistare nuove perizie o migliorare quelle che già possedete. Ogni tipo di miglioramento richiede un certo numero di dadi che vengono tolti per sempre dalla riserva, oltre che a qualche particolare azione nel mondo di gioco. Il MG deve approvare ogni miglioramento di tratto, e da parte vostra potete migliorare un tratto in un qualsiasi momento, dopo averne soddisfatto i requisiti.

Sviluppare un Nuovo Tratto

Sviluppare un nuovo tratto costa 5 dadi dalla vostra riserva più un'esperienza nel mondo di gioco. Se il tratto è un'attività generica, come lottare o comprendere le persone, lo si può scegliere senza bisogno di addestramenti particolari. Se è tecnico o specialistico, come il kung fu o programmare computer, dovrete allenarvi.

Una volta che avrete soddisfatto la necessità di addestrarvi (se c'è) e speso i dadi dalla riserva esperienza, avrete 1 dado in più del normale nella vostra nuova perizia. Se si tratta di una perizia tecnica o inusuale, il vostro punteggio nel tratto sarà di 1. Se il tratto è normale, una cosa alla portata della maggior parte delle persone, anche se non in maniera eccelsa, allora avrete un punteggio di 3.

Tutti i tratti sviluppati in questo modo sono l'equivalente di tratti secondari. In altre parole sono molto specifici, e non sono i tratti globali a disposizione dei personaggi principianti come tratti centrali. Tramite questo metodo potete imparare a disattivare i sistemi di sicurezza, ma non potete diventare un "Buon Rapinatore".

I tratti che non sono soggetti ad un facile sviluppo possono richiedere più di un po' di addestramento. Ad esempio, non potete sviluppare il tratto "Forte" solo aggirandovi per un po' nel mondo criminale. Se volete sviluppare un nuovo tratto come "Forte", potreste doversi sottoporre ad un intenso addestramento di settimane, e mantenere un regime di esercizi regolari per mantenere la forza una volta sviluppata.

Usate il buon senso quando decidete cosa è necessario per sviluppare un nuovo tratto. Inventate un segno per ogni tratto sviluppato.

Migliorare un Tratto Esistente

Per un tratto indicato come 1 o 2 dadi, si può incrementarne il punteggio di 1 per ogni 5 dadi esperienza spesi. Una volta che il punteggio è salito a 3 o più, diventa però molto più difficile migliorarlo.

Innanzitutto devi assolutamente ricevere dell'addestramento per aumentare un qualsiasi punteggio a 4, e se nel mentre state svolgendo altre attività, questo richiede almeno un anno, oppure sei mesi se vi state addestrando a tempo pieno. Oltre all'addestramento, dovete spendere 10 punti esperienza.

Portare qualsiasi tratto a 5 richiede un addestramento molto specializzato e praticamente a tempo pieno. Mentre vi addestrate potreste essere in grado di intraprendere solo una o due avventure, ma non avreste il tempo di mantenere un lavoro. L'addestramento di cui necessitate costerebbe almeno 1.000 dollari americani al mese, e il trovare un insegnante qualificato potrebbe essere difficile. È più probabile riuscire a trovare l'insegnante desiderato grazie a dei buoni contatti, che consultando le pagine gialle. Oltre all'addestramento, dovrete spendere 15 dadi esperienza.

Portare un punteggio a 6 è praticamente al di là della portata di queste regole. Potrebbe addirittura essere impossibile. Potreste investirci una gran quantità di denaro e un anno di addestramento e non riuscire ad avere alcun miglioramento significativo. Ottenere punteggi così alti è una questione di interpretazione del ruolo piuttosto che delle regole.

Naturalmente, alcune perizie si prestano ad un graduale sviluppo nel corso del tempo. È possibile sviluppare un punteggio di 6 in una perizia applicandovi in maniera ossessiva per anni, ma questo è al di fuori dell'obiettivo del gioco, non siete d'accordo?

Le regole di cui sopra sono per tratti discreti – i tratti secondari o quelli sviluppati durante il gioco. Per il vostro tratto centrale, raddoppiate il tempo e i dadi richiesti. Questa spesa aggiuntiva è di solito necessaria perché il tratto in realtà comprende diverse perizie.

Aumentare i Punti Ferita

Se il vostro tratto è legato ai punti ferita, potete aumentare i punti ferita sviluppando il tratto o incrementandone il punteggio.

Se questo tratto è l'unico su cui sono basati i vostri punti ferita (se non avete tratti che migliorino i punti ferita), potete prendere +7 punti ferita o tirare 2 dadi e sommare i risultati.

Se un altro tratto oltre questo ha un ruolo nel miglioramento dei vostri punti ferita, tirate il doppio del numero di dadi che il tratto appena migliorato offre. Questi sono i vostri nuovi punti ferita. (Con questo metodo non si possono aumentare i punti ferita di più di 12).

Ad esempio, se un personaggio si allena e sviluppa il tratto "Forte, 3 dadi," può tirare 6 dadi. Se questo totale supera i suoi attuali 22 punti ferita, tiene il nuovo tiro come suoi punti ferita. Se riesce a sconfiggere le probabilità e tirare 35 o 36, riceverà solo 34 punti ferita, 12 in più del suo punteggio precedente.

Legal Information

Permission to copy, modify, and distribute the WaRP System Reference Document ("SRD") and WaRP System Logo ("Logo") is hereby granted through the use of the Open Game License Version 1.0a. The SRD and Logo are Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The most recent versions of the SRD and Logo may be downloaded at www.atlas-games.com/warp

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

WaRP System Reference Document, Copyright 2012 John A. Nephew. Published under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games; Authors

Jonathan Tweet with Robin D. Laws; Editor Michelle Nephew.

WaRP System Logo, Copyright 2012 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games; Designer Michelle Nephew.

END OF LICENSE