

# M system NAD

FINAL BETA



SISTEMA UNIVERSALE



PER IL GIOCO DI RUOLO

Potete creare, condividere, pubblicare e vendere ambientazioni e avventure compatibili con il MONAD System senza ulteriori permessi da parte di The World Anvil. Sono permesse modifiche alle regole base nel contesto del setting. Contattateci e vi aiuteremo a diffondere il materiale!

Potete condividere e remixare questo documento senza scopo di lucro riportando autori, contatti, riferimenti e mantenendo intatta la clausola ShareAlike come stipulato dalla licenza Creative Commons riportata in calce.

Nel caso foste invece interessati ad utilizzare il MONAD System o una sua versione modificata per un progetto commerciale, contattateci a [info@theworldanvil.com](mailto:info@theworldanvil.com).

## FEEDBACK & DISCUSSIONI

[Community MONAD System Google+](#)

[www.theworldanvil.com](http://www.theworldanvil.com)

[twitter.com/theworldanvil](https://twitter.com/theworldanvil)

[facebook.com/theworldanvil](https://facebook.com/theworldanvil)

[plus.google.com/+Theworldanvil](https://plus.google.com/+Theworldanvil)

## MONAD System © The World Anvil

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

**MONAD SYSTEM (FINAL BETA)**

di Tommaso De Benetti, Luca Vanin

**IN COLLABORAZIONE CON**

Federico Scattolin, Enrico Pasotti

# RICONOSCIMENTI

**EDITOR**

Francesco Chiaradia

**COVER**

basata sull'artwork di Daniel Comerci

**PLAYTESTING & FEEDBACK**

Francesco Chiaradia, Ermes Cellot, Erika Ajovalasit,  
Giorgio Schiavon, Giuseppe Soldà, Enrico Pasotti,  
Loggia Degli Irrealisti, Alessandro Franchini, Gian-  
carlo Borracci, Simone Spinozzi, Francesco Sili,  
Argante Casale, Giacomo Talamini, Fabio Montesel,  
Valentina Paggiarin, Matteo Piazzolla, Larry Dal Ben,  
Riccardo Passacantando

**IMPAGINAZIONE**

Tommaso De Benetti





# I NTRODUZIONE

Cari Beta tester,

Le pagine che vi apprestate a visionare (a sfogliare nel caso le abbiate stampate) sono la terza e ultima revisione “Beta” delle regole del MONAD System, la versione che anticipa il rilascio del MONAD System, l’edizione “ufficiale” del sistema.

Il lavoro svolto per questa revisione si può riassumere in una frase: alleggerire tutte quelle regole che nelle precedenti versioni, pur funzionando, risultavano eccessivamente macchinose: eccovi dunque tra le mani un sistema universale che vi offrirà tutti gli strumenti necessari per condurre le vostre partite in maniera agile e focalizzata sull’interpretazione dei personaggi. Tale risultato non è stato ottenuto a scapito di combattimenti “cinematografici” o spessore delle meccaniche di gioco, anzi, troverete che il nuovo approccio riduce notevolmente il tempo investito per imparare le regole a favore di quello che spenderete a giocare.

Le revisioni e i cambiamenti introdotti sono la somma dei consigli che ci avete mandato e di ciò che abbiamo imparato durante la fase di playtesting.

Come nelle precedenti versioni, non troverete né il capitolo dedicato ai principianti né quello ricco di consigli per il GM, che invece saranno inseriti nella versione definitiva.

Perché un’altra Beta quindi? Perché ci serve ancora il vostro aiuto! Vogliamo testare tutta una serie di minuzie: magari c’è un’arma che dalle indicazioni in tabella arreca troppo danno, o potrebbe essere che abbiamo mal valutato quanti punti sia il caso di assegnare per la creazione del personaggio. Se durante le vostre partite dovesse capitarvi di trovare qualcosa che sbilancia il gioco non esitate a contattarci e valuteremo la vostra opinione in merito ad una eventuale inclusione nella versione finale.

Alcuni potrebbero chiedersi che fine abbia fatto l’anteprima di *Nostalgia: La Flotta Nomade* che era presente nelle precedenti versioni della Beta; abbiamo deciso di separare nettamente i due prodotti: il MONAD System è un sistema universale e come tale deve poter funzionare con qualsiasi ambientazione. Così in questa versione vi proponiamo tre ambientazioni d’esempio, ognuna profondamente radicata in un ben preciso genere di riferi-

mento.

All'anteprima di *Nostalgia* sarà invece dedicato uno specifico PDF scaricabile gratuitamente dal nostro sito con il quale potrete iniziare ad utilizzare l'ambientazione di *Nostalgia: La Flotta Nomade*, in attesa del rilascio del manuale previsto per il 2017.

Se volete saperne di più, visitate [www.theworldandvil.com](http://www.theworldandvil.com) e seguiteci su [Facebook](#), [Twitter](#) o nella [Community G+](#) dedicata al sistema.

Tommaso De Benetti, Luca Vanin, Enrico Pasotti

# V AMBIENTAZIONI

1.

**I**L MONAD System è stato pensato e perfezionato per poter funzionare nei contesti più svariati: dalla fantascienza al fantasy, dall'hard boiled all'horror.

Gli esempi di gioco contenuti nelle precedenti versioni erano riferiti a Nostalgia: La Flotta Nomade ("Quickstart" presto disponibile sul nostro sito). Per la Final Beta abbiamo deciso di dedicarci a tre generi che per comodità chiameremo FANTASCIENZA, FANTASY e MODERNO.

Tutti gli esempi che troverete nelle prossime pagine saranno basati su una di queste tre ambientazioni, brevemente descritte qui sotto, con riferimento alle vicende di tre personaggi, uno per ambientazione: Rim, Morvan Falduin e Violet. Le loro avventure ci offriranno la scusa per approfondire e puntualizzare alcune delle meccaniche di gioco del sistema.

Gli esempi nelle pagine seguenti riportano tag diversi: [FANTASCIENZA] fa riferimento alle avventure di Rim, [FANTASY] a quelle di Morvan e [MODERNO] a Violet.

## FANTASCIENZA

*Le immense metropoli illuminate dalla fredda luce dei neon che ricoprono i continenti sono impossibilitate ad espandersi ulteriormente, ogni metro quadrato di terra disponibile è stato occupato. Brulicanti bidonville che ospitano un'umanità allo sfascio circondano ricchi quartieri costruiti da megacorporazioni senz'anima e dove prosperano i ricchi e i potenti.*

*In questo mondo la luce del giorno viene schermata dai fumi tossici delle fabbriche, il lusso tecnologico più sfrenato si accompagna alla miseria più nera degli sprawl e l'impianto legislativo, completamente soggiogato alle volontà di un'oligarchia elitaria, sancisce che la pena per alcuni reati sia il "reboot": prigionia in vasche di deprivazione sensoriale e trapianto coatto della personalità in un nuovo corpo.*

*Dopo 10 anni trascorsi nel limbo, Rim si ritrova in un corpo estraneo: quello di un cablepunk, un'essere artificiale in grado di interfacciarsi direttamente con macchinari, sistemi operativi e banche dati. Lungi dall'aver scontato la sua pena, è ora costretto a lavorare per una Zaibatsu chiamata Ridley-Yoshizawa e, suo malgrado, si*

*trova impegnato in operazioni di spionaggio industriale.*

Rim appartiene alla predisposizione *Savant*, discussa al *paragrafo 3.4*, e sarà quindi più portato alle abilità di carattere più tecnico.

## **FANTASY**

*Morvan Falduin è un elfo Mangiatore di Nym. L'ingestione di questo fiore consente ad alcuni individui di riconoscere il Tessuto, ovvero l'insieme di filamenti energetici che costituiscono la realtà che ci circonda.*

*I Mangiatori di Nym sono celebri in tutto il Regno per la loro capacità di interagire con le forze invisibili provocando reazioni arcane (comunemente chiamate "magic"), ma sono altrettanto famosi per i frequenti stati di stupore indotto a cui possono essere soggetti a causa del Nym che, a conti fatti, altro non è se non una potentissima sostanza psicotropa.*

*Morvan passa le sue giornate rischiando la pelle, vendendo i suoi servigi al miglior offerente e dilapidando tutto ciò che riceve con uno stile di vita molto dissoluto.*

Morvan Falduin appartiene alla predisposizione *Psyvaas*, presentata nel *paragrafo 3.4*, ed è versato allo studio e all'interazione con l'arcano.

## **MODERNO**

*Anno 2019: l'umanità è in ginocchio a causa della diffusione di una spora scoperta appena due anni prima da una spedizione scientifica nel Rio delle Amazzoni; questa spora, una mutazione all'interno della famiglia delle Cordicipitaceae, è ora conosciuta come la Piaga.*

*In grado di infettare il cervello di chiunque la inal, la Piaga si riproduce all'interno del corpo ospite che in poco tempo diventa una sorta di guscio vuoto guidato solo dal desiderio di riproduzione del parassita.*

*Dopo un periodo caratterizzato da rivolte, guerriglia urbana, leggi marziali e inevitabile capitolazione dell'ordine costituito, l'umanità è ritornata alla "legge del più forte" e la natura ha iniziato a reclamare gli spazi che le appartenevano.*

*Violet, appassionata di arrampicata e campionessa regionale di thai boxe, fa parte di un piccolo gruppo di*

*sopravvissuti barricati all'interno di un ospedale ormai da tempo a corto di medicinali. Indomita e ben lontana dal gettare la spugna, Violet affronta la sua nuova vita post-catastrofe un giorno alla volta.*

Violet appartiene alla predisposizione *Striker*, discussa al *paragrafo 3.4*, ed è portata alle abilità di tipo fisico e di combattimento.

Troverete le Schede di riferimento di Rim, Morvan e Violet in fondo al manuale.

# CONCETTI DI **B**ASE

---

2.

Questo *Capitolo* esplora i concetti di gioco relativi alla compilazione della *Scheda del Personaggio*. La generazione dei *PG* è spiegata nel *Capitolo 3*.

*Nota sull'utilizzo dei dadi:* il MONAD System funziona sia con normali d6 che con d6 speciali, chiamati *Dadi MONAD*; negli esempi faremo riferimento a questa variante. Troverete informazioni aggiuntive su come usare tutti i tipi di dado al *paragrafo 4.4.2*.

## 2.1. Scala di Valori

Nel manuale faremo riferimento alla *Scala di Valori*, una lista di corrispondenze tra valori numerici (necessari per la soluzione delle dinamiche di gioco) e aggettivi (che indicano la qualità intrinseca di un *Attributo* o il *Grado di Competenza* di un'*Abilità*). Ulteriori dettagli o variazioni sul come utilizzare la *Scala di Valori* saranno presentati di volta in volta.

Valore	Attributo	Abilità	Maestria
1	Scarso	Principiante	
2	Discreto	Apprendista	1 <sup>a</sup> Maestria
3	Sufficiente	Idoneo	
4	Buono	Professionista	2 <sup>a</sup> Maestria
5	Ottimo	Specialista	
6	Superiore	Elitario	3 <sup>a</sup> Maestria
7	Perfetto	Paradigma	

*Tabella 1 - Scala di Valori*

## 2.2. Attributi Primari

Ogni personaggio è caratterizzato da cinque *Attributi Primari*: **CORPO**, **REAZIONE**, **PRESENZA**, **MENTE** e **ANOMALIA**. Tali *Attributi* hanno la funzione di descrivere a grandi linee la sfera fisica, sociale, mentale o arcana del personaggio.

Gli *Attributi Primari* servono per determinare gli *Attributi Derivati* (vedi oltre), e vengono usati come valore base per test che non corrispondono ad alcuna *Abilità*.

Ad ogni *Attributo Primario* corrisponde un gruppo di *Abilità* specifico.

**CORPO**: rappresenta la prestanza fisica del soggetto,

la sua resistenza allo sforzo, le sue performance atletiche in termini di pura potenza; è anche un indicatore generico della stazza.

**REAZIONE:** rappresenta la prontezza di riflessi e la presenza di spirito del personaggio.

**PRESENZA:** indica l'aspetto del personaggio, il carisma, l'empatia e la sua capacità di relazionarsi con gli altri.

**MENTE:** racchiude in sé l'intelligenza pura del personaggio (intesa come capacità di ragionamento logico e matematico), il suo intuito, la forza di volontà e la memoria.

**ANOMALIA:** rappresenta la capacità di fare uso di *Anomalie* (*Magie*), conoscenze arcane e/o poteri vari.

Agli *Attributi Primari* va dato un valore compreso tra 1 e 7. Il valore di un *Attributo* può aumentare (ad esempio tramite l'utilizzo di *XP*, vedi *paragrafo 4.7*) e in circostanze speciali può anche diminuire, temporaneamente o permanentemente (ad esempio se un personaggio viene mutilato).

## 2.3. Attributi Derivati

Il valore iniziale degli *Attributi Derivati* dipende dagli *Attributi Primari* e definisce gli altri aspetti fondamentali del personaggio.

Vediamo quali sono:

**Soglia di Resistenza (SoRe):** la *SoRe* serve a determinare il tipo di *Lesione* che si subisce: maggiore sarà la *SoRe*, più sarà difficile uccidere il personaggio. Per dettagli sui *Danni*, consultate il *paragrafo 4.6.5*.

**Movimento (Mov):** indica il numero di *Zone* che un personaggio può attraversare durante una *Azione*. Ulteriori dettagli sulle *Zone* sono disponibili al *paragrafo 4.5*.

**Punti Soma (PS[Attributo]):** I *Punti Soma* sono una risorsa finita, divisa in *Riserve* per ogni *Attributo* e che

viene utilizzata per generare *Bonus* automatici da aggiungere ai test.

Gli acronimi utilizzati nel testo sono PS[*COR*] per i *Punti Soma* di *CORPO*, PS[*REA*] per quelli di *REAZIONE*, PS[*PRE*] per quelli di *PRESENZA*, PS[*MEN*] per quelli di *MENTE* e PS[*ANOM*] per quelli di *ANOMALIA*.

Ogni *Punto Soma* garantisce un *Bonus* di +1.

#### **Esempio [FANTASCIENZA]**

*Rim investe 3PS[MEN] in un test di Alta Tecnologia mentre prova a far funzionare una console difettosa. Partirà quindi già con un Bonus di +3.*

**Un personaggio non può investire in un singolo test una quantità di *Punti Soma* che superi il doppio del valore dell'*Attributo* a cui l'*Abilità* utilizzata nel test fa riferimento.**

#### **Esempio [FANTASY]**

*Morvan Falduin ha CORPO 2 e potrà utilizzare un massimo di 4PS[COR] in un test che coinvolge un'Abilità appartenente al gruppo di Abilità di CORPO.*

Anche l'attivazione di *Doni*, *Stunt* o *Anomalie* può richiedere una spesa in *Punti Soma*; se l'*Azione* non richiede di effettuare un test è possibile ignorare il limite di spesa sopra descritto.

**Punti Stress (PuSt):** I *Punti Stress* misurano l'affaticamento mentale di un soggetto. Ogni volta che un personaggio supera il tetto consentito (vedi *paragrafo 3.6.*) azzeri i propri *PuSt* e acquisisce uno *Squilibrio Mentale* che lo affliggerà da quel momento in poi.

*Come giocare le carte dei Punti Soma:* per i *Punti Soma* vengono utilizzate delle carte numerate da 0 a 5, che verranno giocate sia scoperte che coperte a seconda della situazione.

Nel primo caso la puntata in *Punti Soma* sarà nota a tutti i giocatori coinvolti nel test. Nel secondo caso invece, qualora per ragioni di tensione narrativa si scelga di giocare a carte coperte, i *Punti Soma* verranno rivelati contemporaneamente da tutti alla fine delle puntate; i giocatori avranno così la possibilità di bluffare provando a confondere l'avversario.

#### **Esempio con carte scoperte:**

*Davide vuole spendere 5PS[PRE]; ha in mano una serie di carte con valori diversi, prende una carta di valore 1 e una carta di valore 4 e le mette sul tavolo. Ha giocato così un totale di 5 *Punti Soma*.*

### **Esempio con carte coperte:**

*Davide vuole spendere sempre 5PS[PRE]. Dalla sua mano sceglie cinque carte di valore 1, e due di valore 0, giocando un totale di 7 carte. L'avversario, vedendo l'elevato numero di carte potrebbe pensare ad una puntata ben maggiore di 5 Punti Soma e quindi rivedere la sua strategia: fino al momento di rivelarle nessuno sarà sicuro di che Bonus i propri avversari possono disporre.*

**Come regola generale, tutti i test di *Combattimento*, di *Iniziativa*, e i test in cui due personaggi si confrontano nello stesso compito (test *Contrapposti*) richiedono puntate a carte coperte.**

Può capitare che un giocatore debba cambiare le carte che ha in mano per avere tagli più pratici da giocare; in questo caso, chiedendo prima conferma al GM, la cosa più semplice da fare è usare il mazzo generale di *Punti Soma* come “banca” con cui effettuare i cambi.

### **Esempio:**

*Davide vuole giocare 2PS[CORPO] ma in mano ha solo una carta da 4. Premurandosi di concordare l'operazione con il GM, Davide prende il mazzo generale di *Punti Soma*, mette in fondo la sua carta da 4 e ne estrae quattro di valore 1. Questo gli permetterà di essere più flessibile nelle successive puntate. Infine rimescolerà il mazzo per rimetterlo sul tavolo.*

Nel mazzo le carte non sono distinte fra i vari tipi di *Punti Soma*, ma andranno semplicemente divise tra gli *Attributi* nelle rispettive *Riserve*.

Si possono recuperare *Punti Soma* in 3 modi:

- 1) Acquisendo *Punti REM* (discussi nel *paragrafo 4.2.*), nell'ordine di 3 *Punti Soma* per *Punto REM* guadagnato.
- 2) 5 *Punti Soma* vengono recuperati dopo un periodo di breve riposo, 10 dopo un riposo completo.
- 3) In cambio di *Punti Stress* (vedi più avanti): 5 *Punti Soma* per *Punto Stress* che il giocatore decide di aggiungersi sulla *Scheda*. Questa è un'opzione d'emergenza e serve per generare *Punti Soma* in situazioni disperate.

I *Punti Soma* rigenerati possono essere distribuiti a piacimento sempre rispettando il tetto stabilito dalle *Predisposizioni* (vedi *paragrafo 3.4*).

I *Punti Stress* si possono acquisire in tre modi:

- 1) Quando il personaggio subisce un affaticamento mentale o fisico di qualche tipo, per esempio durante un interrogatorio. Come regola generale, consigliamo di assegnare 1 *PuSt* per situazione.
- 2) In cambio di *Punti Soma* da generare “al volo”: l’acquisizione di 1 *Punto Stress* garantisce 5 *Punti Soma*.
- 3) Provando a *Sintonizzarsi* con una frequenza di *Anomalia* superiore al proprio valore di *Sintonia*. Il *paragrafo 5.5*. offre ulteriori delucidazioni in merito.

È possibile rimuovere *Punti Stress* in due modi:

- 1) Riposando o intrattenendosi in attività di svago un personaggio può rimuovere 1 *PuSt* ogni 24 ore.
- 2) Indulgendo nel *Vizio* prescelto, secondo le modalità descritte nel *paragrafo 5.5*.

*Personaggi Scossi*: Quando un personaggio acquisisce più della metà del suo totale di *PuSt* è da considerarsi *Scosso*. Un personaggio *Scosso* non può spendere *Punti Soma* fino a quando non diminuisce i propri *Punti Stress* al di sotto di tale limite.

Una lista più precisa degli *Squilibri Mentali* e di tutte le regole ad essi relative si trova in fondo a questo *Capitolo*.

**Punti Ferita (PF)**: I *Punti Ferita* rappresentano il danno che un personaggio è in grado di assorbire prima di soccombere.

I danni inflitti da un attacco possono essere di 3 tipologie: *Lesioni Superficiali*, *Lesioni Aggravate*, o *Lesioni Mortali*. L’entità del danno viene determinata a partire dalla *SoRe*, come spiegato al *paragrafo 4.6.5*.

Il recupero di *PF*, operazioni di pronto soccorso e il funzionamento di cure e medicine sono descritti più avanti.

Alcuni *Doni* o altri poteri potrebbero consentire il recupero di *Punti Ferita* in modi differenti; per i dettagli fate riferimento ai rispettivi paragrafi.

## 2.4. Descrittori

I *Descrittori* sono tratti caratteriali o aggettivi (“affascinante”, “crede di sapere tutto”, “viscido”, “loqua-

*Recupero dei Punti Ferita:* in assenza di medicinali o cure mediche specifiche:

- ▶ 1 giorno di riposo consente di curare una *Lesione Superficiale*.
- ▶ 7 giorni di riposo consentono di curare una *Lesione Aggravata*.
- ▶ 1 mese di riposo consente di recuperare alcune tipologie di *Lesioni Mortale*. Un braccio mozzato, ad esempio, non ricresce. La possibilità di curare certe *Lesioni Mortali* è a discrezione del GM.

*Operazioni di Pronto Soccorso:* un'operazione di *Pronto Soccorso* viene iniziata per impedire la morte di un personaggio che abbia subito il massimo delle sue *Lesioni Mortali*.

L'*Azione di Pronto Soccorso* è da considerarsi *Estesa* (paragrafo 4.6.2.4) e consuma tutte le *Azioni* rimanenti nel *Turno* del personaggio che soccorre. Il soccorritore deve possedere la *Maestria Pronto Soccorso* ed effettuare un test di *Conoscenze Comuni* contro *Grado di Competenza 4 (Professionista)*, eventualmente modificata a seconda del contesto. In caso di successo la vittima non muore e rimane priva di sensi; se l'azione non riesce il personaggio è da considerarsi morente e pronto per pescare la sua *Carta Ancora*, come spiegato nel paragrafo 4.3.

*Cure e Medicina:* *Medicina* è una *Maestria di Conoscenze Accademiche* che può essere impiegata per accelerare il tempo di guarigione di determinate *Lesioni*, a patto di avere a disposizione un luogo calmo e pulito, unguenti, bende o altro materiale necessario. Il personaggio deve effettuare un test *Conoscenze Accademiche* contro un *Grado di Competenza* che può variare.

Contro *Grado di Competenza Professionale*, i tempi di recupero diventano:

- ▶ 6 ore di riposo per curare una *Lesione Superficiale*.
- ▶ 3 giorni di riposo per curare una *Lesione Aggravata*.
- ▶ 1 settimana di riposo per curare alcune tipologie di *Lesioni Mortale*.

Contro *Grado di Competenza Specialista*, i tempi di recupero diventano:

- ▶ 3 ore di riposo per curare una *Lesione Superficiale*.
- ▶ 1 giorno di riposo per curare una *Lesione Aggravata*.
- ▶ 3 giorni di riposo per curare alcune tipologie di *Lesioni Mortale*.

Contro *Grado di Competenza Elitario*, i tempi di recupero diventano:

- ▶ 1 ora di riposo per curare una *Lesione Superficiale*.
- ▶ 6 ore di riposo per curare una *Lesione Aggravata*.
- ▶ 1 giorno di riposo per curare alcune tipologie di *Lesioni Mortale*.

Eventuali modificatori contestuali (ad esempio, condizioni igieniche non ideali) vanno considerati solo dopo aver determinato il *Grado di Competenza* che si vuole raggiungere.

*Punti Struttura (PuStrut)*: sono l'equivalente dei *Punti Ferita* per armi, armature e oggetti. Un muro da abbattere o una porta da sfondare utilizzano i *PuStrut* per determinare quanto danno possano assorbire prima di cedere.

- ▶ I *PuStrut* non distinguono fra *Lesioni Superficiali*, *Aggravate* o *Mortali*. Un *PuStrut* viene sottratto per ogni colpo inflitto all'oggetto o alla struttura.
- ▶ All'esaurimento di tutti i *PuStrut*, l'oggetto in questione diventa inservibile e non può più essere riparato.

Ulteriori informazioni su *Protezioni* di vario tipo sono disponibili nel *paragrafo 6.2*.

ce”, “pensiero ermetico”, “grasso”, “alto”, “basso”, “tic nervoso”, “mente aperta”, ecc.); **non sono associati a nessun Attributo e vengono utilizzati come Bonus (+1) o Malus (-1) nei test a patto che il giocatore li interpreti.** Se ben sfruttati, a discrezione del GM, possono rendere automatico il superamento di alcuni test.

Un *Descrittore* può essere *Positivo* (*Valore Descrittore* +1, associato ad un *Bonus*), *Neutro* (*Valore Descrittore* 0, associato a *Bonus* o *Malus* a seconda del contesto) o *Negativo* (*Valore Descrittore* -1, associato ad un *Malus*).

I *Descrittori* possono essere concordati con il GM o scelti da una lista precompilata, disponibile al *paragrafo 3.10*.

Il *Valore Descrittori Totale* è la somma del *Valore* di tutti i *Descrittori*.

**Esempio [MODERNO]:**

*Violet ha il Descrittore Positivo “Sguardo Magnetico” e sta cercando di attirare l’attenzione di un sopravvissuto che si è appena unito al suo gruppo. L’uomo, seduto ad un tavolo, sta piangendo disperato. Roberto, che controlla Violet, comunica al GM di voler utilizzare il suo Descrittore. Debutta con una frase per farsi notare e appena l’uomo alza lo sguardo Roberto si prodiga nel descrivere come Violet fissi i suoi occhi su quelli del nuovo arrivato, scrutandone le profondità come a volerli leggere l’anima. Il GM decide che l’interpretazione di Roberto è soddisfacente e che Violet ha completamente catturato l’attenzione dello sconosciuto. Il GM avrebbe potuto dire: “Ok, fai un test di Persuadere. Ti garantisco un Bonus di +1 se mi narri in che modo utilizzi il tuo Sguardo Magnetico”, ma in questo caso il test è riuscito automaticamente.*

L’acquisizione di un nuovo *Descrittore* deve essere giustificata dagli eventi dell’*Avventura* o della *Campagna*. Un personaggio non diventa “Crudele” dall’oggi al domani, se non per motivi legati alla storia che sta vivendo. Il GM può concedere alcuni *Descrittori* gratuitamente nel caso gli eventi lo giustificassero (ad esempio, se un personaggio si frantumasse un piede in combattimento il GM potrebbe assegnargli il *Descrittore* “Zoppo” gratuitamente).

*Come usare il Valore Descrittore Totale: I personaggi non possono avere un Valore Descrittore Totale superiore a +2 o inferiore a -2. Eventuali Descrittori in grado di portare questo valore sopra il +2 o sotto il -2 vanno comunque segnati sulla Scheda e contano come opportunità per l’acquisizione di *Punti REM* (vedi più avanti), ma non modificheranno mai la soglia di +2 o -2.*

*Descrittori e Punti REM*: Ogni volta che un *Descrittore* è stato interpretato in un modo rilevante per il gioco, il GM può assegnare al giocatore un *Punto REM*. I *Punti REM* possono essere scambiati con XP con un rapporto variabile:

- *Valore Descrittori Totale +1/+2*: la quantità di *Punti REM* necessaria per ottenere 1 XP aumenta rispettivamente di 1 o di 2.
- *Valore Descrittori Totale -1/-2*: la quantità di *Punti REM* necessaria per ottenere 1 XP diminuisce rispettivamente di 1 o di 2.

Anche dalla *Tabella 9* si evince come un personaggio con molti *Descrittori Positivi* (*Valore Descrittori Totale +2*) paga un XP 7 *Punti REM* mentre ad uno con molti *Descrittori Negativi* (*Valore Descrittori Totale -2*) ne bastano solo 3.

Il pensiero dietro a questa scelta è presto detto: un personaggio con un *Valore Descrittori Totale* negativo per guadagnare esperienza dovrà mettersi nei guai, mentre uno con un *Valore Descrittori Totale* positivo avrà maggiori possibilità di interpretare i propri *Descrittori* in situazioni più sicure. I *Descrittori Neutri* svolgono quindi una duplice funzione a seconda del contesto: possono sia aiutare che mettere in difficoltà il personaggio che li possiede.

Le regole specifiche relative alle *Carte e Punti REM* sono disponibili rispettivamente ai *paragrafi 4.1 e 4.2*.

## 2.5. Vizio

Il *Vizio* di un personaggio viene deciso durante la fase di creazione (*paragrafo 3.11.*) e generalmente non può cambiare col tempo se non per motivi legati alla storia.

Il *Vizio* rappresenta la valvola di sfogo del personaggio e gli consente di rimuovere *Punti Stress* dalla *Scheda* in tempi più rapidi. La medaglia però, si sa, ha due facce: abbandonarsi al *Vizio* è rischioso ed un PG potrebbe anche ritrovarsi più stressato di prima.

In linea di massima, la natura del *Vizio* deve essere problematica dal punto di vista narrativo o di gioco: un personaggio abbandonato al *Vizio* deve esserne completamente immerso, intossicato o venirne distratto. In termini pratici, un *Vizio* ficca un giocatore in situazioni pericolose, ambigue dal punto di vista morale, economicamente impegnative o tali da renderlo indifeso per un certo periodo.

Esempi di *Vizi* sono disponibili al *paragrafo 3.11.*, ma vi consigliamo di aggiustare i “livelli di depravazione” a seconda del tono che volete dare alla

vostra ambientazione.

Un personaggio può abbandonarsi al proprio *Vizio* per rimuovere *PuSt* una sola volta per *Sessione*. Personaggi troppo viziosi semplicemente non hanno né il tempo né la lucidità mentale per occuparsi di altro.

**Ogni volta che il suo personaggio si lascia andare, il giocatore deve tirare un numero di dadi pari ai *PuSt* accumulati: il personaggio può immediatamente rimuovere 1 *PuSt* se non esce neanche un *Fallimento*, viceversa ne guadagna 1.**

**Esempio [FANTASY]:**

*Fra un'avventura e l'altra Morvan Falduin tende a scialacquare buona parte dei suoi compensi nelle locande più luride del Regno. Fra i suoi tanti vizi il principale è il bere, urgenza che sfoga tracannando vino in enormi quantità. Morvan ha un tetto di Punti Stress di 4, e dopo essere sfuggito per il rotto della cuffia dalle grinfie di un gruppo di cultisti che lo volevano morto ha ben 3 Punti Stress segnati sulla Scheda.*

*Luca, che controlla Morvan, ha assolutamente bisogno di ridurre il numero di Punti Stress: Morvan è infatti Scosso, e non può spendere Punti Soma fino a quando non rimuove almeno un Punto Stress, così Luca decide di indirizzare l'elfo alla locanda più vicina per farlo ubriacare. Morvan inizia a bere e Luca tira tre dadi: escono due Successi ed un Fallimento. Il test è fallito. Morvan non solo non rimuove alcun Punto Stress, ma ne deve aggiungere un altro, raggiungendo il suo tetto di 4... tempo di consultare la lista degli Squilibri Mentali...*

*Nel caso in cui tutti le facce avessero restituito Successi, Luca avrebbe ridotto i Punti Stress a 2.*

Indulgere in un *Vizio* può durare pochi minuti o alcune ore, a seconda del *Vizio* scelto.

## 2.6. Abilità

Il valore assegnato ad ogni *Abilità* indica il *Grado di Competenza* che un personaggio possiede in un ambito specifico, in accordo con la *Tabella 1*. Le *Abilità* sono raggruppate in *Gruppi di Abilità* facenti riferimento ad un *Attributo Primario*.

Esistono **28 *Abilità* Generiche** che possono essere applicate a qualsiasi ambientazione. Il GM può comunque decidere di limitarne l'accesso in base a *Razza*, *Predisposizione* o *Fazione* del personaggio (vedi *Capitolo 3*).

**Esistono *Abilità di Razza*, *Predisposizione* o *Fazione* che sono differenti a seconda dell'ambientazione.**

GM e giocatori sono liberi di inventarne o proporre di appropriate.

**Esempio:**

*L'Abilità Arti Marziali è accessibile solo alla Predisposizione Striker.*

Il valore assegnato ad una certa *Abilità* rappresenta il valore da cui partire quando si effettuano test che la coinvolgono.

**Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Rim sta provando a persuadere un ricettatore di documenti falsi a rivelare il nome del suo ultimo cliente. Rim ha Persuadere 3 (Idoneo), e quindi userà 3 come valore di partenza per il test.*

Il *Grado di Competenza* in una determinata *Abilità* può essere inizialmente acquistato durante la generazione del personaggio (*Capitolo 3*), ed in seguito aumentato o acquisito ex novo con spesa di XP (*paragrafo 4.7.*)

Noi consigliamo di permettere l'acquisto di *Gradi di Competenza* in nuove *Abilità* a personaggi che possano giustificarne l'apprendimento, per esperienza acquisita nel corso della *Sessione* o grazie agli insegnamenti di qualcuno con un *Grado di Competenza* superiore al loro.

Le *Abilità Generiche* sono:

## ABILITÀ DI CORPO

**Armi da Mischia Pesanti:** consente l'utilizzo di *Armi da Mischia* di *Taglia Grossa*. Sono incluse in questa categoria spade bastarde, spadoni, asce da guerra, martelli pesanti, alabarde, ecc. **Esempi di Maestrie:** *arma specifica, combattimento con mano non dominante, mossa distintiva.*

**Atletica:** è l'abilità relativa alle prestazioni di un personaggio in ambiti come la corsa, il salto, l'arrampicata, il lancio di oggetti (ma non l'utilizzo di *Armi da Lancio*) e il sollevamento pesi. **Esempi di Maestrie:** *salto in lungo, salto in alto, bouldering.*

**Intimidire:** indica quanto la presenza fisica di un personaggio possa risultare minacciosa. Questa abilità va utilizzata in interrogatori o tentativi espliciti di instillare paura in un altro soggetto. **Esempi di Maestrie:** *tortura, interrogatorio, efficacia aggiuntiva verso una Fazione specifica.*

**Nuotare:** determina l'abilità del personaggio nel nuotare, sia in una situazione normale (piscina, mare calmo) che in situazioni di pericolo (fiume in piena). **Esempi di Maestrie:** *trattenere il respiro, immersione, ecc.*

**Rissa:** l'abilità di combattere in corpo a corpo disarmati; si basa sulla forza bruta. **Esempi di Maestrie:** *attaccabrighe da bar, uno contro uno, rissa contro*

*Maestrie*: la specializzazione in una *Abilità* più generica. L'accesso alle *Maestrie* si sblocca rispettivamente ai *Gradi di Competenza* 2, 4 e 6, ma nella maggior parte dei casi è necessario attivarle tramite la spesa di *XP*. Alcune *Razze* o *Fazioni* possono dare accesso gratuito a delle *Maestrie*.

Certe *Maestrie* sono precluse ad alcune *Predisposizioni*.

**Esempio:**

Le *Maestrie* di *Conoscenze Accademiche* sono disponibili solo ai *Savant*.

**Le *Maestrie* possono funzionare in due modi distinti:**

1. La *Maestria* dà un *Bonus* di +1 quando usata nel test.

**Esempio [FANTASY]:**

*Morvan sta cercando di far colpo su una cameriera della locanda in cui si è fermato a bere. Decide di suonare qualcosa con il flauto che porta sempre con sé. Il GM decide che si tratta di un test di Arte. Morvan ha un Grado di Competenza di 2 (Apprendista), ma possiede anche la *Maestria* di Arte “Musica”, che gli garantisce un *Bonus* automatico di +1. Morvan quindi effettua il test partendo da un valore di 3 (2 + 1), valore che verrà poi modificato dal GM con gli eventuali *Bonus* o *Malus*: una *Complicazione Leggera* nel caso Morvan sia brillo, una *Complicazione Seria* nel caso in cui la cameriera non fosse interessata alle sue avance, o ancora una *Situazione Favorevole* se quest'ultima trovasse l'elfo attraente.*

2. La *Maestria* non offre *Bonus* gratuiti, ma consente di utilizzare regole speciali in determinati contesti.

**Esempio [MODERNO]:**

*Violet ha la *Maestria* di Arti Marziali “Danno Maggiorato”. Il GM decide che nel contesto dell'ambientazione questo significa che ogni volta che Violet colpisce qualcuno utilizzando una tecnica di thai boxe, può aggiungere 1 alla Classe di Danno, modificando quindi il totale di Danno.*

Il giocatore e il GM si accorderanno sulla categoria di appartenenza della *Maestria* scelta.

Esempi di *Maestrie* sono offerti nella descrizione delle *Abilità* generiche.

*bersagli multipli.*

## ABILITÀ DI REAZIONE

**Acrobazia:** indica la capacità del personaggio di compiere acrobazie pericolose, come parkour, o comunque azioni che personaggi privi di un addestramento specifico non riuscirebbero a fare. **Esempi di Maestrie:** *caduta controllata, equilibrio, corsa sui tetti.*

**Armi a Distanza:** questa *Abilità* include l'utilizzo di tutte le armi che colpiscono a distanza grazie alla forza del lancio o tramite un meccanismo di qualche tipo; include quindi armi da fuoco, ad energia, e armi da tiro o da lancio come giavellotti, pugnali da lancio o archi e balestre. **Esempi di Maestrie:** *arma specifica, tecnica segreta.*

**Armi da Mischia Leggere:** consente l'utilizzo di *Armi da Mischia di Taglia Media* o *Piccola*. Sono comprese in questa categoria armi come coltelli da guerra, machete, accette, martelli, manganelli, spade, bastoni, lance, ecc. **Esempi di Maestrie:** *arma specifica, combattimento con mano non dominante, tecnica segreta.*

**Arti Marziali:** **Abilità accessibile solo agli Striker.** Conoscenza di arti di vario tipo da sfruttare in combattimenti armati o disarmati. L'utilizzo di un'arma unitamente ad una tecnica marziale è consentito tramite l'acquisizione di apposite *Maestrie*. **Esempi di Maestrie:** *leve articolari, prese, danno maggiorato, machete, coltello da guerra, accetta.*

**Condurre:** a seconda del livello di sviluppo tecnologico dell'ambientazione, *Condurre* può significare ad esempio "cavalcare", "guidare auto" oppure "pilotare astronavi". **Esempi di Maestrie:** *veicolo specifico, stuntman, guida con veicoli danneggiati.*

**Furtività:** è l'abilità di un personaggio di muoversi di soppiatto, scomparire fra la folla o nascondersi nelle ombre. **Esempi di Maestrie:** *silenzioso, tecnica camaleontica, invisibilità in un certo tipo di condizione atmosferica/ paesaggio.*

**Rapidità di Mano:** raggruppa tutta una serie di abilità come borseggiare, scassinare serrature, far sparire piccoli oggetti o fare sofisticati giochi con le carte. **Esempi di Maestrie:** *casseforti, borseggiare, prestidigitazione.*

## ABILITÀ DI PRESENZA

**Arte:** indica l'attitudine artistica di una persona e raggruppa diverse discipline sotto un unico punteggio. Sono test di *Arte* tutte le prove che hanno a che fare con il disegno, la pittura, l'attività attoriale, la performance musicale. **Esempi di Maestrie:** *musica, flauto traverso, ritratti, poesia, scultura, dirigere attori.*

**Empatia:** è la capacità di comprendere lo stato emotivo altrui, per offrire supporto o per sfruttare la situazione a proprio vantaggio. **Esempi di Maestrie:** *comprendere meglio una Razza specifica, comprendere meglio una*

*persona specifica, psicologia cognitiva, conoscenza degli stati depressivi.*

**Ingannare:** la capacità di manipolare, pilotare l'attenzione, raccontare menzogne credibili, impersonare, travestirsi. **Esempi di Maestrie:** *impersonare, imitare tono di voce, instillare sospetti o sensi di colpa.*

**Persuadere:** la capacità di convincere, sedurre, affascinare o ottenere l'approvazione di qualcuno senza ricorrere a menzogne. **Esempi di Maestrie:** *retorica, playboy, leader nato, ispirare fiducia.*

**Socializzare:** capacità di condurre una conversazione brillante, abilità con i pettegolezzi, raccogliere informazioni in modo non esplicito. **Esempi di Maestrie:** *gossip sulle celebrità, collezionista di pettegolezzi politici, abile nella conversazione con il sesso opposto.*

## ABILITÀ DI MENTE

**Alta Tecnologia:** indica la capacità di utilizzare tecnologie che richiedono conoscenze pregresse. Cosa rientri nell'*Abilità Alta Tecnologia* dipende dall'ambientazione e va concordato con il GM. **Esempi di Maestrie:** *hacking di sistemi di sicurezza, macchine da assedio medievale, adoperare artefatti Atlantidei.*

**Bassa Tecnologia:** è l'abilità di utilizzo delle tecnologie più diffuse, uno smartphone, un computer per operazioni di base, una radio di bordo o macchinari industriali relativamente semplici. Cosa rientri nell'*Abilità Bassa Tecnologia* dipende dall'ambientazione e va concordato con il GM. **Esempi di Maestrie:** *radioamatore, macchinista esperto, fornaci.*

**Cercare:** indica la capacità di perquisire una persona, di scoprire indizi in una stanza messa a soqquadro, seguire qualcuno attraverso un bosco di notte o di individuare tracce specifiche. **Esempi di Maestrie:** *trovare cibo in ambiente ostile, impronte digitali, identificazione liquidi.*

**Conoscenze Accademiche:** **Maestrie accessibili solo ai Savant.** Conoscenze acquisite grazie allo studio. **Esempi di Maestrie:** *fisica, chimica, medicina.*

**Conoscenze Comuni:** nozioni acquisite in modo spontaneo durante la vita del personaggio e che non richiedono studio specifico. **Esempi di Maestrie:** *cerimonie religiose, conoscenza delle principali Fazioni, pronto soccorso.*

**Parlare Lingua:** è la conoscenza di una lingua oltre a quella parlata dal personaggio. Può essere acquisita più volte, una per ogni lingua. **Esempi di Maestrie:** *traduttore, linguista, accento perfetto.*

## ABILITÀ DI ANOMALIA

**Armonia:** è l'*Abilità* sfruttata per attingere al potere di una specifica *Frequenza* e dare luogo ad una *Anomalia*. **Esempi di Maestrie:** *eccellenza nell'ottenere un effetto specifico.*

**Dissonanza:** è la capacità di resistere agli effetti di una *Anomalia*. **Esempi**

**di Maestrie:** *specifico Gruppo di Anomalie.*

**Occulto:** fa riferimento a conoscenze occulte ed esoteriche che esulano dal contesto accademico. **Esempi di Maestrie:** *artefatti cthulhiani, rituali demoniaci, vampiri.*

**Sintonia:** indica la *Frequenza* massima di un'*Anomalia* su cui un personaggio può *Sintonizzarsi* senza spendere *PuSt* (vedi *paragrafo 5.5*). **Esempi di Maestrie:** *eccezione per un effetto specifico (ad esempio, "Anomalie di difesa").*

**Sovraccarico:** **Abilità accessibile solo agli *Psyvaas*.** Una specializzazione per penetrare le difese magiche e la *Dissonanza* altrui (vedi *paragrafo 5.8*). **Esempi di Maestrie:** *effetto amplificato verso una Razza/Fazione specifica, effetto amplificato in determinate condizioni dell'avversario o ambientali.*

## 2.7. Precetti

I *Precetti* rappresentano le idee, le aspirazioni di ogni individuo e il suo modo di gestire le relazioni sociali: in quanto tali sono fondamentali per la crescita e la maturazione di ogni personaggio; in gioco permettono di accumulare *Punti REM* (necessari per ricevere *XP*) e di sbloccare *Carte REM* secondo le modalità descritte ai *paragrafi 4.1 e 4.2*.

I *Precetti* si dividono in 3 categorie:

**Prese di Posizione:** rappresentano il modo di rapportarsi e l'attitudine che un personaggio mantiene nei confronti di persone, gruppi etnici o sociali. Sono dei pregiudizi o delle preferenze di qualche tipo che potranno essere giustificate razionalmente o anche fondate su percezioni puramente emotive.

Le *Prese di Posizione* potranno modificarsi in base agli eventi di gioco, anche radicalmente. Un esempio potrebbe essere il caso in cui un personaggio venga salvato da un appartenente di una *Razza* verso cui, per *Presa di Posizione*, prova rancore. Qualora il giocatore accettasse di rinunciare a una *Presa di Posizione* organicamente alla narrazione, starà al GM suggerire di scambiarla con una nuova, gratuitamente.

Una *Presa di Posizione* esistente può essere scambiata con un nuovo *Precetto* al costo di 5 *Punti Stress* tra una *Sessione* di gioco e la successiva: questo "costo" sta a rappresentare la fatica e la confusione mentale che un personaggio patisce per aver cambiato opinione di punto in bianco, rigettando ciò in cui ha creduto fino a quel momento.

Per alcuni esempi di *Prese di Posizione* consultate il *Capitolo 3*.

**Legami:** fa riferimento all'affetto o alla considerazione che il personaggio nutre nei confronti di determinate cose o persone che si ripromette di proteggere o quantomeno di mantenere in "buona salute".

Nel caso in cui un *Legame* venga danneggiato o distrutto (da un altro personaggio o da un evento), il giocatore vittima deve scartare tutte le sue *Carte REM*. I *Punti REM* relativi all'acquisizione di quelle carte non vengono rimossi e un nuovo *Precetto* può essere scelto al costo di 5 *Punti Stress*.

Anche un *Legame* esistente può essere abbandonato tra due *Sessioni* e scambiato con un nuovo *Precetto* al costo di 5 *Punti Stress*.

Se un *Legame* viene eliminato in maniera integrata alla narrazione può essere rimpiazzato da un altro *Precetto* gratuitamente (ad esempio, una persona cara che muore di morte naturale).

**Obiettivi Personali:** sono i risultati che un personaggio mira ad ottenere, e per raggiungere i quali si impegna attivamente; Possono includere traguardi personali (*vendicarmi di chi ha ucciso mia sorella, sconfiggere la mia dipendenza*), professionali (*diventare il miglior fabbro del reame, rimpiazzare il mio superiore*) o più venali (*portare a termine l'affare, trovare il tesoro sepolto dal mio antenato*).

Nel caso un *Obiettivo* diventi irraggiungibile a causa di eventi esterni (relativi o meno all'azione degli altri personaggi), il giocatore danneggiato deve scartare tutte le *Carte REM* a sua disposizione. I *Punti REM* relativi all'acquisizione di quelle carte non vengono rimossi, e un nuovo *Precetto* può essere scelto spendendo 5 *Punti Stress*.

Gli *Obiettivi Personali*, diversamente dai *Legami*, possono essere raggiunti o portati a termine. Quando ciò avviene, il giocatore può cancellarlo dalla *Scheda* e rimpiazzarlo gratuitamente con un nuovo *Precetto*.

Fra una *Sessione* di gioco e l'altra, un *Obiettivo Personale* può essere abbandonato e scambiato con un nuovo *Precetto* al costo di 5 *Punti Stress*.

## 2.8. Squilibri Mentali

Gli *Squilibri Mentali* sono affezioni che colpiscono le sfere cognitive, affettive, comportamentali o relazionali di un individuo e si acquisiscono in caso di riempimento del contatore di *Punti Stress*.

**Ogni volta che il contatore di *Punti Stress* raggiunge il tetto massimo stabilito dal valore MENTE x 2, cancellate tutti i *Punti Stress* e concordate uno *Squilibrio Mentale* con il GM.**

Gli *Squilibri Mentali* sono quasi sempre permanenti; in rare occasioni potrebbero essere curabili e, posto che esista una cura adeguata al caso specifico, occorrerà impiegare un considerevole ammontare di "tempo di gioco": nella migliore delle ipotesi la cura per uno *Squilibrio Mentale* deve

essere oggetto di un'*Avventura* e richiedere grandi sforzi al personaggio.

Non c'è limite al numero di *Squilibri Mentali* che un personaggio può acquisire; dopo il terzo, giocatore e GM dovrebbero però fermarsi e riflettere se il personaggio sia effettivamente ancora in grado di servire la partita in corso o se, a conti fatti, un nuovo personaggio non rappresenti un'opzione migliore.

Segue una lista di possibili *Squilibri Mentali* fra cui scegliere e degli eventuali *Elementi Scatenanti*. Queste descrizioni non hanno pretesa di divulgazione scientifica ma vanno considerate come semplificazioni funzionali ai meccanismi del gioco. Giocatore e GM, come sempre, sono invitati ad inventare nuovi *Squilibri Mentali* ed *Elementi Scatenanti*.

### **Abulia**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: solitudine, rimprovero, conflitto.*

L'abulia è l'assenza di volontà o di iniziativa in un individuo. Un personaggio affetto da abulia è incapace di prendere decisioni in maniera autonoma, di imporre i propri desideri e di compiere una determinata azione pur sapendola necessaria.

### **Aggressività**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: conflitto, divergenza di opinioni, ostilità.*

Un personaggio afflitto da aggressività è propenso ad esplosioni di rabbia che lo rendono pericoloso per gli altri e per sé stesso. Un personaggio aggressivo potrebbe improvvisamente attaccare qualcun altro, rompere cose ed oggetti o insultare qualcuno che non dovrebbe offendere.

### **Allucinazioni**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: assumere una certa sostanza, pregare, sentire una musica o una parola particolare.*

Le allucinazioni sono percezioni fasulle in assenza di stimoli esterni, e sono spesso interpretate come una fuga dalla realtà. Le allucinazioni possono essere piacevoli (cibi, oggetti del desiderio), prive di senso (come un sogno o suoni che non esistono) o anche spaventose (mostri, realtà che si frantuma davanti agli occhi, persone care che appaiono come morte).

Le allucinazioni sono diverse dalle illusioni, che invece riguardano l'interpretazione erranea di uno stimolo realmente esistente.

## **Amnesia**

*Elemento Scatenante: no.*

L'amnesia è un disturbo alla memoria che inficia la capacità di ricordare sia eventi recenti che altri più remoti. In alcuni casi, un personaggio afflitto da amnesia potrebbe anche aver problemi ad acquisire nuovi ricordi. La gravità del disturbo viene concordata con il GM; tipi diversi di amnesia contano come *Squilibri Mentali* diversi.

## **Angoscia**

*Elemento Scatenante: no.*

L'angoscia è uno stato psichico che porta la persona a provare una paura non ben definita e dalle cause non individuabili. Tale paura viene percepita come un'incombente catastrofe in grado di paralizzare il personaggio, anche nelle situazioni meno opportune.

## **Ansia**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: lontananza da una persona cara, verificarsi di una particolare combinazione di eventi.*

Meno grave dell'angoscia, l'ansia è uno stato psichico provocato da una preoccupazione e da una paura generalmente collegate ad uno stimolo specifico che è fonte di stress per il personaggio.

## **Cefalea**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: pressione psicologica, ansia da prestazione.*

Conosciuta comunemente come "mal di testa", la cefalea è un dolore che si concentra principalmente nella testa e sul collo. Le cause possono essere molteplici, ma per il personaggio saranno di natura prettamente psicologica.

## **Crisi Isteriche**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: stato mentale in cui il personaggio si trova e dal quale non vede via d'uscita.*

Le crisi isteriche sono attacchi violenti, simili alle crisi epilettiche, che possono anche portare a paralisi degli arti, cecità temporanea, perdita di conoscenza o della capacità di parlare. Generalmente queste crisi sono frutto dell'autosuggestione, ma nascondono problemi depressivi reali. Esistono diversi sintomi di tipo fisico (gastriti, coliti, paralisi, dispepsie,

*Elemento Scatenante*: al momento dell'acquisizione di uno *Squilibrio Mentale*, se necessario, giocatore e GM dovranno decidere insieme un *Elemento Scatenante* adeguato: un suono, un colore, una persona, un'azione, una frase, una parola, e via dicendo. Starà poi al GM assicurarsi che l'*Elemento Scatenante* non sia tanto raro o improbabile da rendere lo *Squilibrio Mentale* ininfluenza sulle vicende del personaggio.

Qualora l'*Elemento Scatenante* dovesse palesarsi, lo *Squilibrio Mentale* si attiverrebbe prendendo il sopravvento. In termini di gioco, il GM può (non deve) assumere il controllo del personaggio fino alla scomparsa dell'*Elemento Scatenante*. Durata e intensità dello *Squilibrio* sono a discrezione del GM, che comunque dovrà sforzarsi di non essere inutilmente crudele con il personaggio del giocatore.

Alcuni *Squilibri Mentali* possono essere privi di *Elemento Scatenante*: una volta acquisiti accompagneranno il personaggio giorno e notte manifestandosi nei momenti meno opportuni.

tachicardie, ecc.) e psichico (stati di eccitamento psicomotorio, stati deliranti, facilità alla menzogna, mitomania, simulazione...) legati alle crisi isteriche.

### **Crisi di Derealizzazione**

*Elemento Scatenante*: sì.

*Esempi*: ansia, conseguenza di attacchi epilettici.

La derealizzazione è un sintomo dissociativo e consiste nel percepire in maniera distorta il mondo esterno, addirittura si vedono gli individui conosciuti come degli estranei, gli ambienti familiari vengono avvertiti come alieni, spesso il soggetto soffre di disturbi alla vista (appannamento, offuscamento...).

### **Attacchi di Panico**

*Elemento Scatenante*: sì.

*Esempi*: quando un pericolo specifico si manifesta, presunto o meno.

Sensazione di paura e terrore di fronte ad una particolare situazione di pericolo, sia esso reale o presunto; in questi casi la reazione tende a prendere il sopravvento sulla logica, provocando travolgenti sensazioni di agitazione frenetica. I sintomi includono tremori, dolore o fastidio al petto, sudorazione, sensazioni quali soffocamento, sbandamento, instabilità, paura di morire, nausea, vampate di calore, brividi di freddo, formicolio.

## **Demenza**

*Elemento Scatenante: in alcuni casi.*

*Esempi: infezioni, infiammazioni. In altri casi non viene innescata da nessun elemento specifico, è degenerativa e accompagna il personaggio sempre, con crisi più o meno acute.*

La demenza consiste in alterazioni della memoria, perdita del pensiero astratto, rallentamento dei processi cognitivi con conseguente rallentamento delle risposte motorie. Si manifesta più frequentemente negli individui più anziani e con percentuale maggiore nei personaggi di sesso femminile.

## **Epilessia**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Elemento Scatenante: forti bagliori, luci intermittenti, suoni acuti o intermittenti, forte stress.*

Affezione neurologica (cronica o transitoria) caratterizzata da ricorrenti e improvvise manifestazioni che portano a perdite di coscienza con violente contrazioni muscolari e di durata variabile.

## **Fobia (specificare)**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: il manifestarsi dell'oggetto della fobia (insetti, spazi angusti, buio, ecc...)*

Sentimenti irrazionali di paura e repulsione (nei confronti di un qualcosa) che limitano l'autonomia di un soggetto pur non rappresentando, in generale, un pericolo per la persona. Giocatore e GM devono concordare l'oggetto della fobia: repulsione per lo sporco, paura degli insetti o del buio, terrore dell'altezza o degli spazi alti, avversione al dolore, terrore di sbagliare o paura del contatto, disgusto per le cose non simmetriche, ribrezzo per le cose viscide... a conti fatti quasi ogni cosa può causare una fobia.

## **Sopore**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: mancanza di stimoli.*

Il sopore corrisponde ad uno stato di iporeattività e ridotta vigilanza; comporta sonno superficiale e obnubilamento della coscienza. In termini pratici, un personaggio tenderà ad assopirsi in assenza di stimoli che lo tengano sveglio.

## **Volontà suicida**

*Elemento Scatenante: sì.*

*Esempi: qualsiasi cosa che possa ricordare un evento doloroso, qualsiasi situa-*

*zione che possa far scivolare il personaggio nella depressione.*

Il personaggio desidera porre fine alla propria vita per i motivi più disparati: delusioni sentimentali, ferite all'orgoglio, mancanza di stimoli per continuare a vivere; può volerlo fare nel modo più spettacolare possibile immolandosi per una causa specifica, o in silenzio senza farlo sapere ad altri. I segnali che proietta verso l'esterno, per semplicità di gioco, saranno comunque moderatamente chiari, in modo tale da consentirne almeno un temporaneo salvataggio. Un personaggio afflitto da volontà suicida tenderà a mettersi nei guai con sorprendente frequenza.

# GENERAZIONE DEL PERSONAGGIO

3.

Figura 1 - Scheda del Personaggio, prima facciata. Per informazioni su una sezione specifica, consultate i paragrafi come da indicazione.

3.1.      3.2.

3.5.

**M**system **NAD**      NOME GIOCATORE:      RAZZA:

NOME PERSONAGGIO:      PREDISPOSIZIONE:

ATTRIBUTI	CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA	PUNTI STRESS				
	PSICORI	PSIREAI	PSIPREI	PSIMENI	PSIANOMI	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	SCOSSO <input type="checkbox"/>				

3.6.

DESCRITTORI

POSITIVI:      VALORE DESCRITTORI TOTALE:      MOVIMENTO

NEUTRI:     

NEGATIVI:

PUNTI FERITA

LES. SUP.      LES. AGGRAV.      LES. MORT.      SoRe

PROTEZIONI

3.10.

ABILITÀ DI CORPO (+) (+) (+)

ARMIA DA MISCHIA PESANTI.....

ATLETICA.....

INTIMIDIRE.....

NUOTARE.....

RISSA.....

ABILITÀ DI PRESENZA (+) (+) (+)

ARTE.....

EMPATIA.....

INGANNARE.....

PERSUADERE.....

SOCIALIZZARE.....

ABILITÀ DI ANOMALIA (+) (+) (+)

ARMONIA.....

DISSONANZA.....

OCCULTO.....

SINTONIA.....

SOVRACCARICO.....

ABILITÀ DI REAZIONE (+) (+) (+)

ACROBAZIA.....

ARMIA A DISTANZA.....

ARMIA DA MISCHIA LEGGERE.....

ARTI MARZIALI.....

CONDURRE.....

FURTIVITÀ.....

RAPIDITÀ DI MANO.....

ABILITÀ DI MENTE (+) (+) (+)

ALTA TECNOLOGIA.....

BASSA TECNOLOGIA.....

CERCARE.....

CONOSCENZE ACCADEMICHE.....

CONOSCENZE COMUNI.....

PARLARE LINGUA.....

DONI

MAESTRE

3.3.

Figura 1 - Scheda del Personaggio, seconda facciata. Per informazioni su una sezione specifica, consultate i paragrafi come da indicazione.

3.8

3.9.

**BACKGROUND**  
 MAGISTER ○○○○  
 DOMINIUM ○○○○  
 AUCTORITAS ○○○○  
 FAZIONE ○○○○

**PRECETTI**  
 P. ○○○○  
 M. ○○○○  
 S. ○○○○  
 W. ○○○○  
 A. ○○○○

**OGGETTIVI/CONDIZI**

**ARMI**

ARMA A DISTANZA

PORTA

VC

CL.DANNO

INSEGNIA

ARMA DA MISCHIA

CL.ABBA

PUNTA

PUNTA

CL.DANNO

SQUADRA  
INSEGNIA

ARMA A DISTANZA

PORTA

VC

CL.DANNO

INSEGNIA

ARMA DA MISCHIA

CL.ABBA

PUNTA

PUNTA

CL.DANNO

SQUADRA  
INSEGNIA

**EQUIPAGGIAMENTO**

**CARTE/REM**

1  
2  
3

**SQUILIBRI/M.**

1  
2  
3

**VIZIO**

**ANOMALE**

**GRUPPO PRINCIPALE**

**SECONDO GRUPPO**

**TERZO GRUPPO**

**QUARTO GRUPPO**

**ESPERIENZA**

P

M

S

**FREQUENZE SU MISURA**

1.  
2.  
3.  
4.  
5.  
6.  
7.

**FREQUENZE STANDARD**

1. Percezione Minore / Comunicare  
 2. Alterazione Minore / Vincere Minore  
 3. Creazione Minore / Infondere  
 4. Evocazione Minore / Isolamento  
 5. Percezione Minore / Alterazione Maggiore  
 6. Creazione Maggiore / Vincere Maggiore  
 7. Distruggere / Evocazione Maggiore

3.11.

3.13.

3.12.

*Download gratuito:* potete scaricare la *Scheda del Personaggio* all'indirizzo: <http://www.theworldanvil.com/free-download/>

Il *Capitolo 3* è pensato per guidarvi attraverso la generazione del personaggio e la compilazione della *Scheda del Personaggio* riportata in *Figura 1*. La *Scheda* presenta nella prima facciata le informazioni a cui dovrete fare riferimento più spesso. La generazione del personaggio non seguirà però l'ordine della *Scheda*, ma piuttosto una sorta di ordine logico che vi consentirà di effettuare scelte relative al personaggio che avete in mente nel modo più efficiente possibile.

### **3.1. Nome Giocatore e nome Personaggio**

Il *Nome Giocatore* è probabilmente il campo più semplice da compilare: è il vostro nome! Perché riportarlo sulla *Scheda*? Per aiutare il GM ad associare ogni personaggio al rispettivo giocatore, soprattutto nel caso sia lui a conservare le *Schede* fra una *Sessione* e l'altra.

Il *Nome Personaggio* dipende principalmente dalle convenzioni dell'ambientazione con cui state utilizzando il sistema; ad esempio, un gioco fantasy potrebbe usare nomi di derivazione Tolkeniana, mentre un horror ambientato ai giorni nostri in una sperduta cittadina texana si rifarà con ogni probabilità a nomi "reali" e più diffusi in quell'area geografica. In caso di incertezze chiedete consiglio al GM, che sarà sicuramente in grado di suggerirvi una rosa di possibilità in cui scegliere nomi che possano funzionare con la *Razza* che andrete a giocare. Potete anche rimandare la compilazione di questo campo alla fine della generazione, quando cioè vi saranno chiari la personalità del vostro eroe e il suo ruolo nella società: si fa chiamare con il suo vero nome o preferisce un diminutivo? ha un soprannome che gli altri gli hanno affibbiato o usa un nome falso?

### **3.2. Scegliere una Razza di appartenenza**

La prima cosa da fare per dare forma al personaggio

è consultare il GM scegliendo con lui la *Razza* che si vuole interpretare. Le *Razze* cambiano a seconda dell'ambientazione con cui utilizzate il MONAD System. Alcune ambientazioni, ad esempio, potrebbero prevedere un'unica *Razza* interpretabile, altre una decina o più. Vediamo alcuni esempi relativi a Rim, Morvan e Violet.

**Esempio [FANTASCIENZA]**

**Cablepunk:** un cablepunk è un essere dal corpo completamente artificiale controllato però da un'intelligenza umana; sono persone a tutti gli effetti ma hanno, più o meno volontariamente, abbandonato le proprie spoglie mortali per diventare qualcos'altro: secondo alcuni una logica evoluzione della razza umana ma un abominio di cavi e metallo per altri. Grazie ai loro gusci ciberneticici, i cablepunk ben si prestano ad interfacciarsi direttamente a macchinari e banche dati; non è una sorpresa, quindi, che molti hacker scelgano di spostare la propria coscienza in un corpo artificiale. La carriera militare è un'altra scelta comune fra i cablepunk, in quanto corpi corazzati e innesti tecnologici ne amplificano le potenzialità combattive, rendendoli generalmente preferibili al semplice personale di carne ed ossa.

**Esempio [FANTASY]**

**Elfo:** narrano le leggende che gli Elfi apparvero nel Reame prima di tutte le altre Razze, partoriti da Mana, l'enorme albero magico che per millenni ha troneggiato nella foresta di Val-Thalas. Sebbene nessuno possa confermare se ci siano fondamenti storici o scientifici alla leggenda, l'affinità degli Elfi per la natura e la manipolazione del Tessuto è un fatto manifesto e incontrovertibile, anche ora che Mana sembra essersi ammalato di una malattia incurabile. Generalmente snelli, eleganti ed agili, nel corso dei millenni alcuni Elfi sono migrati da Val-Thalas per raggiungere i quattro angoli del Reame, dando vita a fiorenti comunità cittadine e ad alcune delle più rinomate Fazioni di maghi, artigiani e ranger.

**Esempio [MODERNO]**

**Umano:** nel 2019 gli uomini sono in tutto e per tutti identici a come li conosciamo noi: imperfetti, egoisti, a tratti violenti, ma capaci anche di straordinari atti d'amore e generosità.

Dopo l'arrivo della Piaga, ogni persona è però più cinica, pragmatica e concentrata principalmente sulla quotidiana sopravvivenza. Per motivi ignoti, forse legati proprio al diffondersi della spora, alcuni hanno iniziato a manifestare strani poteri psichici, in grado di garantire visioni e altre piccole intuizioni.

A seconda dell'ambientazione alcune *Razze* potrebbero essere disponibili solo al maschile o solo al femminile.

### 3.3. Doni e Limiti

Ogni *Razza* ha accesso a *Doni* e *Limiti* innati, in aggiunta alle regole standard per tutti, o poteri particolari legati contestualmente all'ambientazione prescelta. *Doni* e *Limiti* potranno essere stati stabiliti a priori dal GM, dagli autori dell'ambientazione o decisi assieme ai giocatori nel caso in cui l'ambientazione venisse creata su misura per il gruppo di gioco. Due suggerimenti che ci sentiamo di darvi sono di valutare molto attentamente l'impatto che *Doni* e *Limiti* di vostra creazione potrebbero avere sul sistema di gioco e di cercare in tutti i modi di non favorire sproporzionatamente una *Razza* in particolare, se non per imprescindibili questioni legate alla narrazione.

Al di là di quelli di *Razza*, ulteriori *Doni* e *Limiti* possono essere introdotti a seconda della *Fazione* di appartenenza del personaggio (una gilda degli assassini potrebbe garantire ai propri membri *Bonus* particolari per la manipolazione dei veleni).

Seguono tre esempi di possibili configurazioni di *Doni* e *Limiti*, basati sui nostri personaggi di riferimento.

#### **Esempio [FANTASCIENZA]**

##### **RIM: CABLEPUNK**

##### **Doni:**

- ▶ *Tutti i test in cui un cablepunk debba interfacciarsi ad un macchinario o ad una apparecchiatura elettronica partono da Situazione Favorevole, a cui poi aggiungere i Modificatori del caso.*
- ▶ *La SoRe di un cablepunk va considerata maggiorata di 1 contro armi da fuoco, lancio e da mischia.*
- ▶ *Modificatore di Razza per gli Attributi Primari: +1 MENTE*

##### **Limiti:**

- ▶ *Un cablepunk non può mai avere le Abilità di PRESENZA ad Attitudine Positiva.*
- ▶ *Un cablepunk avrà SoRe dimezzata contro Bombe EMP e altri attacchi in grado di danneggiare apparecchiature elettroniche.*

## **Esempio [FANTASY]**

### **MORVAN: ELFO**

#### **Doni:**

- ▶ 2 punti extra da distribuire fra le Abilità di PRESENZA al momento della creazione del personaggio. Con la spesa di questi 2 punti è concesso il superamento del tetto stabilito dall'Attitudine.
- ▶ 2 punti extra da distribuire fra le Abilità di REAZIONE al momento della creazione. Con la spesa di questi 2 punti è concesso il superamento del tetto stabilito dall'Attitudine.
- ▶ Un Elfo può acquisire una Maestria gratuita in fase di creazione del personaggio per un'Abilità con Grado di Competenza Apprendista (2) o superiore.
- ▶ Modificatore di Razza per gli Attributi Primari: +1 ANOMALIA
- ▶ Un Elfo non può morire di vecchiaia.

#### **Limiti:**

- ▶ CORPO non può superare Valore 5.

### **Fazione Mangiatori di Nym**

#### **Doni:**

- ▶ Un Mangiatore di Nym può accedere alle Anomalie tramite l'ingestione di Fiori di Nym. Un singolo Fiore consente l'utilizzo di Anomalie per circa 6 ore.

#### **Limiti:**

- ▶ Stupore indotto: tirate un dado dopo l'esecuzione di un'Anomalia. Nel caso in cui il risultato sia un Fallimento, il Mangiatore di Nym impiega un intero Round per riaversi dallo sforzo. Durante questo Round apparirà completamente distratto, incapace di muoversi senza aiuto e sarà sostanzialmente indifeso contro ogni tipo di attacco.

## **Esempio [MODERNO]**

### **VIOLET: UMANO**

#### **Doni:**

- ▶ 5 punti extra da distribuire fra Abilità a scelta al momento della creazione del personaggio. Con la spesa di questi 5 punti è concesso il superamento del tetto stabilito dall'Attitudine.
- ▶ La prima Maestria in ogni Abilità costa solo 1XP.
- ▶ Una volta per Sessione può trasformare un Fallimento Critico in Fallimento semplice.
- ▶ Modificatore di Razza per gli Attributi Primari: +1 a piacere.

#### **Limiti:**

- ▶ ANOMALIA non può mai superare il Valore 3.

*Doni e Limiti* vanno annotati sul fondo della *Scheda del Personaggio*: ricordatevi di tenerli in considerazione durante il prosieguo della creazione!

*Nota per il GM:* la predisposizione *Psyvaas* ha significativi svantaggi in ambientazioni prive di elementi soprannaturali; in questo caso vi consigliamo di dirottare i giocatori verso uno *Striker* o un *Savant*.

### 3.4. Determinare la Predisposizione del personaggio

La *Predisposizione* indica a quale dei classici archetipi da GdR il personaggio più si avvicini e determina a quali *Attributi Primari* e *Gruppi di Abilità* sia più affine. Ci sono tre *Predisposizioni* principali:

- ▶ **Striker:** gli *Striker* sono i personaggi d'azione. Hanno una spiccata predisposizione verso CORPO e REAZIONE.
- ▶ **Savant:** i *Savant* sono i saggi e gli eruditi. Hanno una predisposizione verso MENTE e PRESENZA.
- ▶ **Psyvaas:** gli *Psyvaas* sono coloro che meglio riescono a capire e manipolare i poteri arcani. Hanno una predisposizione verso ANOMALIA e un secondo *Attributo Primario* a scelta.

La *Predisposizione* che meglio si adatta al personaggio va annotata sulla *Scheda* di fianco al nome del vostro eroe.

### 3.5. Determinare gli Attributi Primari

Come descritto al *paragrafo 2.2.*, ogni personaggio è definito da cinque *Attributi Primari*: CORPO, REAZIONE, PRESENZA, MENTE e ANOMALIA.

Durante la creazione del personaggio, **ogni giocatore deve distribuire 10 punti fra i cinque Attributi Primari**. In questa fase, nessun *Attributo* può avere valore inferiore ad 1 o superiore a 4, con l'eccezione di ANOMALIA, che può partire a 0.

Esistono poi i cosiddetti *Modificatori di Razza*, elencati fra i *Doni*, che equivalgono ad uno o più punti extra da assegnare ad un *Attributo* specifico.

**Esempio [FANTASY]:**

*Luca, che controlla Morvan Falduin, decide di distribuire così i punti:*

CORPO 2  
REAZIONE 2  
PRESENZA 2  
MENTE 2  
ANOMALIA 2

*Morvan, essendo un Elfo, gode anche di un Modificatore di Razza di +1 ad ANOMALIA. I suoi valori risulteranno quindi:*

CORPO 2  
REAZIONE 2  
PRESENZA 2  
MENTE 2  
ANOMALIA 3

*Nota per il GM:* se la vostra ambientazione non prevede alcun tipo di elemento soprannaturale, distribuite 8 punti fra CORPO, REAZIONE, PRESENZA e MENTE, ignorando ANOMALIA.

### 3.6. Determinare gli Attributi Derivati

La *Soglia di Resistenza (SoRe)* viene calcolata sommando il valore di CORPO ad un *Modificatore di Razza* che sarà coerente allo stile dell'ambientazione. La *SoRe* è sempre almeno 1.

In riferimento ai nostri esempi abbiamo:

- ▶ Cablepunk: +2
- ▶ Elfo: +1
- ▶ Umano: +1

Le *SoRe* di Rim, Morvan e Violet (vedi *Schede* sul fondo del manuale) sono quindi rispettivamente: 5 (6 contro certi tipi di armi), 3, 4.

*Nota per il GM:* la *SoRe* è una sorta di scala di misura per la mortalità del combattimento: più è alta, più gravi saranno i danni che un personaggio dovrà subire prima di soccombere. Nel caso in cui utilizzaste ambientazioni fatte in casa, vi consigliamo di calibrare il *Modificatore di Razza* a seconda del grado di mortalità desiderato. Ad esempio un'ambientazione fantasy cupa e "realistica" potrebbe avere questa distribuzione per i *Modificatori di Razza*:

- ▶ Elfo: +1
- ▶ Halfling: +0
- ▶ Orco: +3

Un'altra ambientazione fantasy di stampo più epico, dove i personaggi sono eroi senza macchia che la scampano quasi sempre, potrebbe avvalersi di *Modificatori di Razza* più generosi, ad esempio:

- ▶ Elfo: +4
- ▶ Halfling: +3
- ▶ Orco: +6

In generale vi sconsigliamo di utilizzare personaggi con *SoRe* inferiore a 2, o di usare *Modificatori di Razza* negativi.

Il valore di ***Movimento (Mov)*** è sempre pari ad 1 più 1 punto per ogni ***Maestria nell'Abilità Atletica***.

Il *Mov* di Rim, Morvan e Violet è rispettivamente: 1, 1, 1

L'ammontare di ***Punti Soma (PS[Attributo])*** varia a seconda della ***Pre-disposizione del personaggio***, seguendo le indicazioni della *Tabella 2*.

Predisposizione	PS [COR]	PS [REA]	PS [PRE]	PS [MEN]	PS [ANOM]
<b>Striker</b>	x4/x3	x4/x3	x3	x2	x2
<b>Savant</b>	x3	x2	x4/x3	x4/x3	x2
<b>Psyvaas</b>	x3/x2	x3/x2	x3	x3	x4

Tabella 2 - Distribuzione dei Punti Soma

Dove una casella riporta un doppio moltiplicatore (ad esempio x4/x3), scegliete se assegnare a quell'Attributo il primo (x4) o il secondo moltiplicatore (x3); assegnate il moltiplicatore restante all'altro Attributo Primario che in Tabella presenta una scelta.

Nel caso del nostro trio, i *Punti Soma* potrebbero venire distribuiti come segue:

Predisposizione	PS [COR]	PS [REA]	PS [PRE]	PS [MEN]	PS [ANOM]
<b>Striker (Violet)</b>	9	12	6	6	0
<b>Savant (Rim)</b>	9	6	3	16	0
<b>Psyvaas (Morvan)</b>	4	6	6	6	12

Tabella 3 - Esempio di distribuzione di Punti Soma

Informazioni sul come recuperare e generare *Punti Soma* sono riportate al paragrafo 2.3.

**Il tetto massimo di Punti Stress (PuSt) è sempre pari a MENTE x 2.** Ulteriori dettagli sono disponibili al paragrafo 2.3.

**Tutti iniziano il gioco con un tetto di 4 Lesioni Superficiali, 2 Lesioni Aggravate e 1 Lesione Mortale.** Al raggiungimento di CORPO 5 il tetto di ogni Lesione aumenta di uno, e a CORPO 7 di due.

**Esempio:**

Un personaggio con CORPO 5 potrà subire 5 Lesioni Superficiali, 3 Lesioni Aggravate e 2 Lesioni Mortali. Uno con CORPO 7 ne avrà rispettivamente 6, 4 e 3.

### 3.7. Determinare le Abilità

Il numero di punti da distribuire in ogni *Gruppo di Abilità* viene determinato dall'*Attitudine* del personaggio verso ogni specifico *Gruppo*. Esistono tre tipi di *Attitudine*:

1. **Positiva (+):** *Abilità* verso cui il personaggio ha un talento naturale. Nel tempo, queste *Abilità* potranno essere migliorate ad un costo ridotto (vedi *paragrafo 4.7.*).
2. **Neutra (=):** *Abilità* verso cui il personaggio non ha nessun tipo di handicap, ma nemmeno una particolare predisposizione. Queste *Abilità* progrediranno ad un ritmo costante.
3. **Negativa (-):** *Abilità* verso cui il personaggio non ha alcuna predisposizione naturale. Potranno essere migliorate ad un costo maggiorato.

	CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA
Striker	+/=	+/=	=/-	=/-	-
Savant	=/-	=/-	+/=	+/=	-
Psyvaas	+/=/-	+/=/-	+/=/-	+/=/-	+/=

Tabella 4 - Gerarchia dei Gruppi di Abilità e Attitudini

#### Come assegnare le Attitudini:

- ▶ Facendo riferimento alla *Tabella 4*, gli **Striker** dovranno scegliere un *Gruppo di Abilità Positivo* ed uno *Neutro* fra CORPO e REAZIONE; sceglieranno poi un *Gruppo di Abilità Negativo* ed uno *Neutro* fra MENTE e PRESENZA.
- ▶ I **Savant** dovranno scegliere un *Gruppo di Abilità Positivo* ed uno *Neutro* fra MENTE e PRESENZA; sceglieranno poi un *Gruppo di Abilità Negativo* ed uno *Neutro* fra CORPO e REAZIONE.
- ▶ Gli **Psyvaas** hanno sempre il *Gruppo di Abilità* di ANOMALIA *Positivo*. Possono scegliere altri due *Gruppi di Abilità* ad *Attitudine Neutra*, i restanti diventeranno quindi *Negativi*.

Le *Attitudini* possono essere segnate con una crocetta negli appositi spazi delle *Scheda* in prossimità ai *Gruppi di Abilità*.

#### Come distribuire i punti fra le Attitudini:

- ▶ 8 punti vanno distribuiti fra le *Abilità* ad *Attitudine Positiva* e 8

punti fra le *Abilità* ad *Attitudine Neutra*. Il tetto massimo è rispettivamente di 4 e 3.

- ▶ 4 punti vanno distribuiti fra le *Abilità* ad *Attitudine Negativa*, con tetto massimo 2.

Ricordatevi inoltre di consultare i *Doni* e *Limiti* della *Razza* prescelta: potrebbero fornire punti aggiuntivi da spendere durante la generazione e introdurre regole speciali in grado di ignorare il tetto stabilito o limitare la spesa a determinati ambiti.

### 3.8. Generazione dei Background

La generazione dei *Background* consente di focalizzare meglio i *Precetti* (paragrafo 2.7) e, in generale, il ruolo del personaggio all'interno dell'ambientazione: qual'è il suo posto nel mondo, quali sono i suoi obiettivi, quali gli ostacoli che deve fronteggiare e i valori in cui crede.

La generazione dei *Background* può essere indipendente per ogni personaggio, collettiva (due o più giocatori decidono insieme come spendere i punti, creando così una storia comune che li introduca nel mondo di gioco), o un "mix" delle due (per esempio avere *Magister* e *Fazione* in comune, ma *Dominium* e *Auctoritas* personali).

**Ogni background si crea investendo 8 Punti Background** nelle quattro fasi di seguito esposte in dettaglio:

1. Creare un *Magister*
2. Creare un *Dominium*
3. Creare una *Auctoritas*
4. Creare una *Fazione*

Ad ogni *Background* possono essere associate delle *Opzioni*, ovvero specificazioni su alcuni aspetti del *Background* stesso che renderanno la storia del personaggio più intrigante e personalizzata. L'aver selezionato alcune *Opzioni* può garantire durante il gioco *Bonus* o *Malus* a determinati test inerenti

*Nota per il GM:*  
i *Background* rappresentano la storia pregressa del personaggio, e quindi la sua situazione di partenza quando "diventa" un PG. Come nella vita reale il futuro è tutto da scoprire, e gli eventi di gioco potranno modificare i *Background* nei modi più svariati.

*Background collettivi*: la creazione di un *Background* collettivo funziona in maniera identica alla creazione di un *Background* individuale, e gli 8 punti da spendere nelle varie fasi non sono cumulabili tra i personaggi; i giocatori dovranno semplicemente accordarsi sul come spenderli. Lo stesso discorso vale se l'accordo si riferisce solo ad alcuni dei *Background*: i punti per quelli in comune saranno sottratti dalle riserve di tutti i giocatori coinvolti.

L'*Opzione* stessa. L'effettiva entità di questi *Bonus* e *Malus* viene decisa di volta in volta dal GM a seconda del contesto. Tutte le *Opzioni* hanno un determinato costo in *Punti Background*: nel caso in cui tale costo abbia valore negativo, l'*Opzione* **restituisce** *Punti Background* da spendere in svantaggi di varia natura. I *Punti Background* non spesi durante la creazione del *Background* sono da considerarsi persi.

Per ovvi motivi, le descrizioni dei *Background* non possono coprire tutte le combinazioni di personaggi possibili. In alcuni casi, determinate combinazioni di *Background* potrebbero dare vita ad una storia personale quantomeno singolare; sta al giocatore giustificare in quale modo i vari Livelli di *Background* e le relative *Opzioni* interagiscano fra loro per formare una storia coerente e credibile. In caso di discrepanze incoerenti, il GM ha sempre l'ultima parola.

Sulla *Scheda* colorate un numero di esagoni uguale al Livello *Background* scelto e scrivete per esteso quali *Opzioni* intendete aggiungere negli spazi appositi. Vi consigliamo di segnare il costo in *Punti Background* fra parentesi a lato di ogni *Opzione*, per agevolarne il conteggio.

*Nota per il GM: a seconda delle peculiarità dell'ambientazione potrebbe aver senso inserire dei Prerequisiti nella generazione del Background, per esempio stabilendo con i giocatori che non sarà possibile scegliere l'Opzione "Contatti con le autorità" se il Magister non è almeno di Livello 3.*

*Vale inoltre la pena notare che, sebbene la stragrande maggioranza dei PNG non abbisogni di Background, in alcuni casi personaggi particolarmente importanti e molto presenti all'interno dell'Avventura diventeranno più facili da gestire tratteggiandone almeno i Background indispensabili.*

### 3.8.1. Creare un Magister

Il *Magister* è una figura che funge da mentore per il personaggio e con il quale ha un forte legame

**(emotivo o di altro tipo), indipendentemente dalla differenza di status che separa i due.**

Sono *Magister* padroni, datori di lavoro, capi clan, rappresentanti di ordini sociali o militari di rango superiore, aristocratici, capi di un'organizzazione, maestri, fratelli maggiori e simili.

Spesso avere un *Magister* comporta sia vantaggi che svantaggi. Ad esempio, un *Magister* può rappresentare una sicura fonte di reddito, ma può anche mettere il personaggio in pericolo con incarichi al limite della legalità. Un *Magister* benevolo può istruire e guidare un personaggio nel suo percorso di vita, mentre un padrone facoltoso potrebbe farsi carico dei preparativi per un viaggio alla ricerca di un leggendario tesoro.

*Nota per il GM:* ogni *Magister* possiede un proprio Livello di *Auctoritas* (vedi dopo) da calibrare in base al Livello di *Auctoritas* del personaggio: potrebbe capitare infatti che un *Magister* di alto Livello, pur ufficialmente potente o autorevole, sia nei fatti un burattino nelle mani di altri. Un *Magister* inoltre non ha l'obbligo di appartenere alla stessa *Fazione* del personaggio né di avere alcuna autorità formale.

#### **Esempio [MODERNO]**

*Il Magister di Violet è Anton, un veggente che vive in una catapecchia ad un'ora di cammino dall'ospedale. Anton è una figura d'autorità per Violet, ma non ne è il superiore in senso stretto, che invece è Joe, il leader eletto del gruppo di sopravvissuti. Avere un Magister "esterno" alla Fazione non esime Violet dal dover obbedire agli ordini di Joe; semplicemente la sua fedeltà sarà divisa tra due figure autorevoli: una creata durante la generazione del personaggio, una fornita dal GM per motivi narrativi.*

## **Background disponibili**

### **Magister Livello 0**

*Costo: 0 Punti Background*

Corrisponde a "nessun *Magister*". Il personaggio non ha un capo, un maestro o un ufficiale di rango superiore che veglia su di lui. Questa situazione si traduce in una completa indipendenza: economica, culturale, politica. Il personaggio è unico padrone di se stesso, nel bene e nel male.

### **Magister Livello 1**

*Costo: 1 Punto Background*

Un *Magister* di Livello 1 appartiene al popolo ed è, generalmente, un parente del personaggio o qualcuno che potrebbe esserlo in senso lato: il

capetto di un piccolo gruppo, un artigiano che dà lavoro al personaggio, un fratello maggiore o uno zio. Il prestigio sociale del personaggio e del *Magister* sono pressoché equivalenti, ma quest'ultimo esercita un qualche tipo di autorità sul personaggio solo in virtù di traguardi minori (qualche anno di differenza, un grado di parentela, trovarsi al posto giusto nel momento giusto). Un *Magister* di Livello 1 ha accesso a risorse molto moderate: un piccolo stipendio, cibo, un posto dignitoso in cui vivere.

### **Magister Livello 2**

*Costo: 2 Punti Background*

Un *Magister* di Livello 2 ha autorità su un gruppo limitato di persone: può essere un professore, un capo squadra, un responsabile di settore per una piccola ditta. Il suo prestigio supera di poco quello del personaggio che può, (non necessariamente) essergli sottoposto: un sottufficiale nella squadra comandata dal *Magister*, un apprendista, ma anche un fidato collaboratore. Un *Magister* di Livello 2 ha accesso personale a risorse che lo qualificano come “di classe media”.

### **Magister Livello 3**

*Costo: 4 Punti Background*

Un *Magister* di Livello 3 è un'autorità a livello locale: un capo villaggio, un nobile, un uomo d'affari discretamente abile. Il suo prestigio sociale supera quello del personaggio, senza però eclissarlo. Il personaggio potrebbe essere un membro nell'organizzazione del *Magister*, un suo consigliere, o un soldato fidato nella sua guarnigione. Un *Magister* di Livello 3 ha accesso personale a risorse che lo qualificano come “di classe medio-alta”.

### **Magister Livello 4**

*Costo: 6 Punti Background*

Un *Magister* di Livello 4 è un personaggio noto in un'area moderatamente estesa (una piccola città, una piccola regione a bassa densità di popolazione, ecc.). Il suo prestigio è sensibilmente superiore a quello del personaggio, che ad esempio potrebbe essergli sottoposto: un portaborse, un fedele servitore o un collaboratore di lunga data. Sono *Magister* di quarto Livello boss criminali, importanti industriali, persone con una certa autorità politica. Un *Magister* di Livello 4 ha accesso a risorse consistenti che lo qualificano come “benestante”.

### **Magister Livello 5**

*Costo: 8 Punti Background*

Il quinto Livello di *Magister* rappresenta qualcuno con un'influenza su aree geografiche estese (un feudo, una grossa città, ecc.). La sua fama lo rende una figura nota ad almeno alcune fasce della popolazione e la sua autorità viene raramente messa in discussione in pubblico. Sono *Magi-*

ster di quinto Livello leader religiosi minori, eroi di guerra, politici di rilevanza nazionale e una ristretta cerchia di aristocratici. Un *Magister* di questo Livello ha solitamente accesso a cospicue risorse, che non sono però illimitate.

## **Esempi di Opzioni disponibili**

### **VANTAGGIOSE**

#### **Alleato Occulto**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* ha un alleato segreto a cui può fare appello per aiutare il personaggio in caso di bisogno.

#### **Autocontrollo**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* ha un autocontrollo invidiabile. Indipendentemente dalla situazione riesce a mantenere sempre la calma, senza prendere decisioni azzardate. Questa *Opzione* può non essere compatibile con alcune *Opzioni Svantaggiose*, a discrezione del GM.

#### **Benevolo**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* è fondamentalmente gentile e dotato di buon cuore. Quando possibile, cerca sempre di aiutare chi è in difficoltà ed ha un occhio di riguardo per il personaggio.

#### **Contatti clandestini**

*Costo: 1 Punto Background per ambito*

Il *Magister* conosce le persone giuste in determinati ambienti clandestini (underground, fuorilegge, ecc.). Tali risorse non sono direttamente accessibili al personaggio, il loro accesso deve essere mediato dal *Magister*. Il preciso ambito di influenza del *Magister* va concordato con il GM.

#### **Contatti con le autorità**

*Costo: 1 Punto Background per ambito*

Il *Magister* conosce le persone giuste in determinati ambienti ufficiali (istituzioni, corti, forze di polizia o militari, ecc.). Tali risorse non sono direttamente accessibili al personaggio, il loro accesso deve essere mediato dal *Magister*. Il preciso ambito di influenza del *Magister* va concordato con il GM.

#### **Contatti in altre Fazioni**

*Costo: 1 Punto Background per Fazione*

Il *Magister* ha contatti amichevoli, o di altro tipo, con alti ufficiali di un'altra *Fazione*. I dettagli riguardanti la precisa *Fazione* e l'ambito di influenza sono da concordarsi con il GM.

### **Documenti scottanti**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* è in possesso di documenti scottanti su una *Fazione* a scelta del giocatore. L'accesso a tali documenti da parte del personaggio non è necessariamente garantito e va contrattato con il *Magister* stesso.

### **Dono**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* può attingere ad un *Dono* personale che lo rende speciale. Tale *Dono* è spesso di origine paranormale, o difficile da spiegare e comprendere, e sempre raro. A discrezione del GM, questo *Dono* può essere usato a vantaggio o svantaggio del personaggio, ma di certo le conseguenze di questo potere del *Magister* prima o poi lo coinvolgeranno.

### **Maestro dei sussurri**

*Costo: 1 Punto Background per ogni gruppo di spie infiltrato in un certo contesto*

Il *Magister* ha accesso ad un network di spie che possono procurargli svariate informazioni. Le spie sono in grado di infiltrarsi in contesti specifici (ad esempio "Nella gilda dei mercanti") ed il loro numero è irrilevante ai fini del gioco. Un *Magister* può avere accesso a diversi gruppi di spie in diversi contesti.

### **Mercante**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* si occupa di produrre o trasportare merci di qualche tipo. A seconda del tipo di merce, questa *Opzione* gli garantisce conoscenze sul processo produttivo e logistiche, o particolari diritti di contrattazione, pressione politica o diplomatica non accessibili ad altri.

### **Personalità magnetica**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* ha una personalità magnetica che gli permette di attirare nuovi seguaci in continuazione, il che può consentire ad un personaggio con accesso alla stessa *Fazione* del *Magister* di attingere a risorse umane sempre nuove.

### **Saggio**

*Costo: 1 Punto Background*

Il *Magister* è dotato di grande saggezza e, qualora un personaggio fosse indeciso sul da farsi, gli offrirà sincero consiglio.

## SVANTAGGIOSE

### **Autoritario**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* tratta i suoi sottoposti con disprezzo, abbaiando ordini e ignorando chi ha il coraggio di rivolgergli la parola, concentrando la sua aggressività in particolare sul personaggio.

### **Bugiardo**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è un bugiardo. Le sue bugie, difficili da distinguere dalla verità, non mancheranno di mettere nei guai il personaggio.

### **Derelitto**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è stato scacciato dalla sua precedente *Fazione* per aver commesso un crimine, per aver infranto una regola o per aver deluso i propri superiori. Il personaggio non è necessariamente a conoscenza né del passato del *Magister* né della ragione per cui è stato esiliato.

### **Endogamico**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* appartiene ad una famiglia endogamica, ovvero in cui le unioni sono strettamente selezionate all'interno del medesimo gruppo o stirpe: che sia sposato con sua sorella o che i genitori siano fratello e sorella non importa, ciò che importa è che tali legami familiari rappresentino un problema di qualche tipo per il personaggio (a causa di una malformazione congenita, a livello diplomatico, a causa di gelosie, voci di corridoio, ecc.)

### **Incapace**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è un inetto, indipendentemente dalla sua posizione ufficiale all'interno di una *Fazione* o gruppo sociale. Le decisioni che prende si rivelano spesso fallimentari, quando non catastrofiche. Le conseguenze della sua inettitudine talvolta ricadono sul personaggio.

### **Indebitato**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Indipendentemente dal suo grado di accesso alle risorse il *Magister* deve qualcosa a qualcuno, in modo proporzionale rispetto al suo Livello. Questo debito, esplicito o meno, tenderà a mettere nei guai anche i sottoposti del *Magister*, personaggio incluso.

## **Indifferente**

*Costo: restituisce 1 Punti Background*

Il *Magister* ignora il personaggio. Quasi tutte le sue richieste d'aiuto verranno ignorate, e il personaggio sarà considerato sacrificabile per qualsiasi tipo di attività.

## **Malato**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è afflitto da un qualche tipo di malattia degenerativa. Che sia SLA, cancro o altro, la malattia lo indebolisce nello svolgimento delle sue normali funzioni, e lo porta a scoprire il fianco ad eventuali nemici, siano essi politici o meno. Le conseguenze di questa situazione tendono a ricadere sulle spalle del personaggio.

## **Dannato**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Qualcuno ha scagliato una maledizione sul *Magister*. Tale maledizione, nel tempo, si rifletterà in qualche modo sul personaggio.

## **Nemico**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è braccato da un nemico mortale. Tale nemico farà quanto gli è possibile per insidiare il potere del *Magister* o eliminarlo fisicamente, incurante delle conseguenze delle sue azioni su altre persone, personaggio incluso.

## **Paranoico**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è paranoico, crede di essere spiato, pedinato o vittima di un complotto. Il personaggio viene spesso coinvolto in situazioni spiacevoli causate dalla paranoia del proprio superiore.

## **Passato oscuro**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* nasconde qualcosa. Ad esempio ricostruire eventi del suo passato, meno trasparente di quello che lui vorrebbe far credere, è spesso difficile quando non osteggiato dal *Magister* stesso. Oppure: il *Magister* finge di essere qualcuno che non è, o professa fedeltà ad una *Fazione* che segretamente intende tradire. Comunque stiano le cose, la verità prima o poi verrà a galla e le conseguenze ricadranno anche sul personaggio.

## **Pazzo**

*Costo: restituisce 1-2 Punti Background*

Un *Magister* Pazzo ha uno *Squilibrio Mentale* per ogni *Punto Background* che il giocatore decide di recuperare. Gli *Squilibri Mentali* in questione,

più che mettere nei guai il *Magister* stesso, tendono a rendere la vita del personaggio più complessa di quello che potrebbe essere. In caso di dubbio, il GM ha l'ultima parola.

### **Sadico**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* prova piacere nell'infliggere dolore agli altri; anche quando il personaggio non è la vittima, le conseguenze del suo sadismo tendono comunque a ricadere in qualche modo sul personaggio.

### **Sottomesso**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è una marionetta manovrata da qualcuno. Incapace di sfuggire all'area di influenza di questa figura, il *Magister* non esiterà ad eseguirne gli ordini, anche nel caso in cui possano mettere in pericolo i suoi stessi sottoposti. Selezionare questa *Opzione* richiede un adeguato bilanciamento dell'*Auctoritas* del *Magister*.

### **Vendicativo**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* intende vendicarsi di qualcuno per un torto subito (presunto o reale). Il personaggio ne è in qualche modo coinvolto.

## **DOPPIE**

Il costo di queste *Opzioni* dipende da quanto concordato fra giocatore e GM: +1 se le conseguenze sono tendenzialmente favorevoli, -1 se le conseguenze sono tendenzialmente sfavorevoli.

### **Devozione**

*Costo: 1 Punto Background/restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* è adorato dai suoi seguaci. Se questo sia un bene o un male sta al giocatore deciderlo: si tratta di fanatici o semplicemente di collaboratori molto fedeli?

### **Magister Multipli**

*Costo: 1 Punto Background/restituisce 1 Punto Background*

Il personaggio sottostà ad un qualche tipo di consiglio o circolo composto da più *Magister*. Il *Magister* di riferimento rimane sempre e soltanto uno ma i *Magister* aggiuntivi sono delle incognite per il personaggio che, controllate dal GM, possono rendergli la vita sia più semplice che più complessa.

### **Mire Politiche**

*Costo: 1 Punto Background/restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* ha mire politiche di qualche tipo. A seconda delle condizioni concordate con il GM, queste mire possono comportare conseguenze favorevoli (garantire accesso a determinate risorse, circoli sociali, ecc.) o sfavorevoli (comportare incarichi pericolosi, accordi illegali, ecc.) per il personaggio.

### **Trafficante**

*Costo: 1 Punto Background/restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* gestisce un qualche tipo di traffico illegale, da concordare con il GM che determina anche il costo di questa *Opzione*. Il personaggio è parte del processo di smercio o coinvolto nelle conseguenze dello stesso.

### **Voci nella testa**

*Costo: 1 Punto Background/restituisce 1 Punto Background*

Il *Magister* sente voci nella testa, non necessariamente a causa di uno *Squilibrio Mentale*. Potrebbe avere una connessione con forze superiori, oppure una fervida immaginazione. A seconda delle informazioni che tali voci forniscono, il costo di questa *Opzione* può essere positivo (se, ad esempio, le voci possono prevedere il futuro) o negativo (se portano il *Magister* a compiere atti che metteranno in difficoltà il personaggio).

## **3.8.2. Creare un Dominium**

Il *Dominium* rappresenta la misura delle proprietà materiali del personaggio nel momento in cui il gioco inizia. Quantifica sia l'accesso alle sue scorte di risorse finite (denaro, munizioni, armi, cibo, ecc.), sia l'eventuale possesso, o accesso, ad abitazioni, rifugi, veicoli e altri beni non primari.

*Nota per il GM:* per ridurre i calcoli al minimo, il MONAD System incoraggia una gestione approssimativa delle risorse finite: invece di contare ogni singola spesa, giocatore e GM stabiliscono assieme se il Livello di *Dominium* posseduto dal personaggio rende il bene accessibile o meno.

In caso di dubbi usate il buonsenso, consultate la *Tabella 8* e fate riferimento a queste linee guida:

- ▶ Un personaggio può acquistare un bene di *Rango* pari al *Dominium* in quantità molto limitate e un bene di *Rango* pari a (*Dominium* - 1) in quantità moderate. Tutti i beni di *Rango* inferiore sono da considerarsi acquistabili liberamente senza particolari ripercussioni economiche.
- ▶ Un bene di *Rango* uguale a (*Dominium* + 1) può essere acquistato, ma *Intacca* inevitabilmente il *Dominium*. Beni di *Rango* più alto non possono essere acquistati con le risorse a disposizione del personaggio.
- ▶ Ogni volta che il *Dominium* viene *Intaccato*, perde un Livello per un periodo di tempo a discrezione del GM.

Atti di sciacallaggio possono alzare temporaneamente il Livello di *Dominium*, sempre a discrezione del GM.

## Background disponibili

### Dominium Livello 0

*Costo: 0 Punti Background*

Il personaggio non possiede quasi nulla, se non una manciata di oggetti che gli consentono di sopravvivere nel breve periodo. I suoi vestiti saranno sporchi e sgualciti, la sua possibilità di spendere limitata a pochi spiccioli, e i pochi oggetti posseduti saranno di scarsa qualità e/o rilevanti esclusivamente per questioni affettive. Generalmente le notti le passa all'aperto, in rifugi di fortuna, o in funzione della generosità altrui.

### Dominium Livello 1

*Costo: 1 Punto Background*

Il personaggio appartiene alla fascia povera della popolazione. In grado di permettersi un tetto sopra la testa, si arrangia con lavoretti saltuari che gli consentono uno stile di vita parco. Ha accesso ad oggetti e macchinari di uso comune, e non può concedersi spese straordinarie.

## **Dominium Livello 2**

*Costo: 2 Punti Background*

Un personaggio il cui *Dominium* fosse di Livello 2 è di poco sopra la soglia di povertà. Possiede un'abitazione discreta, e una magra entrata regolare, ma non mezzi di trasporto propri. Spese straordinarie possono metterlo in seria difficoltà.

## **Dominium Livello 3**

*Costo: 4 Punti Background*

Il terzo Livello di *Dominium* identifica la “classe media”. Il personaggio avrà un'abitazione accogliente e accesso ad un secondo immobile deputato ad una qualsiasi funzione (produttiva, di svago, affittato, ecc.). Un personaggio di questo livello gode anche di buone entrate mensili e di un ragionevole accesso a determinati beni di lusso, come ad esempio un veicolo che può essere impiegato sia per scopi lavorativi che per il normale utilizzo quotidiano.

## **Dominium Livello 4**

*Costo: 6 Punti Background*

Il quarto Livello di *Dominium* identifica un personaggio benestante, ad esempio appartenente ad una famiglia ricca o nobile, oppure in possesso di un qualche risorsa pregiata. Personaggi di questo Livello hanno possedimenti nell'area di appartenenza, e non si fanno troppi problemi ad investire in beni di buona qualità.

## **Dominium Livello 5**

*Costo: 8 Punti Background*

Personaggi con questo Livello di *Dominium* hanno un potere d'acquisto considerevole. Possono permettersi i vestiti migliori, i cibi più saporiti e gli svaghi più singolari nell'area di appartenenza, e a volte anche oltre.

Spesso non mancano di suscitare ire e invidie nelle fasce di popolazione meno abbienti.

## **Esempi di Opzioni disponibili**

### **VANTAGGIOSE**

#### **Affinità territoriale**

*Costo: 2 Punti Background*

Il personaggio si sente sicuro di sé nel condurre attività all'interno dei propri possedimenti. Tutti i test effettuati all'interno di edifici o terreni appartenenti al proprio *Dominium* partono da *Situazione Leggermente Favorevole*.

## **Famiglia potente**

*Costo: 2 o più Punti Background*

Il personaggio appartiene, in senso allargato o meno, ad una famiglia potente. I suoi familiari godono di un Livello di *Dominium* equivalente o, a discrezione del GM, superiore a quello del personaggio. Questa opzione costa 2 *Punti Background* per ogni membro della famiglia che può eventualmente correre in soccorso del personaggio nel momento del bisogno.

## **Fortuna**

*Costo: 1 Punto Background*

Tutti i possedimenti di un personaggio relativi al proprio Livello di *Dominium* sono al sicuro – nel limite del ragionevole – da catastrofi di carattere naturale o sociale. Salvo casi in cui un'intera area venga spazzata via per un qualche motivo, il *Dominium* del personaggio rimarrà miracolosamente intatto nonostante gli eventi facciano temere il peggio.

## **Intoccabile**

*Costo: 1 Punto Background*

I beni del personaggio sono al sicuro grazie ad un qualche tipo di accordo, legale o meno, o fisicamente protetti, il che ne rende quasi impossibile l'appropriazione da parte di terzi. Eventuali tentativi in questo senso possono essere approvati solo dal GM che, nei limiti del ragionevole, deve comunque tener conto dell'*Opzione Intoccabile*.

## **Nascondiglio segreto**

*Costo: 1 o più Punti Background*

In aggiunta ai possedimenti previsti dal corrispettivo Livello di *Dominium*, il personaggio ha accesso ad un nascondiglio segreto. Con la spesa di 1 solo *Punto Background*, si tratterà di uno scantinato scuro ed amuffito o qualcosa di simile, un luogo senza particolari benefici se non quello di fungere, appunto, da nascondiglio. Spendendo più *Punti*, fino ad un massimo di 5, il GM potrà accordare nascondigli via via più grandi e accoglienti.

## **Pezzo unico**

*Costo: 1 Punto Background*

Un oggetto posseduto dal personaggio è un "pezzo unico": può trattarsi di una preziosa reliquia del passato, di un edificio appartenuto a qualcuno di importante, o ancora di una formula segreta che garantisce enorme potere a chi può decifrarne il significato. Eventuali dettagli sulle proprietà del "pezzo unico" vanno discussi e concordati con il GM.

## **Protettore della conoscenza**

*Costo: 1 o più Punti Background*

Il *Dominium* del personaggio non include solo denaro, abitazioni ed og-

getti rari, ma anche documenti riservati, conoscenze credute perdute o informazioni preziose. Il costo effettivo dell'*Opzione* va stabilito dal GM a seconda dell'effettiva natura di ciò a cui il personaggio ha accesso, e dell'impatto che può avere sugli altri PG o PNG.

### **Riserva segreta**

*Costo: 1 o più Punti Background*

In aggiunta ai possedimenti determinati dal Livello di *Dominium*, il personaggio ha una riserva segreta, nascosta in un posto noto a lui soltanto.

L'entità di tale riserva è proporzionale al numero di *Punti Background* investiti nell'*Opzione*, da un minimo di 1 (pochi oggetti di valore più che altro sentimentale, denaro sufficiente per sopravvivere al massimo qualche giorno) ad un massimo di 5 (denaro e oggetti di tal valore da renderlo istantaneamente ricco).

### **Squalo**

*Costo: 1 Punto Background*

Il personaggio ha impostato le sue risorse finanziarie in modo tale che sul medio-lungo periodo gli permettano di fare un salto al Livello successivo di *Dominium*. I dettagli e la maturazione di tali operazioni devono essere concordati con il GM.

### **Staff**

*Costo: 1 Punto Background per ogni membro dello staff*

Il personaggio ha a sua disposizione uno staff personale di uno o più membri che lo aiutano a gestire il *Dominium*. Tali PNG sono gestiti dal GM ma definiti dal giocatore e vanno considerati legati al personaggio, non semplici comparse.

### **Terrore**

*Costo: 1 Punto Background*

Una o più delle proprietà del personaggio (un oggetto, una abitazione, ecc.) per qualche motivo ha una nomea spaventosa. Terze parti che dovessero trovarsi ad interagire con il *Dominium* cercheranno, a seconda della situazione, di starne alla larga o trattenerci il meno possibile (nel caso, ad esempio, in cui ci si riferisca ad un immobile), oppure faranno in modo di non toccare, nominare o ritrovarsi nei pressi della causa del loro terrore. I dettagli, come sempre, vanno concordati con il GM.

## **SVANTAGGIOSE**

### **Appropriazione indebita**

*Costo: restituisce (Livello di Dominium del personaggio - 1) Punti Background*

Il *Dominium* del personaggio è stato confiscato nella sua interezza da una terza parte controllata dal GM: autorità fiscali, tiranni o nemesi personali sono tutti esempi validi. Il personaggio, considerato come se avesse *Dominium* a Livello 0, è riuscito a scappare con la propria vita e poco altro, ed è probabilmente ricercato dalla terza parte in questione. Il suo *Dominium* è lì ad aspettarlo, basterebbe solo trovare un modo per ritornerne in possesso...

### **In rovina**

*Costo: restituisce 2 Punti Background*

Tutti i possedimenti di un personaggio relativi al proprio Livello di *Dominium* sono caduti, o si apprestano a cadere, in rovina. Starà al GM e al giocatore concordare in che modo l'espressione "in rovina" meglio si adatti alla situazione.

### **Instabilità**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

I possedimenti del personaggio non sono sicuri: investiti in attività ad alto rischio, ipotecati o passibili di pericolosi controlli da parte delle autorità.

### **Maledizione**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il *Dominium* del personaggio (o parte del *Dominium*) sembra colpito da una maledizione di qualche tipo che lo influenzerà finché il possedimento in questione non verrà ceduto a qualcun altro. La "maledizione" può avere svariate origini, dalla pura casualità al sortilegio scagliato da qualcuno ai danni del proprietario originale del bene. L'unica cosa che conta è che la maledizione, di cui il personaggio non è necessariamente al corrente, contribuirà a causare problemi, incomprensioni e malasorte.

### **Profitti criminali**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

I possedimenti del personaggio derivano da un qualche tipo di attività criminale, situazione che non mancherà di metterlo nei guai nei momenti meno opportuni.

### **Vincolo**

*Costo: restituisce 2 Punti Background*

I possedimenti del personaggio vanno considerati come se fossero di un Livello inferiore di *Dominium*, a causa di vincoli o contingenze che li rendono per la maggior parte inutilizzabili (investimenti vincolati, vincoli sull'eredità, i possedimenti del personaggio sono stati dati in uso frutto a qualcun altro, ecc.).

### 3.8.3. Creare una Auctoritas

L'*Auctoritas* di un personaggio rappresenta la sua personale influenza all'interno della *Fazione* di appartenenza e nei confronti del mondo esterno. In quanti lo conoscono e lo rispettano? Quante persone gli sono debitrice? Il personaggio appartiene alla cerchia di personalità a cui il *Magister* affiderebbe la propria vita, oppure è un "signor nessuno"? Nonostante i chiari vantaggi che un Livello alto in *Auctoritas* garantisce, la notorietà spesso introduce tutta una serie di problemi relativi alla sicurezza e alla privacy. Ad esempio, un personaggio molto noto, potrebbe avere delle difficoltà a non farsi riconoscere in un momento critico o dover temere nemici agguerriti nelle stanze del potere.

*Nota per il GM:* Eventuali conflitti narrativi fra il Livello del *Magister* e quelli dell'*Auctoritas* del personaggio vanno risolti stabilendo il Livello di *Auctoritas* del *Magister* e giustificandolo narrativamente.

#### **Esempio** [MODERNO]

*Torniamo all'esempio di Violet, Anton e Joe. Violet ha Auctoritas 2 ed è rispettata dai suoi compagni sopravvissuti, ma non si è ancora costruita una fama tale da essere nota alle bande di predoni che circolano nelle strade. Il capo ufficiale del gruppo è Joe, un ex-militare di mezza età che coordina tutte le attività. Il GM stabilisce che Joe ha Auctoritas 3, e il suo nome e ruolo sono noti in tutto il quartiere: se i predoni si tengono ad una certa distanza è anche per merito suo.*

*La persona da cui Violet sta imparando di più è però Anton, un veggente incontrato quasi casualmente durante una missione alla ricerca di armi e cibo. Anton vive da solo e non fa parte di alcuna Fazione: finora è stato lasciato in pace poiché di scarso interesse per i malintenzionati. Anton è un Magister di Livello 2 (prestigio uguale o leggermente superiore a quello di Violet), ma ha Auctoritas 0, non avendo alcun tipo di autorità formale. I suoi punti di forza sono però ben altri, per esempio informare Violet sul futuro a breve termine grazie alle sue visioni...*

## Background disponibili

### **Auctoritas Livello 0**

*Costo:* 0 Punti Background

Il personaggio non esercita alcun tipo di influenza sulle persone che lo circondano. All'interno di una *Fazione*, è uno fra i tanti; all'esterno, con l'esclusione di una striminzita cerchia familiare e di amici personali, è

sconosciuto a tutti e nessuno gli deve niente. Verrà considerato irrilevante pressoché da chiunque, o tenuto a debita distanza a causa dello scarso rispetto che gli viene riconosciuto.

### **Auctoritas Livello 1**

*Costo: 1 Punto Background*

Il personaggio è riconosciuto come membro della *Fazione* di appartenenza, ma non gode di particolare fama. La sua eventuale appartenenza ad una *Fazione* non è cosa nota, ed il suo nome non suona familiare se non su base strettamente locale. In assenza di *Fazione*, un personaggio con questo Livello di *Auctoritas* può richiedere favori solo all'interno della sua cerchia di conoscenze più prossime, senza garanzia di essere aiutato.

### **Auctoritas Livello 2**

*Costo: 2 Punti Background*

All'interno di una *Fazione* il personaggio non è più considerato un novellino e gode di una discreta considerazione. Su base locale il suo nome è noto anche ai non appartenenti alla *Fazione*, così come il suo ruolo. In mancanza di *Fazione*, il suo nome sarà conosciuto localmente, e la maggior parte degli interlocutori sarà disposta ad ascoltarne le richieste.

### **Auctoritas Livello 3**

*Costo: 4 Punti Background*

Il personaggio ha scalato alcuni ranghi nella gerarchia della *Fazione*. Gode di una certa fama anche nelle aree limitrofe a quelle che frequenta regolarmente, sia dentro che fuori una *Fazione*. Potrà ottenere con facilità l'attenzione di PG e PNG con *Auctoritas* dello stesso Livello o inferiore.

### **Auctoritas Livello 4**

*Costo: 6 Punti Background*

Il personaggio è ben posizionato nella gerarchia interna della *Fazione* di appartenenza. Il suo nome è noto sia internamente che al di fuori della *Fazione* su un'area piuttosto vasta (città, piccolo feudo, ecc.). Un personaggio con questo Livello di *Auctoritas* otterrà con una certa facilità l'attenzione di PG e PNG con *Auctoritas* dello stesso Livello o inferiore.

### **Auctoritas Livello 5**

*Costo: 8 Punti Background*

Il personaggio è, ufficialmente o meno, un membro elitario della *Fazione*. Esercita una grande influenza all'interno dell'organizzazione; le sue vicissitudini, alleanze e influenze sono conosciute all'esterno anche dalle fasce più modeste della popolazione, all'interno di ragionevoli confini geografici (una grossa città, un feudo, ecc.); ciò darà luogo sia a simpatie che ad antipatie provenienti da più parti. Il suo nome è utilizzato come

autonomia per un ruolo specifico (per esempio “è un Torquemada” = “è un inquisitore”). In assenza di *Fazione*, si tratta comunque di un individuo temuto e rispettato da tutte le fasce della popolazione.

## Esempi di Opzioni disponibili

### VANTAGGIOSE

#### **Benedetto**

*Costo: 1 Punto Background*

Alcune persone, definite in accordo con il GM, vedono nel personaggio un segno del cielo, un prescelto o un emissario divino. Nell'aver a che fare con tali persone il personaggio partirà sempre da una *Situazione Favorevole*.

#### **Favorito**

*Costo: 1 Punto Background*

Un personaggio con questa *Opzione* può permettersi più errori di altri all'interno di una *Fazione*. Anche dovendo rispondere di errori madornali, al personaggio sarà sempre garantita una seconda chance.

#### **Maestoso**

*Costo: 1 Punto Background*

Il personaggio ispira fiducia nelle persone che lo circondano. Quando sostiene un test riguardante una decisione importante il personaggio parte da una *Situazione Leggermente Favorevole*.

#### **Mentore**

*Costo: 1 Punto Background per Livello di Auctoritas dell'Allievo*

Il personaggio è a sua volta il *Magister* di qualcuno. I dettagli andranno definiti di comune accordo con il GM.

#### **Richiesto**

*Costo: 1 Punto Background*

Non esiste evento mondano o riunione segreta per le quali il personaggio non abbia almeno una chance di venire invitato. Questa *Opzione* rende l'ingresso a tutti gli eventi non esplicitamente ostili al personaggio poco più che una formalità.

#### **Sostenitori**

*Costo: 1 o più Punti Background*

Il personaggio gode del sostegno morale (e, se possibile, esecutivo) di altre persone. All'interno di una *Fazione* questi sostenitori potrebbero essere suoi commilitoni, o manager seduti allo stesso tavolo. In assenza di

*Fazione* saranno invece privati cittadini, o figure pubbliche simpatizzanti per il personaggio. Il costo effettivo di questa *Opzione* è determinato dal GM in accordo con i vantaggi effettivi che i sostenitori garantiscono.

### **Valore**

*Costo: 1 Punto Background*

L'*Auctoritas* del personaggio è il risultato di una o più valorose azioni compiute in passato (aver salvato la corporazione per cui lavora dalla bancarotta, essere un eroe di guerra, un genio del business o l'inventore di una cura per una malattia mortale, ...). L'unica limitazione è imposta dalla coerenza dell'azione svolta con gli scopi e il contesto della *Fazione* di appartenenza, ammesso e non concesso che il personaggio appartenga ad una *Fazione*.

## **SVANTAGGIOSE**

### **Fedeltà e onore**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Indipendentemente dal suo Livello di *Auctoritas* il personaggio è completamente fedele a qualcun altro. Dovrà allinearsi in qualsiasi caso con le prese di posizione della persona a cui ha giurato, pena la perdita immediata di uno o più Livelli di *Auctoritas*, a discrezione del GM.

### **Menagramo**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Qualsiasi ordine il personaggio darà, se eseguito, tenderà a risolversi nel peggiore dei modi. Per questo motivo, e indipendentemente dall'*Auctoritas* del personaggio, i suoi eventuali sottoposti tentennano prima di eseguire un suo ordine.

### **Potere corrotto**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Il personaggio ha ottenuto il suo Livello di *Auctoritas* grazie a mezzi non legittimi: eliminando alcuni avversari politici, comprandosi la carica, pilotando una votazione, ecc. Anche nel caso in cui la *Fazione* di appartenenza sia immischiata in affari illeciti, la poco trasparente ascesa al potere del personaggio tenderà a metterlo in difficoltà in un modo o nell'altro (con l'autorità, con personalità rilevanti all'interno della *Fazione* o con avversari di altro tipo).

### **Ricatto**

*Costo: restituisce 1 o più Punti Background*

Qualcuno sta ricattando il personaggio mettendone in pericolo l'*Auctoritas*: producendo prove false, entrando in possesso di documenti scottanti,

scoprendo dettagli personali finora tenuti nascosti, ecc. Le precise modalità del ricatto e le condizioni per liberarsene vanno stabilite in accordo con il GM, che determina anche il costo finale dell'*Opzione*.

### **Sfiduciato**

*Costo: restituisce 1 o più Punti Background*

Il personaggio ha combinato qualcosa che ha causato un danno alla sua reputazione. La sua *Auctoritas* va considerata come ridotta di un numero di Livelli pari ai *Punti Background* restituiti dall'*Opzione*. A discrezione del GM, il personaggio può avere la possibilità di riparare al danno causato dando prova di sé proporzionalmente rispetto ai Livelli da recuperare.

### **Spada di Damocle**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

L'*Auctoritas* del personaggio è minacciata da elementi interni o esterni alla *Fazione*, e verrà inevitabilmente intaccata al momento meno opportuno: ammutinamenti, complessi giochi politici e elaborati piani di assassinio sono tutte opzioni valide, l'importante è che *Spada di Damocle* abbia buone possibilità di screditare il personaggio agli occhi di chi lo circonda. I dettagli della *Spada di Damocle* possono essere decisi dal GM all'insaputa del giocatore.

## **DOPPIE**

### **Doppia identità**

*Costo: 1 Punto Background | restituisce 1 Punto Background*

Il personaggio nasconde la sua identità fingendo di avere un Livello di *Auctoritas* diverso da quello reale. Se più alto, sarà un impostore o qualcuno nelle mani di un manovratore occulto, se più basso starà probabilmente celando la sua reale influenza per perseguire determinati scopi politici. Questa *Opzione* costa 1 *Punto Background* quando *Doppia identità* è generalmente vantaggiosa per il personaggio, e ne restituisce 1 in caso contrario.

### **Nero su bianco**

*Costo: 1 Punto Background | restituisce 1 Punto Background*

Il personaggio è in possesso di documenti o prove che possono incolpare o scagionare un altro personaggio con cui è in contatto. Il costo dell'*Opzione* viene determinato a seconda della natura di questi documenti o prove: se favoriscono il personaggio, *Nero su bianco* costerà 1 *Punto Background*, se invece metteranno il personaggio nei guai l'*Opzione* restituirà 1 *Punto Background*.

### **Influenza circoscritta**

*Costo: 1 punto Background | restituisce 1 Punto Background*

L'*Auctoritas* del personaggio ha rilevanza solo ed esclusivamente all'interno della *Fazione* di appartenenza. Una volta messo il piede "fuori dalla porta", il personaggio è considerato un normalissimo cittadino da chiunque altro. Il duplice costo dipende dal tipo di effetto che il giocatore vuole trarre da questa *Opzione*: nel caso voglia rimanere anonimo per una qualche necessità (ad esempio perché membro di un governo ombra o coinvolto in un complotto) il costo è di 1 *Punto Background*; mentre nella situazione in cui *Influenza Circoscritta* limiti le possibilità potenziali del personaggio, restituisce 1 *Punto Background*.

## **3.8.4. Creare una Fazione**

Una *Fazione* è una organizzazione i cui scopi, manifesti o meno, portano il personaggio del giocatore a diventarne membro per affinità professionale, filosofica o di altro tipo. Sono *Fazioni* tutti i tipi di business, gilde, cartelli, religioni organizzate, gruppi paramilitari, milizie, associazioni politiche e simili. I dettagli sul tipo specifico di attività svolta dalla *Fazione* vanno discussi fra giocatore e GM: mentre i *Background* si concentrano prevalentemente sulla dimensione e l'influenza della *Fazione*, le *Opzioni* ne determinano in linea di massima l'orientamento all'interno della società.

### **Fazione Livello 0**

*Costo: 0 Punti Background*

Una *Fazione* di Livello 0 non esiste. Il personaggio è fondamentalmente da solo, o perlomeno non appartiene ad alcun gruppo organizzato.

### **Fazione Livello 1**

*Costo: 1 Punti Background*

Una *Fazione* di Livello 1 è composta da un piccolo gruppetto di aderenti (3-10 unità). Sono *Fazioni* di Livello 1 piccoli business familiari, gruppi di avventurieri improvvisati che si riuniscono sotto una bandiera comune, i discepoli di un insegnante di filosofia, ecc.

### **Fazione Livello 2**

*Costo: 2 Punti Background*

Una *Fazione* di Livello 2 è composta da un gruppo più consistente di persone, tra le 11 e le 30. Sono *Fazioni* di secondo livello piccoli club, squadre sportive con management e altro personale annesso, o piccoli gruppi mercenari.

### **Fazione Livello 3**

*Costo: 4 Punti Background*

Le *Fazioni* di Livello 3 contano tra i 31 e i 99 membri. Sono *Fazioni* di terzo Livello un consiglio di mercanti, i discepoli di una scuola di arti marziali, una gilda riservata ai ladri più in gamba del Reame, o un gruppo di ribelli deciso a rovesciare il governatore della città.

### **Fazione Livello 4**

*Costo: 6 Punti Background*

*Fazioni* di Livello 4 possono facilmente coinvolgere 100 o più membri. Sono *Fazioni* di Livello 4 truppe paramilitari organizzate, o gli appartenenti ad una loggia massonica il cui potere ha estese ramificazioni a livello nazionale.

### **Fazione Livello 5**

*Costo: 8 Punti Background*

La *Fazioni* di Livello 5 contano migliaia di membri e sono parte integrante del tessuto sociale. Sono *Fazioni* di Livello 5 le religioni organizzate, gli eserciti regolari, alcune minoranze accomunate da origini o costumi simili.

## **Esempi di Opzioni disponibili**

### **VANTAGGIOSE**

#### **Abilità esclusiva**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione* è nota per aver sviluppato una *Abilità* inedita, da inserire nel *Gruppo di Abilità* più appropriato. I personaggi appartenenti a tale *Fazione* possono imparare tale *Abilità*, pur dovendo rispettare le condizioni determinate dall'ambientazione o dettate dal GM.

#### **Amata dal popolo**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione*, per un qualche motivo da concordare con il GM, incontra le simpatie della popolazione. Che sia perché impegnata nella lotta ai prepotenti, per dei meriti passati o per il lavoro che la *Fazione* garantisce, generalmente il popolo ne supporta le operazioni e si opporrà ad azioni che ne possano danneggiare la posizione all'interno della società.

#### **Alloggiamenti**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione* offre ai propri membri vitto e alloggio di qualità proporzio-

nata sia alle dimensioni della *Fazione* stessa, sia alla situazione della “cassa comune”. L'accesso a tali alloggi può essere limitato solo ad alcune persone.

### **Camera blindata**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione* è in possesso di una camera blindata (o equivalente nell'ambientazione) dove può preservare in modo relativamente sicuro bottini, tesori e documenti scottanti. L'eventuale accesso a tale camera va determinato di comune accordo con il GM proporzionalmente all'*Auctoritas* del personaggio.

### **In segreto**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione* agisce in segreto ed è sconosciuta alle masse e ignorata dalle autorità. Questa *Opzione* garantisce ad una *Fazione* di avere significativi vantaggi, ma fornirà anche diversi grattacapi al personaggio che debba, ad esempio, evitare scandali o rivelazioni inopportune.

### **Favorita dal potere**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione*, per qualche motivo da concordare con il GM, raccoglie le simpatie di qualcuno “ai piani alti”. Che sia un compratore, un partner commerciale, un simpatizzante politico o un amico storico, le operazioni della *Fazione* beneficeranno il più possibile di tale rapporto privilegiato.

### **Maestria esclusiva**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione* è nota per aver sviluppato una *Maestria* inedita. I personaggi appartenenti a tale *Fazione* hanno diritto a poter imparare tale *Maestria*, pur dovendo rispettare le condizioni determinate dall'ambientazione o dettate dal GM.

### **Tana segreta**

*Costo: 1 Punto Background*

La *Fazione* ha a disposizione un nascondiglio grande abbastanza da ospitarne buona parte dei membri. L'ubicazione e le motivazioni dell'esistenza di tale tana non sono necessariamente note a tutti gli appartenenti alla *Fazione*.

## **SVANTAGGIOSE**

### **Agenda Segreta**

*Costo: restituisce 1 Punto Background (solo se sconosciuta al personaggio)*

La *Fazione* ha una “agenda segreta” di cui il personaggio non è al corrente, indipendentemente dalla sua *Auctoritas*, e che in futuro potrebbe metterlo in difficoltà. Ad esempio, un credo religioso che alla luce del sole predica la pace e l’uguaglianza mentre in segreto complotta per l’eliminazione di un’intera *Razza*, o ancora un’organizzazione ufficialmente dedita alla beneficenza che funge da copertura per il contrabbando di armi illegali.

### **Crisi**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

La *Fazione* è sull’orlo di una crisi drammatica, i cui dettagli vanno concordati con il GM. Dalla mancanza di un vero leader a forti divisioni interne, i problemi della *Fazione* non mancheranno di riflettersi sulla vita del personaggio.

### **Persecuzione**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

La *Fazione* è perseguitata dalle autorità o da un’altra *Fazione* molto potente, per motivi da concordare con il GM. Il personaggio si ritroverà invischiato in cacce all’uomo, incubi giuridici, sparatorie o qualsiasi altro atto volto ad indebolire la *Fazione* cui appartiene.

### **Mire Militari**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

La *Fazione* sta assemblando, legalmente o meno, una forza militare di qualche tipo. Sebbene la *Fazione* possa sfruttare vantaggiosamente questa forza, il personaggio si ritroverà coinvolto in qualche tipo di problema (uno scandalo, un attacco, una accusa di tradimento, ecc.) dovuto all’esistenza di queste forze armate.

### **Mire Politiche**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

La *Fazione* ha un fine di carattere politico e non esplicito. Chiunque la controlli farà il possibile per sterzare le operazioni in direzione della conquista di questo tipo di potere, pregiudicando le normali procedure e ambizioni della *Fazione*.

### **Scisma/Eresia**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Dalla scissione con una *Fazione* più grande o più importante nasce quella del personaggio che, per questa ragione, viene considerata eretica. Tale situazione è quindi causa di attriti e screzi tra le due.

### **Spia**

*Costo: restituisce 1 Punto Background*

Qualcuno si è infiltrato nella *Fazione* e agisce sotto copertura, causando problemi che andranno ad interessare il personaggio. La presenza di una spia può essere cosa nota o meno, a discrezione del GM, ma la sua identità è sempre sconosciuta.

## DOPPIE

### Acquisizione

*Costo: 1 Punto Background | restituisce 1 Punto Background*

Un'altra *Fazione* è in procinto di inglobare quella del personaggio. I dettagli sull'acquisizione vanno discussi con il GM; in caso si tratti di una fusione "positiva" (costo 1 *Punto Background*), il personaggio può aspettarsi accesso a nuove risorse e competenze, mentre nel caso di una fusione "ostile" (restituisce 1 *Punto Background*) i problemi derivati dalla "nuova gestione" renderanno la vita del personaggio molto complessa.

### In trattativa

*Costo: 1 Punto Background | restituisce 1 Punto Background*

La *Fazione* è nel mezzo di una trattativa di qualche tipo con un'altra *Fazione*: un contratto commerciale, un permesso per utilizzare una certa risorsa, uno scambio di ostaggi o qualsiasi altra trattativa in grado di avere un impatto sulle operazioni giornaliere dei vari membri. Il costo dell'*Opzione* viene determinato dal GM a seconda dei vantaggi/svantaggi che ricadono sul personaggio.

## 3.9. Determinare i Precetti

**In fase di creazione, ogni giocatore determina da uno a cinque *Precetti*** da scegliersi tra le categorie disponibili: *Prese di Posizione*, *Legami* o *Obiettivi Personali* (per comprenderne le differenze, consultate il *paragrafo 2.7*).

Il nostro suggerimento è di sceglierne un paio in fase di creazione ed attendere che siano passate alcune *Sessioni* di gioco prima di riempire completamente i restanti spazi sulla *Scheda*: è più semplice "inquadrare" il personaggio dopo averlo provato. I *Precetti* mancanti potranno essere aggiunti gratuitamente in ogni momento.

Tenete a mente che, come descritto ai *paragrafi 4.1. e 4.2.*, i *Precetti* sono indispensabili per guadagnare sia *Carte* che *Punti REM*, quindi non fate passare troppo tempo!

### 3.9.1. Scegliere una Presa di Posizione

Ogni giocatore determina la *Presa di Posizione* del proprio personaggio

nei confronti di una *Razza*, di un individuo o di una *Fazione* presenti all'interno del setting. Anche gruppi sociali trasversali (ad esempio “persone con i capelli biondi” o “utilizzatori di *Anomalie*”) sono scelte valide; altri esempi di gruppi che possono essere validi soggetti cui riferire una *Presa di Posizione* sono “*Persone che non condividono il mio credo*”; “*Superiori in grado*”; “*Persone di bell'aspetto*”; “*Fazione dei Maghi dell'Ombra*”.

Dichiarare una *Presa di Posizione* si configura nella seguente maniera: **[PRESA DI POSIZIONE] (nei confronti di) [SOGGETTO] [GIUSTIFICAZIONE]**.

*Riprendendo gli esempi qui sopra, le relative Prese di Posizione di un personaggio potrebbero quindi essere:*

“*[Disprezzo] verso [chi non condivide il mio credo], [poiché la mia è l'unica e vera fede]*”;  
“*[Ansioso di soddisfare] [i miei superiori] [a causa della mia insicurezza]*”;  
“*[Invidioso] [delle persone di bell'aspetto] [a causa della mia deformità]*”;  
“*[Grato] alla [Fazione dei Maghi dell'Ombra] [per avermi salvato da morte certa]*”.

I giocatori potranno utilizzare la *Tabella 5* nel caso necessitassero di qualche spunto. Scegliete una *Presa di Posizione* dalla prima colonna, associatela prima ad un *Soggetto* della seconda colonna e poi ad una *Giustificazione* della terza colonna.

Come per le altre fasi della creazione del personaggio, l'ideazione di combinazioni inedite da parte del giocatore, di comune accordo con il GM, è fortemente consigliata.

<b>Presa di Posizione</b>	<b>Soggetto</b>	<b>Giustificazione</b>
Accidia	Amante	A causa della mia deformità
Ambivalenza	Amici	A causa della mia insicurezza
Amicizia	Colleghe	
Angoscia	Compagni di Fazione (specifica)	Credono nei miei valori
Ansia		Hanno cercato di favorirmi
Assertività	Fazione (specifica)	Hanno cercato di ostacolarli
Conflitto	Fratello	
Crudeltà	Genitori	Hanno un debito con me
Diffidenza	I disonesti	Ho un debito con loro
Disprezzo	I mercanti	Meritano di essere castigati
Empatia	Madre	Meritano di meglio
Euforia	Magister	Mi adorano
Frustrazione	Marito	Mi capiscono
Gelosia	Moglie	Mi fa sentire in pericolo
Gioia	Nonna	Mi fa sentire protetto
Gratitudine	Nonno	Mi fanno stare bene
Imbarazzo	Padre	Mi fanno stare male
Invidia	Parenti	Mi hanno abbandonato
Ira	Persone di bell'aspetto	Mi hanno ferito
Lutto	Razza (specifica)	Mi hanno insegnato qualcosa
Malinconia	Responsabili (di qualcosa)	
Meraviglia	Sorella	Mi hanno rivelato la verità
Noia	Sottoposti	Mi hanno salvato la vita
Nostalgia	Superiori in rango	Mi offendono
Odio	Utilizzatori di Anomalie	Mi perseguitano
Orrore		Mi rendono felice
Orgoglio		Non credono nei miei valori
Ottimismo		Non li capisco
Panico		Non meritano tutto quello che hanno
Passione		Non mi capiscono
Paura		Ragioni legate al mio credo
Pentimento		Sono come una grande famiglia
Perdono		Sono contro di me
Pessimismo		Sono dalla mia parte
Piacere		Sono responsabili (di qualcosa)
Pietà		
Rancore		Sono sospetti
Rimorso		Vanno vendicati
Rimpianto		Voglio far parte della loro vita
Simpatia		
Serenità		
Sorpresa		
Speranza		
Tristezza		
Vergogna		

*Tabella 5 - Esempi di Prese di Posizione*

### 3.9.2. Scegliere un Legame

Il *Legame* fa riferimento ad un qualcosa o a qualcuno che il personaggio cerca in ogni modo di proteggere, accudire o mantenere in vita. Alcuni validi esempi di *Legame* possono essere “*La mia famiglia*”, “*Lo scrigno donatomi dal nonno*”, “*Il mio rapporto di amicizia con Jake*”, “*Il rifugio dove sono cresciuto*”, “*Il mio primo trofeo conquistato in battaglia*”.

È valida la possibilità per cui un *Legame* possa fungere da collegamento con il personaggio di un altro giocatore così da renderne, ad esempio, più semplice l’inserimento in un gruppo.

### 3.9.3. Scegliere un Obiettivo Personale

Gli *Obiettivi Personali* sono traguardi che il personaggio si propone di raggiungere. Non dovranno essere banali o conseguibili senza sforzo (“*Aprire la porta della cucina*”), ma rappresentare qualcosa per cui il personaggio può lavorare in maniera realistica, non astratta. “*Diventare un membro del concilio*” o “*Rendere la mia Fazione più prestigiosa*” sono *Obiettivi Personali* ambiziosi ma verosimili, mentre “*Diventare un dio e distruggere l’universo*” è fuori dalla portata della maggior parte dei personaggi. Alcuni esempi di *Obiettivi Personali* validi sono: “*Raggiungere il continente a Nord*”, “*Sconfiggere il Cavaliere Nero*”, “*Scoprire la verità sugli elfi del ghetto*”, “*Costruire un orfanotrofio nel distretto*”, “*Vendicarmi del torto subito da Elettra*”.

## 3.10. Determinare i Descrittori

Durante la creazione del personaggio, il giocatore deve determinare sei *Descrittori*. Lo scopo di questi *Descrittori* è caratterizzare il personaggio con dei tratti o degli aggettivi volti a spiegarne il carattere, gli atteggiamenti o alcune peculiarità fisiche; potranno anche descrivere sfumature caratteriali del personaggio (ad esempio “*Estroverso*”, “*Geloso*”, “*Pensiero Laterale*”, “*Persevera nei propri errori*”). Aspetti più concreti (“*Alto*”, “*Brutto*”, “*Gobbo*”) saranno validi a patto che presentino opportunità di interpretazione di qualche tipo (ad esempio l’aggettivo “*Villoso*”, per quanto legittimo nel descrivere il personaggio, probabilmente non offre molti spunti di gioco).

Ogni *Descrittore* possiede un *Valore Descrittore*. Tale *Valore* può essere +1 (per un *Descrittore Positivo*), 0 (per un *Descrittore Neutro*) o -1 (per un *Descrittore Negativo*).

Il *Valore Descrittori Totale*, ottenuto come somma dei *Valori* di tutti

**i Descrittori, deve sempre oscillare fra un massimo di +2 e un minimo di -2.** Sarà quindi necessario, durante il processo di scelta, trovare una combinazione di *Descrittori* la cui somma di *Valori* non fuoriesca dai vincoli stabiliti. Il *Valore Descrittori Totale* influenza il ritmo di acquisizione di *Punti REM* (e di conseguenza di *XP*), come dettagliato nel *paragrafo 4.2*.

Nella *Tabella 6* trovate una serie di esempi di *Descrittori* utilizzabili dai personaggi.

Va da sé che si tratta di una lista indicativa, che non si propone di coprire tutte le possibilità, né di imporre l'orientamento (*Positivo*, piuttosto che *Neutro* o *Negativo*) dei *Descrittori* in questione che potrà essere indirizzato diversamente a seconda dell'accezione che voi vorrete dargli. Ad esempio, il *Descrittore "Innocente"* potrebbe essere un *Descrittore Positivo*, *Neutro* o *Negativo* a seconda dell'ambientazione (immaginatelo in un setting post-apocalittico relativo ad un personaggio facile da aggirare, e poi ancora in un setting fantasy per una dama di corte, la cui innocenza è da considerarsi una virtù).

Vale la pena notare che i *Descrittori* sono vincolati al valore espresso dagli *Attributi* o comunque alle scelte effettuate durante la generazione del *Background*, ad esempio un personaggio con *CORPO 1* sicuramente non potrà avere il *Descrittore Atletico*.

*Nota per il GM:*  
più il *Valore Descrittori Totale* è sbilanciato verso il +2 o verso il -2, più marcati dovranno essere i tratti caratteriali del personaggio.

**Positivo (+1)****Neutro (0)****Negativo (-1)**

Adattabile  
 Atletico  
 Attento  
 Attraente  
 Bello  
 Benevolo  
 Brillante  
 Buono  
 Carino  
 Conciliante  
 Cooperativo  
 Coraggioso  
 Costruttivo  
 Determinato  
 Diligente  
 Dinamico  
 Disponibile  
 Dolce  
 Educatore  
 Efficiente  
 Eloquente  
 Energico  
 Equo  
 Eroico  
 Felice  
 Flessibile  
 Galante  
 Generoso  
 Gentile  
 Grintoso  
 Infaticabile  
 Intrepido  
 Leale  
 Ligio  
 Lungimirante  
 Nobile  
 Pacato  
 Pacifista  
 Pensiero laterale  
 Percettivo  
 Perseverante  
 Portato per la logica  
 Profumato  
 Prudente  
 Pulito  
 Sguardo magnetico  
 Sicuro di sé  
 Solare  
 Solenne  
 Soluzioni originali  
 Statuario  
 Temibile  
 Volto angelico

Abitudinario  
 Aggressivo  
 Agnostico  
 Alta considerazione di sé  
 Ambiguo  
 Ambizioso  
 Attivista  
 Avventuroso  
 Bambinesco  
 Banale  
 Basso  
 Bisogno  
 "Bravo ma non si impegna"  
 Combattivo  
 Compassionevole  
 Contorto  
 Conturbante  
 Coscenziato  
 Curioso  
 Devoto  
 Didattico  
 Discreto  
 Disordinato  
 Distinto  
 Divertente  
 Docile  
 Dogmatico  
 Eccentrico  
 Eclettico  
 Elegante  
 Empatico  
 Estroverso  
 Focoso  
 Frugale  
 Furbo  
 Giocoso  
 Idealista  
 Imparziale  
 Imprevedibile  
 Incoerente  
 Indaffarato  
 Indomabile  
 Inesorabile  
 Inflessibile  
 Intellettuale  
 Introspettivo  
 Introverso  
 Irriverente  
 Languido  
 Lento  
 Libertino  
 Logorroico  
 Machiavellico  
 Mistico  
 Modesto  
 Muto  
 Omertoso  
 Passionario  
 Paziente  
 Pensoso  
 Perfezionista  
 Ribelle  
 Riflessivo  
 Riservato  
 Sbadato  
 Seducente  
 Serioso  
 Spirituale  
 Taciturno  
 Testa fra le nuvole  
 Testardo  
 Timido

Acido  
 Amaro  
 Ansioso  
 Antipatico  
 Apatico  
 Arrogante  
 Asociale  
 Astioso  
 Assonnato  
 Bastardo  
 Brutto  
 Butterato  
 Codardo  
 Crudele  
 Cupo  
 Daltonico  
 Depresso  
 Diabolico  
 Disincantato  
 Dispettoso  
 Egoentrico  
 Egoista  
 Fesso  
 Fondamentalista  
 Frettoloso  
 Geloso  
 Goffo  
 Grilletto facile  
 Inadeguato  
 Incoerente  
 Indolente  
 Inetto  
 Ingrato  
 Inibito  
 Insicuro  
 Insofferente  
 Intollerante  
 Isterico  
 Lagnoso  
 Lento  
 Litigioso  
 Losco  
 Lugubre  
 Lunatico  
 Malaticcio  
 Malconcio  
 Masochista  
 Morboso  
 Nauscante  
 Negativo  
 Nervoso  
 Noioso  
 Obeso  
 Odioso  
 Omertoso  
 Ossessivo  
 Ottuso  
 Ozioso  
 Passivo  
 Paura nel prendere impegni  
 Pauroso  
 Pedante  
 Puzzolente  
 Recidivo  
 Rozzo  
 Saccente  
 Servile  
 Sfigurato  
 Sleale  
 "Sa di sapere"  
 Sordido  
 Stanco  
 Studente distratto  
 Timido  
 Tremebondo  
 Triste  
 Ustionato  
 Violento  
 Zoppo

*Tabella 6 - Esempi di Descrittori*

### **Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Francesco deve decidere sei descrittori per Rim. La personalità di Rim è stata trapiantata da un corpo umano ad uno cablepunk; un'esperienza questa che non può mettere nessuno di buon umore e talmente traumatica da modificare anche alcuni Descrittori pregressi. Francesco decide quindi che "il nuovo" Rim sarà "Testardo" (Descrittore Neutro, 0), "Combattivo" (Descrittore Neutro, 0) ma anche un "Lupo solitario" (Descrittore Negativo, -1). Perché "Lupo solitario" è un Descrittore Negativo? Il GM spiega a Francesco che generalmente i cablepunk, visto la loro particolare "natura interconnessa", sono naturalmente portati ad interagire con altri individui, perlomeno online. Francesco, quindi, scegliendo "Lupo solitario", si pone in una posizione leggermente svantaggiata. Mancano altri tre Descrittori. Francesco decide per "Scorbutico" (Descrittore Negativo, -1). Questo porta il totale a -2... forse è giunto il momento di trovare anche qualche tratto positivo in Rim! Gli ultimi due Descrittori sono quindi "Sicuro di sé" (Descrittore Positivo, +1) e "Pensiero laterale" (Descrittore Positivo, +1). Il Valore Descrittori Totale di Rim sarà quindi 0 (0 + 0 -1 -1 +1 +1), cioè perfettamente bilanciato. Un Valore Descrittori Totale di +2, +1, -1 o -2 sarebbe stato ugualmente accettabile in fase di creazione, ma avrebbe dato vita ad un personaggio dai tratti caratteriali più marcati, in una direzione o nell'altra.*

## **3.II. Determinare il Vizio**

Il passo successivo è decidere quale sarà il *Vizio* a cui il personaggio potrà abbandonarsi dopo esser stato sottoposto a situazioni particolarmente stressanti. Ricorrere al *Vizio* è un modo per cancellare *Punti Stress* in maniera rapida, ma anche più rischiosa del normale (dettagli sul funzionamento del *Vizio* sono disponibili al *paragrafo 2.5.*). I *Vizi* vanno concordati con il GM.

Nella *Tabella 7* sono presentati alcuni esempi. Come sempre, ogni giocatore è invitato ad inventarne di nuovi ed originali.

## Vizio

Alcolismo  
Adulterio  
Brutalità  
Bulimia  
Bullismo  
Cleptomania  
Corruzione  
Decadenza  
Deviazione sessuale  
Dipendenza (da sostanze o persone)  
Invettive razziste  
Letargia  
Lussuria  
Masochismo  
Narcisismo  
Necessità di mentire  
Perversione (di qualche tipo)  
Preghiera ad un dio dimenticato  
Promiscuità  
Rabbia  
Sadismo  
Scommesse clandestine  
Strani rituali

Tabella 7 - Esempi di Vizio

### 3.12. Determinare il Gruppo di Anomalie

Il funzionamento preciso delle *Anomalie* può variare a seconda dell'ambientazione, come spiegato nel *Capitolo 5*.

Se un personaggio ha accesso alle *Anomalie* fin dalla creazione, in questa fase deve concordare con il GM a quale *Gruppo di Anomalie Principale* ha accesso, a che condizioni e quali sono le “cose che può fare”.

In certe ambientazioni tutte le *Frequenze* di un determinato *Gruppo di Anomalie* saranno accessibili fin da subito, premesso il giusto valore in *Sintonia* e/o spesa di *PuSt*, in altre invece sarà richiesto un periodo di studio o addirittura il possesso di oggetti catalizzatori, o ancora il verificarsi di determinati eventi in grado di “sbloccare” poteri di varia natura.

### 3.13. Equipaggiamento iniziale

Diversamente da altri sistemi di gioco, la scelta dell'equipaggiamento con cui un personaggio parte nel MONAD System è più il frutto della discussione fra giocatore e GM che il risultato di una selezione puntigliosa da una serie di tabelle, quindi non si focalizza sul costo preciso degli oggetti desiderati, sul loro peso o complicazioni simili.

Per giocatori e GM che preferissero un metodo di gestione dell'equipaggiamento più tradizionale, offriamo comunque alcune opzioni in fondo a questo paragrafo, da consultare anche per determinare il potere di acquisto dato da un certo Livello di *Dominium*, come spiegato al *paragrafo* 3.8.2.

Come regola generale, un personaggio parte con addosso quanto è ragionevole che abbia nella *Scena* iniziale dell'*Avventura*. Questa selezione di vestiti ed equipaggiamenti può essere modificata in relazione al Livello di *Dominium* preso: personaggi con *Dominium* più alto potranno quindi essere in possesso di oggetti di maggior valore, vesti pregiate o armi più rare.

In caso di dubbio, se indipendentemente dal suo potere d'acquisto abituale non è ragionevole pensare che un personaggio abbia addosso quello che il giocatore suggerisce, il GM deve propendere per il "no". Il personaggio potrà accedere all'oggetto in questione in un secondo momento, posto che il Livello di *Dominium* lo permetta.

Allo stesso modo peso ed ingombro dell'equipaggiamento vanno decisi in base al buon senso: mentre è realistico immaginare che un personaggio possa trasportare 4-5 oggetti di media taglia senza grossi problemi, magari indossando anche un'armatura, non è credibile pensare che possa andarsene in giro con 100 chili di mithril nello zaino.

***Esempio [FANTASY]:***

*Morvan ha un Dominium di Livello 2. All'inizio del gioco è nella sua stanza da letto, seduto su una poltrona, e sta leggendo una lettera inviatagli da un altro Mangiatore di Nym.*

*Luca e il GM decidono che, in questa circostanza, è ragionevole pensare che Morvan sia in possesso dei propri vestiti, la lettera, e presumibilmente poco altro.*

*Se Morvan volesse avere accesso ad un modesto quantitativo di monete d'oro, potrebbe probabilmente farlo senza problema alcuno semplicemente recandosi nella stanza della sua abitazione dove nasconde i proventi dei suoi servizi e il cui ammontare esatto, se necessario, può essere stabilito dal GM. Lo stesso discorso vale se Morvan volesse un pugnale da abbinare al vestito: ne troverà probabilmente uno sopra al comodino della stanza in cui si trova ora.*

Lo scopo di questa semplificazione è di evitare lunghe disquisizioni su peso, ingombro e velocità di movimento tipiche di altri sistemi e che difficilmente potrebbero contribuire ad aumentare il divertimento attorno al tavolo di gioco.

**Metodo tradizionale ed esempi di beni che ci si può permettere con**

il **Dominium**: per giocatori e GM che preferiscono una lista dell'equipaggiamento iniziale più minuziosa, consigliamo il seguente metodo.

A seconda del Livello di *Dominium*, il personaggio avrà accesso automatico ad un certo numero di equipaggiamenti di *Piccola*, *Media* o *Grossa* taglia, ognuno appartenente ad un preciso *Rango*. Tali equipaggiamenti possono essere selezionati dagli esempi riportati nella *Tabella 8*, o creati di comune accordo compatibilmente con l'ambientazione. Seguite la seguente formula:

- ▶ **Dominium 0**: due equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 0*
- ▶ **Dominium 1**: due equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 1*. Oppure un equipaggiamento di taglia *Grossa* dalla colonna *Rango 1* o inferiore, un equipaggiamento di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 0* o inferiore.
- ▶ **Dominium 2**: tre equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 2* o inferiore, due di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 1* o inferiore. Oppure, un equipaggiamento di taglia *Grossa* dalla colonna *Rango 2* o inferiore, due equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 1* o inferiore.
- ▶ **Dominium 3**: tre equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 3* o inferiore, due di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 2* o inferiore. Oppure, un equipaggiamento di taglia *Grossa* dalla colonna *Rango 3* o inferiore, due equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 2* o inferiore.
- ▶ **Dominium 4**: cinque equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 4* o inferiore. Oppure un equipaggiamento di taglia *Grossa* dalla colonna *Rango 4* o inferiore, due equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 3* o inferiore.
- ▶ **Dominium 5**: cinque equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 5* o inferiore. Oppure un equipaggiamento di taglia *Grossa* dalla colonna *Rango 5* o inferiore, due equipaggiamenti di *Piccola* o *Media* taglia dalla colonna *Rango 4* o inferiore.

Va da sé che il *Rango* effettivo di certi beni può variare a seconda delle peculiarità dell'ambientazione.

Taglia	Rango 0	Rango 1	Rango 2	Rango 3	Rango 4	Rango 5
<b>Piccola</b>	Acciarino Arma da rissa (Costo 1) Arma improvvisata leggera Attrezzi da lavoro Attrezzi per scassinare Borraccia Candela Pietra per affilare Saccoccia Torcia	Abiti sgualciti Arma da Mischia leggera (Costo 1) Attrezzi per scassinare Bende Bocchetta Borsellino Documenti Erbe Medicinali Fiammiferi o accendino Freccie Lanterna Libro (rovinato) Razione (sopravvivenza) Spezie Vanga	Abiti normali Binocolo Medicine Libro (buona condizione) Munizioni Razione (discreta qualità) Smartphone (economico)	Abiti di buona qualità Arma da Mischia leggera (Costo 0-2) Anello (bigiotteria) Libro (pregiato) Munizioni (speciali) Razione (buona qualità) Penna e inchiostro Smartphone (buona qualità)	Abiti pregiati Arma da Mischia leggera (Costo 0-3) Anello (costoso) Gioielli di vario tipo (costosi) Libro (raro)	Abiti su misura Arma da Mischia leggera (Costo 0-4) Anello (unico) Gioielli di vario tipo (unico) Oggetti personalizzati
<b>Media</b>	Abiti cenciosi Arma pesante Corda Torcia	Arma da Mischia leggera (Costo 1) Borsa Catena Coperta Piede di porco Protezione (PA 1) Rampino Vaso (non prezioso)	Abiti invernali (bassa qualità) Arma da fuoco (Costo 0-2) Arma da tiro arcaica (Costo 0-2) Bilancia da mercante Protezione (PA 2) Sacco a pelo Scudo Tablet (economico)	Abiti invernali (alta qualità) Arma da Mischia leggera (Costo 0-2) Arma esplosiva/ad area (0-2) Kit di pronto soccorso Laptop (media qualità) Protezione (PA 3) Strumento musicale (media qualità) Tablet (buona qualità)	Arma da fuoco (Costo 0-3) Arma da Mischia leggera (Costo 0-3) Arma da tiro arcaica (Costo 0-3) Arma esplosiva/ad area (Costo 0-3) Artefatto (raro) Laptop (alta qualità) Protezione (PA 4) Strumento musicale (alta qualità)	Artefatto (unico) Arma da Mischia leggera (Costo 0-4) Protezione (PA 5) Arma da fuoco (Costo 0-4) Arma da tiro arcaica (Costo 0-4) Arma esplosiva/ad area (Costo 0-4) Arma da tiro arcaica (Costo 0-4) Arma esplosiva/ad area (Costo 0-4)
<b>Grossa</b>	Attrezzi agricoli	Arma da Mischia pesante (Costo 1)	Protezione (PA 3) Scudo grande Strumenti alchemici Tenda Veicolo o cavalcatura di bassa qualità	Arma da Mischia pesante (Costo 0-2) Protezione (PA 4) Strumenti da fabbro Veicolo o cavalcatura di qualità standard	Arma da Mischia pesante (Costo 0-3) Artefatto (raro) Protezione (PA 5) Veicolo o cavalcatura di buona qualità	Artefatto (unico) Arma da Mischia pesante (Costo 0-4) Protezione (PA 6) Veicolo di lusso o cavalcatura purosangue

Tabella 8 - Ranghi di Equipaggiamento

### 3.14. Esempio di generazione del personaggio

Ora proviamo insieme a generare un personaggio dall'inizio alla fine. Per comodità, nell'esempio compileremo la *Scheda* di Violet.

**Esempio [MODERNO]:**

**Fase 1, nome giocatore e nome personaggio.** Violet è interpretata da Roberto. I due nomi vengono segnati negli appositi spazi sulla Scheda.

**Fase 2, scegliere una Razza di appartenenza.** Nel nostro setting [MODERNO], gli unici personaggi giocabili sono umani, quindi Roberto scrive “Umano” nell’apposito spazio.

**Fase 3, Doni e Limiti.** Abbiamo definito in precedenza che Doni e Limiti per un Umano nel nostro setting [MODERNO] sono:

*Doni:*

- ▶ 5 punti extra da distribuire fra Abilità a scelta al momento della creazione del personaggio. Con la spesa di questi 5 punti è concesso il superamento del tetto stabilito dall’Attitudine.
- ▶ La prima Maestria in ogni Abilità costa solo 1XP.
- ▶ Una volta per Sessione può trasformare un Fallimento Critico in Fallimento semplice.
- ▶ Modificatore di Razza per gli Attributi Primari: +1 a piacere.

*Limiti:*

- ▶ ANOMALIA non può mai superare il Livello 3.

Roberto ricopia queste informazioni negli spazi sul fondo della Scheda come riferimenti per il futuro.

**Fase 4, determinare la Predisposizione del personaggio.** Come spiegato nel Capitolo 1, per comodità esemplificativa abbiamo assegnato una diversa predisposizione ad ognuno dei nostri personaggi. Violet è la più combattiva del lotto, e quindi Roberto segna “Striker” nello spazio apposito.

**Fase 5, determinare gli Attributi Primari.** Roberto deve ora distribuire 10 punti fra CORPO, REAZIONE, PRESENZA, MENTE e ANOMALIA, con un minimo di 1 e un massimo di 4, ad eccezione di ANOMALIA, che può partire da 0. Ha anche un Modificatore di Razza di +1 per un Attributo Primario a piacere, e decide quindi per questa distribuzione:

CORPO 3  
REAZIONE 3  
PRESENZA 2  
MENTE 3  
ANOMALIA 0

**Fase 6, determinare gli Attributi Derivati.** La SoRe di Violet sarà il suo valore di CORPO (3) più il Modificatore di Razza stabilito dall'ambientazione. In questo caso, come descritto nel paragrafo 3.3., si tratta di un +1. La SoRe di Violet è quindi 4.

Il suo valore di Mov è 1. Ricordatevi che questo valore ottiene un +1 per ogni Maestria in Atletica. In fase di creazione Roberto non può acquistare Maestrie gratuite, e quindi passa oltre.

Consultando la Tabella 2, Roberto decide di fare di REAZIONE il suo punto di forza, e quindi distribuisce così i Punti Soma di Violet:

PS[COR] 9  
PS[REA] 12  
PS[PRE] 6  
PS[MEN] 6  
PS[ANOM] 0

Il tetto di PuSt sarà 6 (MENTE x 2) e quello di PF ammonta a 4 Lesioni Superficiali, 2 Aggravate e 1 Mortale, come per tutti personaggi che iniziano.

**Fase 7, determinare le Abilità.** Violet è una Striker. Roberto decide di avere il Gruppo di Abilità di REAZIONE con Attitudine Positiva (8 punti da distribuire), quelli di CORPO e MENTE con Attitudine Neutra (8 punti da distribuire) e quelli di PRESENZA e ANOMALIA con Attitudine Negativa (4 punti da distribuire). Come Dono di Razza ha inoltre 5 punti extra da distribuire fra Abilità a scelta, ma non può superare i normali tetti. Violet si ritrova quindi con 25 punti totali da spendere:

ABILITÀ DI CORPO Atletica 1, Intimidire 1  
ABILITÀ DI REAZIONE Acrobazia 4, Armi a distanza 2, Armi da mischia leggere 1, Arti marziali 3, Furtività 1  
ABILITÀ DI PRESENZA Empatia 2, Ingannare 1, Persuadere 3  
ABILITÀ DI MENTE Bassa tecnologia 2, Conoscenze accademiche 2, Conoscenze comuni 2  
ABILITÀ DI ANOMALIA -

Al paragrafo 2.6. abbiamo ipotizzato che Violet abbia la Maestria di Arti Marziali "Danno Maggiorato". L'abbiamo riportata sulla Scheda, ma non è una Maestria che Violet ottiene gratuitamente durante generazione del personaggio: per riceverla, Roberto dovrà spendere 1PX, come riportato nella sezione Doni.

**Fase 8, generazione dei Background.** Al paragrafo 3.8.3. abbiamo già stabilito che il Magister di Violet, Anton, è di Livello 2. In questo caso, “appartenente alla classe media” va interpretato tramite il filtro dell’ambientazione, ovvero un mondo dove la maggior parte delle persone vaga per le strade in cerca di cibo e risorse. Anton vive da solo, ha un tetto sopra la testa e riesce a mettere qualcosa sotto i denti ogni giorno. Il GM ritiene che possa rientrare nella descrizione di “classe media” in un mondo devastato dalla Piaga. Roberto ha 8 Punti Background totali da spendere, ed un Magister di Livello 2 costa 2 Punti Background. Visto che Anton di tanto in tanto aiuta Violet con le sue previsioni, Roberto decide di assegnargli l’Opzione “Benevolo” (1 Punto Background). Rimangono 5 Punti Background da spendere: Roberto ritiene che, vista la situazione dei sopravvissuti barricati nell’ospedale, Violet abbia Dominion 1 (1 Punto Background): ha un tetto sopra la testa, ma condivide le sue risorse con gli altri e spesso deve uscire dal rifugio per procurarsi cibo e altri beni di prima necessità. Decide però di aggiungere l’Opzione “Riserva segreta”: Violet ha nascosto alcune munizioni, della morfina e un paio di razioni di cibo in caso di estrema necessità. Il GM stabilisce che il costo dell’Opzione è 1 Punto Background. Roberto ha a disposizione ancora 3 Punti Background da spendere. Come descritto al paragrafo 3.8.3., Violet ha un’Auctoritas di 2 (2 Punti Background), a cui Roberto aggiunge l’Opzione “Influenza circoscritta”: al di fuori delle mura dell’ospedale, Violet non ha alcuna autorità su nessuno, il che non aiuta con i predoni che circolano per le strade... (restituisce 1 Punto Background). Rimangono 2 Punti Background da investire nella Fazione, e Roberto acquista il Background Fazione a Livello 2: i sopravvissuti sono un gruppo sparuto di circa 25 individui, senza agganci né vantaggi particolari ma pur sempre un gruppo unito.

**Fase 9, determinare i Precetti.** Roberto decide di iniziare il gioco con tre Precetti, e si propone di scegliere i rimanenti due dopo le prime Sessioni. Il primo Precetto è una Presa di Posizione, e quindi segna una croce sopra all’esagono che contiene il simbolo “P” sulla Scheda. Di seguito scrive:

“Diffidenza nei confronti di chi non appartiene al mio gruppo di sopravvissuti a causa di passate esperienze”

Violet quindi non sarà propensa a dare confidenza al primo venuto.

Il secondo Precetto che sceglie è un Legame. Segna una croce sopra all’esagono contenente “L” e scrive:

“La piccola Ellie”

Ellie, Roberto concorda con il GM, è la più giovane fra i sopravvissuti, e Violet si è ripromessa di proteggerla ad ogni costo.

*Il terzo e ultimo Precetto è invece un Obiettivo Personale. Roberto pone una croce sopra all'esagono contenente "O" e scrive:*

*"Trovare un nuovo rifugio per i sopravvissuti"*

*Le medicine sono praticamente finite, è tempo per i sopravvissuti di spostarsi altrove. Ma dove? Starà a Violet trovare un nuovo rifugio che possa offrire un minimo di sicurezza anche ai membri più deboli del gruppo.*

**Fase 10, determinare i Descrittori.** *Nell'esempio al paragrafo 2.4. abbiamo detto che Violet ha il Descrittore Positivo "Sguardo Magnetico" (+1). Roberto ne deve scegliere altri cinque e propende per "Determinata" (+1), Solare (+1), Indomabile (0), Irriverente (0) e Frettolosa (-1). Il Valore Descrittori Totale è quindi +2, e Roberto lo segna sulla Scheda nello spazio apposito. Ciò significa che per Violet la conversione fra Punti REM e XP sarà di 7 a 1, come spiegato al paragrafo 4.2.*

**Fase 11, determinare il Vizio.** *Violet ogni tanto si lascia andare e, attingendo alla sua "Riserva segreta", fa uso di morfina per alleviare lo stress. È un Vizio pericoloso... Roberto lo segna nell'apposito spazio sulla Scheda.*

**Fase 12, determinare il Gruppo di Anomalie.** *Violet non utilizza alcune Anomalia, quindi Roberto passa direttamente all'ultima fase.*

**Fase 13, determinare l'Equipaggiamento iniziale.** *Roberto e il GM decidono di non utilizzare il "Metodo tradizionale" e semplicemente si accordano su quello che Violet ha a disposizione all'inizio del gioco. Un compromesso viene raggiunto con: razioni per una settimana, un revolver scarico, uno zaino vuoto, una borraccia, degli abiti sguaiati e un coltellaccio arrugginito da appendere alla cinta. Questo conclude la creazione del personaggio. Roberto è pronto per giocare!*

*Età e personaggi veterani:* non sempre i giocatori (o il GM) vorranno creare dei personaggi “novellini”. Nel caso in cui si voglia creare un personaggio “veterano”, valgono le seguenti regole generali:

- ▶ Il personaggio base parte con i normali 8 + 8 + 4 punti da distribuire fra i vari *Gruppi di Abilità* a seconda dell'*Attitudine*, più tutti i punti extra eventualmente garantiti dalla *Razza* di appartenenza.
- ▶ Il veterano gode inoltre di una riserva compresa tra i 15 e i 22 *XP* (a seconda dell'anzianità di servizio), che può spendere come preferisce, seguendo i costi in *XP* regolari come da *Tabella 16*. Personaggi dal passato particolarmente epico potrebbero partire con un numero di *XP* ancora superiore, ma starà al GM determinarlo sulla base delle necessità dell'*Avventura* o della *Campagna* in corso.

Con personaggi “veterani” si intendono personaggi esperti ma comunque nel pieno delle forze. Nel caso in cui si volesse creare un personaggio particolarmente in là con gli anni consigliamo di distribuire 8 punti fra gli *Attributi Primari* (o 6 nel caso in cui l'ambientazione non preveda alcun elemento soprannaturale) invece di 10.

MECCANICHE  
AVANZATE

4.

*Nota sull'arrotondamento:* in alcuni casi vi verrà chiesto di dimezzare o arrotondare un numero. **Nel MONAD System si arrotonda sempre per difetto.**

In questo *Capitolo* troverete quelle meccaniche avanzate che governano il MONAD System, come ad esempio test, combattimento e uso delle carte.

*Nota sui PNG:* nel MONAD System i PNG sono raggruppati in tre categorie.

**PNG Senza Nome:** sono i personaggi “di contorno”, come i passanti, gli ospiti minori ad un ricevimento o i venditori al mercato e non interagiranno con i *PG* per più di qualche attimo; non sempre hanno un nome, vengono solitamente descritti in modo approssimativo (un anziano mendicante), e raramente hanno **Abilità o Attributi Primari superiori a 2.**

**Non usano Punti Soma ma possono usare i dadi.**

**PNG Secondari:** sono di supporto alle avventure e interagiscono più regolarmente con i *PG*; hanno un nome e una storia personale ma generalmente non sono definiti nei dettagli. Il GM si occupa di definirli quanto necessario per la funzione che devono svolgere. Sono *PNG Secondari* il barista nel club dove i personaggi si ritrovano, o alcuni colleghi nella squadra dove lavora il *PG*.

**Hanno una riserva di Punti Soma pari al relativo Valore dell'Attributo Primario x2, e possono usare i dadi.**

**PNG Principali:** sono personaggi fondamentali per la narrazione del GM, al punto che senza di loro tale costruito non sarebbe possibile. Appartengono ai *PNG Principali* la nemesi dei *PG*, il cliente che gli ha commissionato il lavoro, la guida che li ha accompagnati per settimane nelle profondità delle caverne alla ricerca di un leggendario tesoro. Sono dettagliati quasi (o come) i *PG*, sono soggetti alle stesse meccaniche di gioco e, quando necessario, possono avere una *Scheda* Personaggio completa di *Precetti e Background*.

**Quando non hanno una Scheda completamente definita, hanno una riserva di Punti Soma pari al relativo Valore dell'Attributo Primario**

x3 (o superiore a seconda della necessità), e possono usare i dadi.

## 4.1. Carte REM

L'utilizzo delle *Carte REM* è stato studiato per dare ai giocatori la possibilità di influenzare l'andamento della storia e provare così a cogliere il GM in contropiede.

A seconda dell'ambientazione, l'intervento sulla narrazione delle *Carte REM* potrebbe risultare più o meno complicato da giustificare: in alcune ambientazioni potrebbero rappresentare la volontà degli Dei, in altre un hack nel tessuto della realtà; qualora risultasse complesso darne una "giustificazione" credibile, potranno essere viste come un semplice supplemento ludico al gioco.

Ogni *Carta REM* riporta una frase o un effetto subitaneo, ad esempio: "*L'azione produce un risultato inaspettato*", "*Ciò che sembrava concluso, in realtà non lo è*", "*Qualcuno viene colto da un malore improvviso*", "*Un meccanismo si inceppa*", "*Un dialogo prende una strana piega*", ecc.

**Ogni giocatore può mettere in gioco una sola *Carta REM* per *Scena* e il GM ne deve tener conto, modificando la narrazione di conseguenza.** Questa giocata non costa alcuna *Azione* ed ha effetto immediato. In alcuni casi l'uso di una *Carta REM* potrebbe portare a conseguenze impossibili da gestire: il nostro consiglio è di parlarne al tavolo per cercare di raggiungere un compromesso che metta tutti d'accordo.

**Il GM elargisce una *Carta REM* random (nella maggior parte dei casi insieme ad un *Punto REM*, vedi *paragrafo 4.2.*) quando i *Precetti* vengono tirati in ballo:**

1. **Ogni volta che un personaggio mette in gioco, difende, o fa valere una sua *Presa di Posizione* con esiti rilevanti per i personaggi coinvolti;**
2. **Ogni volta che un *Legame* viene attiva-**

*L'utilizzo delle Carte REM è facoltativo:*

sebbene secondo noi il privarsene sminuisca la personalità del MONAD System, allorché vi trovaste in difficoltà ad integrarle con il vostro stile di gioco, sentitevi pur liberi di scegliere se non farne uso. In casi come questo i giocatori, dopo aver ben interpretato un *Precetto*, si limiteranno a guadagnare *Punti REM*. Ulteriori dettagli sono disponibili più avanti.

**mente protetto (o rinvigorito)** con conseguenze rilevanti per i personaggi coinvolti;

3. **Ogni volta che un personaggio compie passi significativi verso il completamento di un *Obiettivo Personale***, o quando un *Obiettivo Personale* viene completato;

Ogni giocatore può avere fino a 3 *Carte REM* e se dovesse ottenerne una quarta starà a lui scegliere quale rimescolare con le altre.

Quando la frase sulla *Carta REM* ha avuto effetto, la carta è da scartare e va rimessa nel mazzo che andrà poi rimescolato.

Ricordatevi che le *Carte REM* possono essere giocate anche a favore o a sfavore di altri PG o dei PNG.

Giocatori e GM sono invitati a creare le proprie *Carte REM*. Di seguito alcuni esempi da cui prendere spunto.

## Esempi di Carte REM

### CARTE REM CHE INFLUENZANO LA STORIA

1. *L'azione produce un risultato inaspettato.*
2. *Ciò che sembrava concluso in realtà non lo è.*
3. *Qualcuno viene colto da un malore improvviso.*
4. *Un meccanismo si inceppa.*
5. *Un dialogo prende una strana piega.*
6. *Un esito che sembrava sfavorire il personaggio designato si rivelerà invece a suo favore.*
7. *Un dialogo viene interrotto da qualcosa di urgente.*
8. *Durante un combattimento fra due soggetti, un terzo si intromette.*
9. *Un oggetto/costruzione presente nella scena si rivela di scarsa qualità.*
10. *Un oggetto/costruzione presente nella scena si rivela di qualità sopraffina.*
11. *Una promessa non viene mantenuta.*
12. *Una promessa viene mantenuta.*
13. *Un vecchio debito viene ripagato.*
14. *L'astio esistente viene momentaneamente accantonato.*
15. *Una persona si comporta in modo bizzarro.*
16. *Qualcuno sfida l'autorità.*
17. *Una minaccia esterna entra in gioco.*
18. *Un affare va per le lunghe.*
19. *L'affare si conclude con il massimo vantaggio per il personaggio designato.*
20. *L'ispirazione permette al personaggio designato di risolvere un problema che normalmente non sarebbe in grado di affrontare.*
21. *Qualcuno si produce in una prestazione atletica apparentemente im-*

*possibile.*

22. *Tutto avviene molto più velocemente del previsto.*
23. *Un errore grossolano passa inosservato.*
24. *Uno dei personaggi in scena si sbilancia e cade.*
25. *Un'arma scivola di mano o si inceppa.*
26. *Qualcuno colpisce un compagno per errore.*
27. *Uno dei personaggi in scena rimane profondamente colpito da quello che gli è appena stato detto.*
28. *Uno dei personaggi in scena è talmente indeciso sul da farsi da mettersi in pericolo.*
29. *La paura di sbagliare porta al fallimento di un'Azione che sembrava eseguita correttamente.*
30. *C'è una perturbazione nel tessuto della realtà. Accade qualcosa di inspiegabile.*

Download gratuito: potete scaricare le Carte REM d'esempio e dei template vuoti all'indirizzo <http://www.theworldandvil.com/free-download/>

## CARTE REM CHE INFLUENZANO IL SISTEMA

1. *Facendo appello alla propria forza di volontà, il personaggio designato guadagna 3 Punti Soma da distribuire a piacimento tra le sue Riserve nel rispetto dei tetti.*
2. *Facendo appello alla propria forza di volontà, il personaggio designato guadagna 5 Punti Soma da distribuire a piacimento tra le sue Riserve nel rispetto dei tetti.*
3. *Scarta questa carta, pescane una e gioca immediatamente.*
4. *Rovescia l'ordine di Iniziativa per il combattimento in corso.*
5. *Usa la carta dopo aver rivelato la tua puntata in Punti Soma. I punti spesi valgono doppio.*
6. *Annulla uno Stunt non appena i Punti Soma per la sua attivazione vengono spesi.*
7. *Annulla una Manovra.*
8. *Impedisci l'uso di un Descrittore.*
9. *Gioca questa carta dopo un tiro di dadi. Metti da parte tutti i dadi che non riportano un Fallimento. La prossima volta che tiri, potrai sostituire ogni Fallimento con uno di questi dadi.*
10. *Usa la carta dopo aver ottenuto un Fallimento Critico. Ignora il risultato e ritira i dadi.*
11. *Effettua un tiro di dadi con la metà dei dadi che avresti normalmente dovuto tirare. I dadi man-*

- canti vanno considerati come Successi.*
12. *Rimuovi 1 Punto Stress dal tuo personaggio.*
  13. *Rimuovi 3 Punti Stress dal tuo personaggio.*
  14. *Una Lesione Superficiale guarisce istantaneamente.*
  15. *Una Lesione Aggravata viene riassorbita entro l'ora.*

## 4.2. Punti REM

I *Punti REM* si possono considerare come una “frazione” degli *XP* (paragrafo 4.2.).

Più alto sarà il *Valore Descrittori Totale* (paragrafo 2.4.) più *Punti REM* saranno necessari per acquisire un *XP*, come da tabella seguente.

Valore Descrittori Totale	Punti REM necessari per un XP
-2	3
-1	4
0	5
+1	6
+2	7

Tabella 9 - Conversione *Punti REM/XP*

I *Punti REM* vengono elargiti nelle seguenti situazioni:

1. **Quando un *Descrittore* viene interpretato per influenzare sia in positivo (*Bonus +1*) che in negativo (*Malus -1*) il risultato di un test.** *Descrittori Negativi*, se interpretati a proprio svantaggio, possono dare luogo a *Malus* ma garantire lo stesso l'acquisizione di un *Punto REM*.
2. **Ogni volta in cui si verifica una delle condizioni espresse ai punti 1, 2 o 3 del paragrafo 4.1.**

## 4.3. Carte Ancora

Il giocatore che controlla un personaggio in procinto di subire un colpo fatale deve pescare una *Carta Ancora*. Se la *Carta* è palesemente inapplicabile alla situazione corrente il giocatore può scartarla e pescarne un'altra.

Le *Carte Ancora*, a differenza delle *Carte REM*, si dividono in due tipologie: *Focus* e *Volontà*.

### 4.3.1. Carte Ancora: Focus

Il personaggio di un giocatore che pesca una *Carta Ancora: Focus* non subisce immediatamente il danno che l'avrebbe ucciso. Il giocatore è tenuto a raccontare con dovizia di particolari come il personaggio, concentrandosi sul testo della *Carta*, sia in possesso della lucidità mentale necessaria per schivare il colpo letale. Il personaggio in questione eviterà miracolosamente di essere colpito se GM e altri giocatori riterranno la narrazione convincente.

*Nota per il GM:* per praticità i testi delle *Carte Ancora* sono stampati “a testa in giù” sulle *Carte REM*, rendendo così il mazzo atto ad un duplice utilizzo.

#### Esempi di *Carte Ancora: Focus*

1. *Ti concentri sull'arma del nemico.*
2. *Ti concentri sul colpo che sta per raggiungerti.*
3. *Raggiungi la tranquillità interiore.*
4. *Annulli ogni pensiero o distrazione.*
5. *Leggi il linguaggio del corpo del tuo avversario.*
6. *Ti concentri sugli occhi del tuo avversario.*
7. *Calcoli traiettorie e forze fisiche in gioco.*
8. *Ti concentri su quello che hai imparato.*
9. *Visualizzi i volti di qualcuno che patirebbe la tua mancanza.*
10. *Immagini il momento in atto come un bivio fondamentale nella tua vita.*
11. *Osservi l'ambiente che ti circonda per usarlo a tuo vantaggio.*
12. *Ti concentri sui muscoli del tuo corpo.*
13. *Visualizzi le prossime mosse del tuo avversario.*
14. *Ti concentri sui suoni provocati dalla battaglia.*
15. *Ti concentri su variazioni di pressione e minuscoli spostamenti d'aria.*
16. *Vedi tutto come fosse al rallentatore.*
17. *Ti concentri sullo sguardo di una terza persona che assiste allo scontro.*
18. *Visualizzi il punto dove vuoi trovarti entro pochi attimi.*
19. *Visualizzi la battaglia dall'alto.*
20. *Visualizzi lo scontro come se fossi il tuo avversario.*

### 4.3.2. Carte Ancora: Volontà

Il personaggio di un giocatore che pesca una *Carta Ancora: Volontà* subisce il danno e viene considerato “in punto di morte”. Questa tipologia di carte contiene un incipit, ad esempio “*Quando era buio pesto e...*”. Sulla base dell’incipit pescato, **il giocatore dovrà creare, al volo, una storia convincente sul perché tale memoria permetterebbe al proprio personaggio di non scivolare nell’oblio**: provando ad interpretare il dramma del personaggio che vede scorrersi davanti agli occhi tutti i suoi ricordi, deve riportare alla luce una vicenda sepolta nel suo inconscio tale da dargli la forza necessaria di rimanere ancorato alla vita.

Se GM e altri giocatori riterranno la narrazione sufficientemente convincente, al giocatore sarà concesso di non perdere il personaggio.

**L’utilizzo della *Carta Ancora* non consente di rimuovere *Lesioni* di nessun tipo. Un personaggio salvato in questo modo è incapacitato ed ha bisogno di assistenza immediata, ma se tratto in salvo potrà sopravvivere.**

*Download gratuito*: potete scaricare le *Carte Ancora* d’esempio e dei template vuoti all’indirizzo <http://www.theworldanvil.com/free-download/>

#### Esempi di *Carte Ancora: Volontà*

1. “*Quando hai curato le ferite di...*”
2. “*Quando hai salvato...*”
3. “*Quando hai rivisto qualcuno che credevi morto*”
4. “*Quando la profezia si è avverata*”
5. “*Quando hai dovuto rivelare qualcosa di te che custodivi segretamente*”
6. “*Quando hai dato il colpo di grazia a...*”
7. “*Quando un imprevisto ti ha bloccato da qualche parte con qualcuno*”
8. “*Quando ti sei perso*”
9. “*Quando hai affrontato un viaggio speciale*”
10. “*Quando qualcuno ti ha rivelato un segreto*”
11. “*Quando hai fatto qualcosa per onore personale*”
12. “*Quando qualcuno ti ha regalato qualcosa*”
13. “*Quando il tuo amante ti ha detto...*”
14. “*Quando ti sei vendicato di...*”
15. “*Quando hai combattuto al fianco di...*”
16. “*Quando qualcuno è tornato da un lungo viaggio*”

17. “Quando qualcuno è nato in circostanze avverse”
18. “Quando hai visitato un amico gravemente malato”
19. “Quando hai deciso di fare chiarezza”
20. “Quando sei scampato da un destino ingrato”
21. “Quando hai reagito ad un torto”
22. “Quando la responsabilità è passata a te”
23. “Quando sei sopravvissuto ad un compromesso significativo”
24. “Quando hai incontrato la tua famiglia”
25. “Quando hai deciso di farti giustizia da solo”
26. “Quando hai superato un trauma”
27. “Quando hai imbrogliato la morte”
28. “Quando ti sei rialzato sebbene nessuno credesse in te”
29. “Quando hai sconfitto le tue paure”
30. “Quando sei stato l'unico a rimanere in piedi”

Come nel caso delle *Carte REM*, giocatori e GM sono liberi di proporre e creare nuove *Carte Ancora*.

#### 4.4. Sistema di Test

I test permettono ai giocatori di stabilire in maniera inequivocabile se un'azione che hanno intrapreso ha successo o meno. Non tutte le situazioni richiedono l'esecuzione di un test: a discrezione del GM, una interpretazione convincente di fattori come *Descrittori* e *Precetti* può portare al superamento automatico dei test stessi. Quando la sola interpretazione non è sufficiente, entrano in gioco meccaniche più strutturate.

**Tutti i test ruotano attorno ad una Difficoltà che il GM determina rispondendo a queste due domande.** La prima:

*Nota per il GM:* per evitare “deliri di onnipotenza”, suggeriamo di non consentire l'uso delle *Carte Ancora* in maniera indefinita, il rischio è di avere giocatori che non temono la morte dei propri personaggi. A seconda del tono dell'ambientazione e della severità con cui il GM ritiene opportuno trattare i comportamenti sconsiderati dei giocatori, suggeriamo di usarle da un minimo di una ad un massimo di cinque volte per ogni personaggio. Assicuratevi di discutere la questione attorno al tavolo prima di iniziare a giocare, onde evitare fraintendimenti. Una volta esaurite queste opzioni, il personaggio va considerato definitivamente perso, e sarà necessario crearne uno nuovo.

## 1. “Che Grado di Competenza deve avere un personaggio per riuscire nell’Azione che vuole compiere?”

*Promemoria:* i Gradi di Competenza sono presentati in *Tabella 1*. Li riportiamo qui sotto per comodità di consultazione:

1. Principiante
2. Apprendista
3. Idoneo
4. Professionista
5. Specialista
6. Elitario
7. Paradigma

Una volta stabilito il *Grado di Competenza* necessario al completamento dell’*Azione* in accordo con la *Tabella 1*, la *Difficoltà* viene aggiustata consultando la *Tabella 10* e rispondendo alla seconda domanda:

## 2. “In che contesto si svolge la situazione e cosa ne aiuta o ostacola lo svolgimento?”

Benefici				Complicazioni		
-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Situazione Particolarmente Favorevole	Situazione Favorevole	Situazione Leggermente Favorevole	Nessun Modificatore	Complicazione Leggera	Complicazione Seria	Complicazione Critica

*Tabella 10 - Modificatori alla Difficoltà: a sinistra i Benefici, a destra le Complicazioni.*

**Un test riesce quando la somma tra *Valore di Abilità*, *Modificatori* forniti dai *Descrittori* e da *Benefici* o *Complicazioni*, *successi con i dadi* e *Punti Soma* spesi dal giocatore è uguale o maggiore del valore della *Difficoltà*.**

I giocatori possono liberamente mischiare l’uso di dadi e *Punti Soma* per compensare lo scarto con la *Difficoltà*, nel rispetto delle regole descritte più avanti.

### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan sta cercando di trovare un passaggio segreto all'interno di una cella sotterranea. Il GM stabilisce che il meccanismo è moderatamente complesso e ben nascosto, e che richiede quindi un Grado di Competenza pari a Professionista (4). La cella è inoltre scarsamente illuminata e ricoperta di ragnatele, muschio e un'altra sostanza gelatinosa non ben identificata, non nociva ma comunque sgradevole al tatto, fattore che vale una Complicazione Leggera (+1). La Difficoltà diventa quindi 5 (4 + 1). Morvan ha Cercare a 1, quindi per riuscire nel test potrà tirare quattro dadi, usare quattro PS[MEN] o un mix fra le due metodologie.*

## **4.4.1. Margine di Successo**

**Il Margine di Successo** è lo scarto che risulta dalla differenza tra il punteggio totale del personaggio in un determinato test (somma fra il Valore di una Abilità ed eventuali Successi con i dadi o Punti Soma spesi) e la **Difficoltà stabilita dal GM**. Un test si considera superato se il Margine di Successo è almeno 0.

Esistono diversi gradi di successo per un'Azione (un salto può riuscire per il rotto della cuffia mentre una semplice perquisizione risultare in un totale trionfo); per avere un'idea di "quanto bene" un test sia riuscito potete fare riferimento alla *Tabella 11*.

*Cosa fare quando non esiste l'Abilità adatta: vi potrà capitare di incapere in test a cui nessuna delle Abilità segnate sulla Scheda si adatta: considerate l'Abilità necessaria come se avesse valore 0. Il GM può rifiutare un test in casi che richiedano particolari requisiti (un personaggio non potrà mai "provare" a cucire un vestito degno di un re senza aver mai tenuto in mano ago e filo).*

<b>Margine di Successo</b>	<b>Descrizione</b>
0	“Successo ma...”. Il test è riuscito e il GM stabilisce una conseguenza negativa di qualche tipo. Quando questa regola non è applicabile, ignoratela.
1	Il test è riuscito.
2	Il test è riuscito con stile.
3+	Il test è riuscito con stile e, a discrezione del GM, potrà esserci una conseguenza positiva.

*Tabella 11 - Come interpretare il Margine di Successo*

*Nota per il GM: le conseguenze negative e positive non si applicano ai combattimenti.*

***Esempi di conseguenze negative:***

*“Riesci ad aprire la cassaforte ma ci metti dieci minuti invece di uno”;*

*“Convinci la guardia delle tue ragioni, ma fa entrare solo te, mentre gli altri devono attendere fuori”;*

*“Ripari il motore ma devi andare a velocità dimezzata, pena nuovo malfunzionamento”;*

*“Salti la staccionata ma ti storci una caviglia, segnati una Lesione Superficiale”;*

*“Riesci ad attraversare il ponte sospeso, ma uno dei ganci cede e il prossimo che proverà ad attraversarlo dovrà farlo a Difficoltà più alta”.*

***Esempi di conseguenze positive***

*“Riesci ad aprire la cassaforte, ci metti metà del tempo necessario e non lasci alcuna traccia”;*

*“Convinci la guardia delle tue ragioni, fa entrare anche i tuoi compagni e si comporta in maniera amichevole”;*

*“Ripari il motore con meno pezzi di ricambio del previsto”;*

*“Salti la staccionata con un gesto atletico impeccabile, guadagnando secondi preziosi”;*

*“Riesci ad attraversare il ponte sospeso e ne capisci le debolezze strutturali, puoi avvertire chi ti segue e applicare al loro test una Situazione Leggermente Favorevole”.*

Il *Margine di Successo* può essere speso per determinare effetti aggiuntivi di una *Azione*, ad esempio:

- ▶ **Aumentare il Danno inflitto**, con rapporto 1:1 (vedi *paragrafo 4.6.5.*);
- ▶ **Ottenere un Vantaggio**, in rapporto 1:1, a scelta incrementando la *Difficoltà* della prossima *Azione* avversaria, o abbassando il grado di *Difficoltà* della prossima *Azione* del personaggio, a patto che tali *Azioni* siano consecutive;
- ▶ **Attivare uno Stunt**, quando il *Margine di Successo* è 3 o più (vedi *paragrafo 4.6.5.1.*);
- ▶ **Influenzare intensità, durata ed area d'effetto di una Anomalia** (vedi *paragrafo 5.7.*);
- ▶ **Attivare altre regole speciali**, come eventualmente riportato nei paragrafi interessati.

#### 4.4.2. Usare i dadi

Ogni giocatore può compensare uno o più dei punti di scarto rispetto alla *Difficoltà* tirando un numero di dadi a sua scelta. Come regola generale ricordate che tirare più dadi del necessario, sebbene possa risultare in un *Margine di Successo* migliorato, espone anche ad un maggior rischio di fallimento.

##### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan sta sempre cercando di trovare il passaggio segreto all'interno della cella sotterranea. La Difficoltà è 5, Morvan ha Cercare 1, nessun PS[MEN] da spendere. Alcuni rumori provenienti dal fondo del corridoio gli suggeriscono di darsi una mossa. Luca, che controlla Morvan, decide di rischiare il tutto per tutto per evitare spiacevoli sorprese in caso di "Successo ma...", ovvero Margine di Successo 0. Invece di tirare 4 dadi, ovvero lo scarto con la Difficoltà, comunica al GM di voler tirare 6 dadi. Ottiene miracolosamente 6 Successi, ed ha quindi un Margine di Successo di 2, che equivale ad un successo con stile: individua il meccanismo, lo attiva senza fare rumore e si infila nel passaggio segreto senza lasciare tracce del suo passaggio.*

**Dadi MONAD:**  
The World Anvil mette a disposizione dei dadi speciali, chiamati Dadi MONAD, con cinque facce vuote ed una raffigurante un determinato simbolo che può cambiare a seconda dell'edizione dei dadi: le facce vuote rappresentano i *Successi*, mentre quella che riporta il simbolo rappresenta un *Fallimento*. Potete acquistare i Dadi MONAD [a questo indirizzo](#).

*Incrementare il Margine di Successo con i Punti Soma:* è possibile spendere *Punti Soma* al solo scopo di guadagnare *Margine di Successo*.

Il MONAD System supporta l'utilizzo di dadi tradizionali a 6 facce, il cui risultato va interpretato in accordo con la *Tabella 12*.

Risultato d6	Significato
1	Fallimento
2-6	Successo

*Tabella 12 - Come leggere i d6 tradizionali*

Una volta tirati i dadi, possono verificarsi tre situazioni:

1. Il tiro produce solo *Successi*. I corrispettivi punti di scarto con la *Difficoltà* sono da considerarsi colmati e ogni *Successo* aggiuntivo va ad aggiungersi al *Margine di Successo*.
2. Il tiro produce almeno un *Fallimento*. Il test fallisce.
3. Il tiro produce due o più *Fallimenti*. Si ottiene un *Fallimento Critico*, i cui effetti sono descritti in dettaglio al *paragrafo 4.4.5*.

### 4.4.3. Usare i Punti Soma

I *Punti Soma* sono divisi in *Riserve*, una per *Attributo Primario*. **Un giocatore può decidere di spendere un certo numero di *Punti Soma* dalla *Riserva* relativa all'*Attributo* a cui il test fa riferimento per usufruire di un *Bonus* equivalente.**

#### **Esempio:**

*Per la durata di un test, la spesa di 3 PS[MENTE] dà un Bonus di +3 ad una Abilità a scelta appartenente al Gruppo di Abilità di MENTE.*

In nessun caso è possibile spendere in una sola *Azione* un numero di *Punti Soma* superiore al doppio dell'*Attributo* a cui il test fa riferimento.

**Esempio:**

In un singolo test, un giocatore che controlla un personaggio con MENTE 2 può spendere al massimo 4 PS[MENTE].

#### 4.4.4. Modificatori: Bonus e Malus

I *Modificatori* sono valori numerici da aggiungere o sottrarre ad un valore di base per incrementare o diminuire la *Difficoltà* di una certa *Azione*, o per il calcolo del *Danno*. Un *Bonus* è un *Modificatore* favorevole, mentre un *Malus* è un *Modificatore* sfavorevole.

*Bonus* e *Malus* vengono assegnati per i motivi più disparati, ad esempio quando ci sono *Benefici* o *Complicazioni*, come da *Tabella 10*; oppure quando subentrano stati fisici o mentali alterati o abilità speciali.

#### 4.4.5. Fallimenti Critici

Un *Fallimento Critico* si ha quando un'*Azione* si conclude con un esito catastrofico: è compito del GM determinare quali siano le conseguenze di un *Fallimento Critico*. La regola è che un *Fallimento Critico* deve mettere il personaggio in una situazione sgradevole, pericolosa o comunque complessa da risolvere.

**Si ottiene un *Fallimento Critico* solo tirando i dadi e solo quando escono due o più *Fallimenti*.**

*I Descrittori sono Modificatori:* ricordatevi che nel calcolo del punteggio del personaggio i *Descrittori Positivi*, *Negativi* e *Neutri*, se interpretati, equivalgono rispettivamente ad un *Bonus* di +1, ad un *Malus* di -1, o ad *Modificatore* di +/-1 deciso dal GM a seconda del contesto. La loro interpretazione garantisce inoltre *Punti REM*, come descritto al *paragrafo 4.2*.

### **Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Rim sta tentando di scappare da un inseguitore e decide di effettuare un salto da un cornicione nel tentativo di entrare nel palazzo di fronte sfondando la finestra. Rim ha l'Abilità Acrobazie a 0 e nessun Descrittore utile. Il GM stabilisce che la Difficoltà è 4 (Livello di Competenza Professionista) e aggiunge una Complicazione Seria (+2) dovuta ad un forte vento che rende il salto più pericoloso di quanto già sia. Rim ha quindi ben 6 punti da compensare (4 + 2). In questo momento Rim può permettersi di investire solo 3 PS[REA], lasciando ancora 3 punti di scarto da coprire con i dadi che Francesco decide di tirare. Qualora ottenesse tre Successi, raggiungendo così Margine di Successo 0 ("Successo ma..."), il GM potrebbe descrivere l'Azione come segue: "Ti concentri e riesci a saltare esattamente un attimo prima di cadere nel vuoto. A mezz'aria il tempo sembra fermarsi, poi senti uno schianto e ti ritrovi a rotolare in una stanza buia, ricoperto di vetri infranti. Ce l'hai fatta, ma un pezzo di intelaiatura della finestra ti è rimasto conficcato nel braccio. Lo estrai facilmente, ma ti ha provocato una Lesione Superficiale".*

*Se Francesco ottenesse invece due Successi e un Fallimento, quindi un Fallimento semplice del test, il GM potrebbe dire: "Facendo appello a tutte le tue forze residue salti, coprendo facilmente la distanza che stai cercando di superare. Al momento dell'impatto però ti accorgi che qualcosa non ha funzionato. Il vetro è più resistente di quanto supposto e, pur incrinandosi, non cede. Rimbalzi, riuscendo comunque ad appenderti ad una sporgenza di metallo all'ultimo momento. Sei penzoloni nel nulla, mentre un forte vento ti fa ondeggiare e il tuo inseguitore, affacciato ad una finestra vicina, estrae la pistola...".*

*Francesco ottiene però un Successo e due Fallimenti (Fallimento Critico): gli eventi stanno per prendere una piega ancor più drammatica... Il GM descrive l'azione: Rim effettua il salto ma non riesce a sfondare il vetro, rimbalza e non riuscendo ad appigliarsi a nulla cade nel vuoto, come corpo morto cade...*

## **4.4.6. Test Contrapposti**

Nel caso di un test *Contrapposto*, ovvero di contrasto fra due personaggi, ogni giocatore calcola il suo *Valore di Attrito*:

***Attrito = Grado di Competenza + Modificatori + Punti Soma e/o dadi***

Il *Grado di Competenza* è uguale al *Valore* dell'*Abilità* o dell'*Attributo Primario* chiamato in causa, mentre i *Modificatori* possono dipendere sia da fattori ambientali e contestuali, che da una particolare posizione vantaggiosa di un personaggio rispetto ad un altro.

Nel dubbio, chiedetevi: “*Quale tra i due personaggi godrà di maggiori Benefici?*”. Individuate tale personaggio e incrementate il suo *Attrito* di conseguenza.

**Il personaggio con il punteggio di *Attrito* più alto vince**; un caso di parità porta ad un’ulteriore puntata segreta di *Punti Soma*, alla concessione della vittoria da parte di uno dei due o, a seconda dell’*Azione*, ad una fase di stallo. Un *Fallimento* pone immediatamente fine all’*Azione* a favore dell’altro personaggio.

*Nota per il GM:* nei test *Contrapposti* le carte *Punti Soma* vanno sempre giocate a faccia in giù.

*Nota per il GM:* ricordatevi che un test *Contrapposto* può avvenire usando sia *Abilità* che *Attributi Primari* tra loro diversi, per esempio quando un personaggio usa *Persuadere* per sedurne un altro che userà il punteggio di *MENTE* per resistere.

#### **Esempio [MODERNO]:**

*Violet e un altro sopravvissuto chiamato Damien stanno facendo una prova a braccio di ferro. Violet ha CORPO 3 e i Descrittori “Determinata” e “Sguardo Magnetico”, mentre Damien ha CORPO 5 e nessun Descrittore compatibile con il braccio di ferro. Il GM chiede a Roberto di interpretare i suoi Descrittori. Roberto racconta: “Violet sistema lo sgabello sotto di sé, allarga le gambe incurvandosi e pianta i gomiti sul tavolo con sicurezza. Fa un sorrisetto, sapendo di poter vincere, poi fissa insistentemente Damien nel tentativo di farlo sentire a disagio”. Il GM è soddisfatto, e garantisce a Violet un Bonus di +1 per ogni Descrittore, e due Punti REM.*

*Violet e Damien quindi partono entrambi da Attrito 5. La sedia su cui è seduto Damien è tuttavia instabile, il che comporta una Situazione Leggermente Favorevole per Violet (+1), il cui Attrito diventa quindi 6.*

*Roberto decide di scommettere in segreto 3 PS[COR], portando l’Attrito di Violet a 9 (6 + 3). L’amico, che interpreta Damien, ne scommette ben 6, portando il suo valore di Attrito ad 11 (5 + 6). Quando i due giocatori scoprono le carte, Damien vince il braccio di ferro.*

**Esempio [FANTASY]:**

Morvan ha invitato la figlia del locandiere nella sua stanza e sta tentando di convincerla a togliersi la camicetta per “vedere quella strana voglia che ha sulla spalla”. Il GM stabilisce che si tratta di un Test Contrapposto fra il Grado di Competenza in Persuadere di Morvan e il Valore di MENTE della locandiera. Il GM dà un’occhiata alla scheda di Morvan e decide che il suo 2 in PRESENZA (Discreto) non aiuta: c’è quindi una Situazione Leggermente Favorevole per la locandiera che andrà ad aumentare di +1 il suo Attrito. Morvan parte da Attrito 1 (ovvero il suo Grado di Competenza in Persuadere). La locandiera ha MENTE 2, quindi il suo punteggio in Attrito sarà 2 + 1 grazie alla Situazione Leggermente Favorevole. Segretamente i due scommettono i Punti Soma. Luca, che controlla Morvan, decide di spendere 4 PS[PRE], ovvero il massimo che può spendere avendo PRESENZA 2; ciò porta il suo Attrito ad un totale di 5. Il GM scommette o Punti Soma per la locandiera: tutto sommato la ragazza non sta opponendo grande resistenza. Morvan vince 5 a 3, con un Margine di Successo di 2. Il test è riuscito con stile, e Morvan avrà l’opportunità di esaminare quella voglia per tutta la notte.

#### 4.4.7. Test Aperti

Quando l’Azione fra un personaggio Attivo ed uno Passivo (vedi paragrafo 4.6.3.) si svolge in tempi diversi ma è comunque in qualche modo contrapposta, parliamo di Test Aperti.

**Esempio [FANTASY]:**

Morvan, catturato da una banda di briganti, è riuscito a liberarsi e sta cercando di svignarsela mentre tutti dormono. Prima di fuggire decide di preparare una trappola lungo il corridoio che porta all’esterno. Una volta consapevoli della sua fuga, i briganti ci finiranno dentro non appena proveranno a mettersi sulle sue tracce.

Il personaggio Attivo, anche se presente, è comunque impossibilitato ad influenzare ulteriormente la Difficoltà del test.

La Difficoltà di un Test Aperto viene determinata dal Grado di Competenza che il personaggio Attivo vuole raggiungere nel determinare l’ostacolo per l’avversario, più l’eventuale spesa di Punti Soma, aggiunta di dadi e Modificatori vari.

Il personaggio Passivo può usare dadi e Punti Soma se cosciente del possi-

bile pericolo o se ne sospetta l'esistenza.

*Come usare i dadi per determinare la Difficoltà in un Test Aperto: il personaggio che determina la Difficoltà deve dichiarare al GM il Grado di Competenza che intende raggiungere e poi colmare la differenza fra la sua Abilità e il Grado scelto come meglio crede. Nel caso in cui decidesse di usare anche i dadi li farà tirare al GM che non ne rivelerà il risultato fino al momento fatidico, così da non anticipare eventuali Fallimenti prima che qualcuno tenti di superare l'ostacolo.*

#### **Esempio [FANTASCIENZA]**

*Rim sta cercando di rubare i dati personali di Svenn Takashi, un politico corrotto, tramite un sito di phishing costruito ad hoc. Svenn è un tipo cauto e Rim sa di dover prendere delle precauzioni facendo sembrare il sito del tutto legittimo. Decide di puntare a Grado di Competenza 5 (Specialista). Fortunatamente ha Alta Tecnologia a 4, quindi può riuscirci spendendo solamente 1PS[MENTE] o ottenendo un Successo con un solo dado.*

*Quando Svenn abbotcherà all'email che Rim intende mandargli per fargli visitare il sito, dovrà confrontare il proprio Valore di MENTE contro Difficoltà 5. Senza una soffiata di qualche tipo, Svenn, che ha MENTE 3, non si renderà nemmeno conto di essere caduto nella trappola di Rim. Nel caso in cui però fosse sospettoso, potrebbe provare a battere la Difficoltà impiegando dadi o Punti Soma.*

*In questo caso Svenn è un PNG controllato dal GM, e come tale già conosce la Difficoltà del test. Per lasciare un po' di spazio al caso, il GM decide di usare solo i dadi per riempire lo scarto.*

*Nota per il GM: nel caso in cui i Test Aperti avvenissero fra due PG, vi consigliamo di mantenere la Difficoltà segreta.*

## **4.5. Movimento e Zone**

Il MONAD System non usa il sistema metrico né quello imperiale britannico per indicare le distanze, ma un sistema a *Zone* che permette di approssimare la distanza fra oggetti e personaggi in maniera contestuale.

Il sistema è utilizzato sia per il movimento negli interni che per quello negli esterni. Vediamone le differenze:

### 4.5.1. Zone negli interni

Negli interni ogni vano o stanza di un edificio rappresenta una *Zona* diversa. Per raggiungere una determinata *Zona* in un grande appartamento, un personaggio potrebbe ad esempio dover passare dal bagno alla camera attraverso un corridoio. Camera, corridoio e bagno sono tre *Zone* diverse.

**Negli interni ogni personaggio può muoversi di un numero di *Zone* per *Turno* pari al proprio valore di *Movimento*.**

### 4.5.2. Zone negli esterni

L'inizio e la fine di una *Zona* tende ad essere meno definita negli esterni. Per questo identifichiamo sette *Zone* totali, da 0 a 6, per descrivere la distanza fra i vari elementi dell'ambiente circostante e i personaggi, ovvero:

0- *Contatto*

1- *Molto Vicina*

2- *Vicina*

3- *Media*

4- *Lontana*

5- *Molto Lontana*

6- *Estremamente Lontana*

Il GM non descriverà l'azione dicendo “*Jack è a 3 metri da te*”, quanto piuttosto con “*Jack è Molto Vicino*”.

**In un esterno un personaggio può passare da una *Zona* all'altra solo con un'*Azione Estesa*, di durata a discrezione del GM, anche a seconda di eventuali ostacoli presenti sul terreno (sabbie mobili, fitta vegetazione, aree paludose, ecc.). **Nella maggior parte dei casi il passaggio da una *Zona* all'altra è gestito narrativamente e non meccanicamente.****

### 4.5.3. Inseguimenti

Nel caso di un inseguimento, lo scopo di un inseguitore sarà di coprire una *Zona* alla volta la distanza che lo separa dall'inseguito, viceversa per l'altro sarà quello di seminare l'inseguitore.

**Un inseguimento**, che solitamente si svolge nel corso di diversi *Round* o tempi più lunghi a discrezione del GM, **ha fine quando la distanza fra i due soggetti è ridotta a 0, uno dei due desiste o quando l'inseguito va oltre *Zona Estremamente Lontana*.**

Sia l'inseguito che l'inseguitore determinano il loro punteggio sommando:

**Atletica** (o altra *Abilità* connessa al movimento come ad esempio *Condurre*) + **Movimento** + **Punti Soma** + **dadi**.

Se a prevalere è l'inseguitore, la distanza fra i due viene ridotta di una *Zona*, all'inverso la distanza aumenterà di una *Zona*.

Un pareggio fra le parti indica una fase di stallo.

*Nota per il GM:* l'impiego di una cavalcatura o di un veicolo fornisce un *Bonus* al *Movimento*. Consultate il *Capitolo 6* per ulteriori dettagli.

### **Esempio [MODERNO]**

*Violet (Atletica 1 | Movimento 1) sta cercando di acciuffare un brigante (Atletica 0 | Movimento 1) che ha rubato alcune provviste dall'ospedale. Il brigante si trova nel cortile antistante ad una distanza che il GM stabilisce essere in Zona Media (3). Violet decide di investire 3 PS[COR] e non tirare i dadi, portando il suo totale a 5 (1 + 1 + 3). Il brigante è un PNG secondario, ha CORPO 2 e quindi 4PS[COR], ma decide di tirare quattro dadi. Escono tre Successi ed un Fallimento, la distanza fra i due passa a Zona Vicina. Violet decide di tirare tre dadi, ed ottiene tre Successi, il suo totale è ancora 5. Il brigante, che ora inizia a preoccuparsi, tira cinque dadi: miracolosamente ottiene solo Successi e riesce a mantenere la distanza con Violet, che però non si dà per vinta e spende altri 4PS [COR]: totale 6. Il brigante tira ancora cinque dadi sperando di pareggiare ma ottiene un Fallimento Critico. Il GM stabilisce che inciampa rompendosi una caviglia. Da qui in poi potrà solo strisciare, non serve nemmeno più tirare: Violet entrerà in Zona Contatto entro pochi secondi.*

## 4.6. Combattimento

I prossimi paragrafi andranno ad esaminare tutti gli aspetti del combattimento, dai casi più comuni a quelli più specifici. Concentratevi sui paragrafi principali e fate riferimento ai sottoparagrafi solo nel momento del bisogno.

### 4.6.1. Iniziativa, Round, Turni

Un *Round* è un'unità di tempo composta da *Turni* durante i quali i personaggi eseguono le proprie *Azioni* secondo l'ordine di *Iniziativa*. Un *Round* si esaurisce quando ogni giocatore ha avuto la possibilità di giocare il proprio *Turno*.

Il valore di *Iniziativa* si calcola nel seguente modo:

**REAZIONE + Somma Marziale + Punti Soma**

La *Somma Marziale* è definita come *Abilità relativa all'arma impiegata (o Rissa o Arti Marziali) + Classe d'Arma*, è indicata per comodità nell'apposito spazio sulla Scheda nella sezione Armi. Le *Armi a Distanza* non hanno *Classe d'Arma*.

Tutti i partecipanti ad un *Round* possono investire *Punti Soma* a carte coperte per cercare di prevalere nel test di *Iniziativa*. Non è consentito l'utilizzo dei dadi.

**Esempio [MODERNO]:**

*Violet* ha REAZIONE 3 e potrà investire un massimo di 6 PS[MENTE] nel suo test di *Iniziativa*.

Una volta stabilito l'*Ordine di Iniziativa* ogni personaggio dichiara le sue *Azioni Intere* in ordine crescente, in modo che il personaggio più rapido possa reagire a quello più lento. **Le Azioni Intere e Minori vengono poi eseguite in Ordine di Iniziativa decrescente durante il Turno appropriato.** In caso di *Iniziativa* uguale, le *Azioni* avvengono contemporaneamente ed eventuali conseguenze vengono applicate solo quando tutti i personaggi coinvolti hanno terminato il proprio *Turno*.

**Azioni Riflessive e Attacco Preventivo non rispettano l'Ordine di Iniziativa;** possono, sostanzialmente, essere dichiarate in qualsiasi momento e vanno sottratte dal totale di *Azioni* disponibili al personaggio per quel *Round*. Ulteriori dettagli sono disponibili ai *paragrafi 4.6.2.3. e*

#### 4.6.2.1.

Le *Azioni* non spese entro la fine del *Round* sono perse.

Uno scontro procede secondo lo stesso ordine di *Iniziativa* fino alla conclusione: quando l'ultimo personaggio ha esaurito il proprio *Turno*, un nuovo *Round* inizia con il *Turno* del personaggio dall'*Iniziativa* più alta.

Qualora la situazione lo richiedesse, ogni giocatore potrà decidere di gestire la propria *Iniziativa* anche scegliendo tra le due opzioni seguenti:

- ▶ **Ritardo:** il personaggio ritarda il proprio agire scegliendo di intervenire in una qualsiasi altra posizione nell'ordine di *Iniziativa*, purché inferiore alla sua. Un personaggio che “ritarda” ha diritto a inserirsi dopo la conclusione di un qualsiasi *Turno* e ad agire prima dei successivi, ad esempio per rispondere meglio all'evolversi della situazione.
- ▶ **Assisto:** il personaggio fornisce assistenza ad un secondo personaggio con un punteggio di *Iniziativa* più basso, agendo nel suo stesso *Turno*. Questo fornisce una *Situazione Favorevole* alla *Difficoltà* dell'*Azione* del personaggio assistito.

### 4.6.2. Azioni

Le *Azioni* sono “atti” o “mosse” che i personaggi possono eseguire per far procedere una *Scena*. Le *Azioni* sono raggruppate in tre categorie: *Intere*, *Minori* e *Riflessive*. Esiste poi una categoria speciale (*Azioni Estese*) esposta più avanti.

Durante la normale gestione di dialoghi e situazioni rilassate, tener conto delle *Azioni* non è rilevante. Durante le fasi di combattimento è invece utile passare ad un sistema in grado di tener traccia di *chi fa cosa e quando*.

**Nel corso del proprio Turno ogni personaggio ha diritto ad 1 Azione Intera, 1 Azione Minore e 1**

*Imboscate e sorpresa:* nel caso in cui un giocatore o un PNG vengano colti di sorpresa (ad esempio durante un'imboscata), agiranno per ultimi. Nel caso in cui sia comunque indispensabile stabilire un ordine di *Iniziativa* “fra gli ultimi” (quando, ad esempio, tutto il gruppo viene attaccato nel sonno), si procede come se si stesse cercando di stabilire un normale ordine di *Iniziativa*, ma i personaggi agiranno solo quando tutti gli avversari avranno terminato un *Turno*.

## *Azione Riflessiva.*

### **4.6.2.1. Azioni Intere**

Le seguenti *Azioni* sono considerate *Intere*:

- ▶ Effettuare un attacco (in corpo a corpo o a distanza), inclusi gli *Attacchi Speciali* (paragrafi 4.6.3., 4.6.4., 4.6.3.2. e 4.6.4.2.);
- ▶ Usare una *Anomalia*, un *Dono* o un potere che non richieda esplicitamente un'*Azione Estesa* o che non sia sempre attivo (*Capitolo 5* e *paragrafo 3.3.*);
- ▶ Effettuare un *Attacco Preventivo* (vedi sotto);
- ▶ Utilizzare *Difesa Completa* (vedi sotto);
- ▶ Muoversi in un'altra *Zona* (paragrafo 4.5.), inseguire qualcuno;
- ▶ *Caricare* (vedi sotto);
- ▶ Concentrarsi per cambiare la *Frequenza* di una *Anomalia* (paragrafo 5.5.);
- ▶ Raccogliere uno scudo o un altro oggetto pesante da terra;
- ▶ Utilizzare un oggetto che richiede attenzione, come un computer o un macchinario;
- ▶ Eseguire un'acrobazia che non sia un attacco;
- ▶ Ricaricare un'arma;
- ▶ Stendersi o rialzarsi;

**Attacco Preventivo:** un *Attacco Preventivo* può essere dichiarato quando un bersaglio è equipaggiato con un'arma pronta all'uso, con portata maggiore rispetto a quella del proprio avversario e se si trova ad una distanza tale da poterla usare efficacemente. Si potrà invocare quindi:

- ▶ Quando il *Difensore* ha *armi da tiro* o da *lancio* e l'attaccante *Armi da Mischia*, a condizione che ci sia almeno una *Zona* di distanza fra i due;
- ▶ Se il *Difensore* usa *armi da fuoco* o simili e l'*Attaccante* usa armi di altro tipo, purché i due non siano già in *mischia*.

**Una volta invocato, *Attacco Preventivo* consente di avere la precedenza nell'*Azione d'attacco*.**

**Caricare:** un attacco può essere *Caricato* solo se i PG si trovano all'interno della stessa *Zona*. L'*Azione* deve precedere immediatamente un'*Azione* di attacco per essere efficace; ogni altra *Azione* eseguita nel mezzo interromperebbe la *Carica*. *Caricare* consente di infliggere un numero di *Danni* extra pari alla metà del valore di *CORPO* dell'*Attaccante*.

**Difesa Completa:** quando un personaggio usa un'Azione di *Difesa Completa* rinuncia sia alla sua *Azione Minore* che a quella *Riflessiva*, che quindi non devono esser già state usate in quel *Round*. **Difesa Completa consente di spendere Punti Soma o tirare i dadi dopo aver scoperto il Valore d'Attacco dell'Attaccante.** Se il test ha successo, il *Difensore* schiva il colpo e non subisce *Danni*.

#### 4.6.2.2. Azioni Minori

Le *Azioni Minori* includono parlare con un compagno, utilizzare un oggetto che non richiede contatto visivo e in generale **quello che si può fare mentre si sta facendo dell'altro senza perdere la concentrazione.**

#### 4.6.2.3. Azioni Riflessive

Le *Azioni Riflessive* si distinguono in *Parata*, *Schivata* e *Resistere ad una Anomalia*.

**Parata:** dichiarando una *Parata* il *Difensore* para automaticamente 1 colpo + 1 per ogni *Maestria* nell'*Abilità* relativa all'arma impugnata (da sostituire con *Arti Marziali* se la *Parata* è disarmata), **riducendo ogni volta di 1 i PuStrut dell'equipaggiamento utilizzato per assorbire l'attacco.** Equipaggiamenti a 0 *PuStrut* diventano inservibili e inefficaci.

Non è possibile parare armi a mani nude. Nel caso in cui tutti i soggetti coinvolti fossero disarmati e privi di equipaggiamento utile ad assorbire i colpi, ogni attacco infliggerà comunque almeno una *Lesione Superficiale*. Una *Parata* potrà quindi ridurre una *Lesione Mortale* o *Aggravata* in qualcosa di molto più lieve, senza però eliminare del tutto escoriazioni o altre ferite leggere.

**Resistere ad una Anomalia:** ulteriori dettagli al paragrafo 5.8.

**Schivata:** quando indicato come bersaglio di un attacco, il *Difensore* che non ha ancora eseguito una

*Nota per il GM:* Parare un colpo non mirato, in mancanza di uno scudo, sottrae *PuStrut* sempre dall'armatura che il *Difensore* indossa sul torso (*Corpo*).

*Azione Riflessiva* può invocare una *Schivata*. Così facendo, gli sarà consentito di sommare *Punti Soma* (giocati a faccia in giù) o dadi al normale valore di *Somma Marziale* che l'*Attaccante* deve superare.

**Se il *Difensore* ottiene un punteggio uguale o superiore al *Valore d'Attacco* dell'*Attaccante*, il colpo va a vuoto.**

*Difendersi da Armi da Fuoco ed altre armi moderne*: nelle ambientazioni più realistiche il GM potrebbe non consentire di schivare o parare un colpo di pistola, di fucile a pompa o laser, soprattutto a bruciapelo. A seconda del contesto, dell'equipaggiamento a disposizione e del tono dell'ambientazione il GM può consentirlo tramite una *Maestria* adatta allo scopo o una semplice dichiarazione.

**ESEMPIO [FANTASCIENZA]:**

*Nel mondo futuristico in cui si muove Rim, dove armature e scudi sono spesso imbottite di liquidi antiproiettile e nanomacchine, è perfettamente legittimo permettere l'uso di una Parata per assorbire Danno da proiettili ad alta velocità o pistole al plasma.*

#### 4.6.2.4. Azioni Estese

Le *Azioni Estese* sono *Azioni* che non si concludono in un singolo *Turno*: barricare una porta con il proprio corpo così da permettere ad un altro personaggio di guadagnare tempo è considerata un'*Azione Estesa* che può durare per un certo numero di *Round*. Per eseguire un'*Azione Estesa* un personaggio rinuncia a tutte le altre *Azioni* del suo *Turno* per un numero di *Round* determinato dal GM.

#### 4.6.3. Corpo a corpo

Durante uno scontro in corpo a corpo i contendenti cercano di sopraffare l'avversario attraverso l'uso del proprio corpo o aiutandosi con armi bianche. Prima di procedere, è bene definire qualche termine:

***Attaccante* (personaggio Attivo)**: colui che porta per primo il colpo o in generale colui che lancia l'azione offensiva.

***Difensore* (personaggio Passivo)**: colui che subisce l'azione offensiva.

Il *Valore d'Attacco* di un personaggio è determinato da:

***Somma Marziale* + *Descrittori* + *Punti Soma* + dadi**

Affinché il colpo vada a segno, il **Valore d'Attacco del personaggio Attivo** deve raggiungere o superare la **Somma Marziale del personaggio Passivo**, a cui vanno aggiunti eventuali **Modificatori** (Tabella 10) o **Descrittori**. Il personaggio *Passivo* può sommare dadi e *Punti Soma* solo dichiarando una *Schivata*.

*Promemoria:* La *Somma Marziale* è definita come *Abilità* relativa all'arma impiegata (o *Rissa* o *Arti Marziali*) + *Classe d'Arma*

Un *Fallimento* con i dadi per il personaggio *Attivo* indica che il colpo è andato a vuoto, mentre per il personaggio *Passivo* indica che il colpo è andato a segno. Un *Fallimento* da ambedue le parti indica invece una situazione di stallo.

Un *Fallimento Critico*, invece, conclude immediatamente il *Turno* del personaggio interessato, che non potrà più agire fino al *Round* successivo.

#### 4.6.3.1. Modificatori

Nel contesto di un combattimento i *Modificatori* vengono assegnati dal GM a seconda della situazione che coinvolge i personaggi. Ricordatevi che l'assegnazione dei *Modificatori* può essere asimmetrica, ovvero una situazione che influenza un personaggio potrebbe non influenzare, o influenzare in modo opposto un altro personaggio.

*Esempi:*

- ▶ Personaggio contro due avversari: *Complicazione Leggera*
- ▶ Personaggio mira alla testa di uno dei due avversari: *Complicazione Critica*
- ▶ Personaggio che colpisce alle spalle un bersaglio stordito: *Situazione Particolarmente Favorevole*

#### 4.6.3.2. Attacchi speciali

Esistono una serie di particolari *Azioni* d'attacco in corpo a corpo chiamate **Attacchi Speciali**, vediamole:

**Attaccare un'arma o equipaggiamento:** il personaggio *Attivo* effettua un attacco normale volto

però a logorare un'arma o un equipaggiamento specifico del personaggio *Passivo*. Se l'attacco va a segno, l'arma o l'equipaggiamento selezionato perdono 1 *PuStrut*.

**Attacco Furioso:** il personaggio si lancia nella lotta senza badare alla propria incolumità. Dichiarando un *Attacco Furioso* un giocatore può continuare a spendere *Punti Soma* o utilizzare i dadi anche dopo la risoluzione teorica di un'*Azione*, ma per farlo deve rinunciare sia alla sua *Azione Minore* che a quella *Riflessiva*, che non deve aver già speso. Durante un *Attacco Furioso* il *Margine di Successo* ha un tetto di +2. *Attacco Furioso* consente in sostanza di rispondere una volta a *Difesa Completa*.

**Combattimento con due armi:** un *Attacco* effettuato con due armi è considerato come un attacco singolo ed il *Danno* inflitto è basato su una delle due armi a scelta del giocatore. La seconda arma garantisce sempre un *Bonus* di +1 alla *Somma Marziale* sia che il personaggio sia *Attivo* che *Passivo*, e può essere usata per assorbire il *Danno* in caso di *Parata*. Richiede la *Maestria Combattere con due armi* e generalmente non può essere utilizzata con armi di *Taglia Grossa*.

**Manovra:** una *Manovra* è un'*Azione* d'attacco il cui scopo non è quello di infliggere *Danno*, piuttosto quello di guadagnare una posizione vantaggiosa nei confronti dell'avversario. Le conseguenze di una *Manovra* si tradurranno sempre in *Modificatori* da applicare alla successiva *Azione* di uno o più personaggi coinvolti. Il tipo di *Azione* interessata dal *Modificatore* può variare a seconda del contesto.

- ▶ **Presa:** il bersaglio di una *Presa* si troverà intrappolato nella morsa del personaggio *Attivo*, e subirà una *Complicazione Critica* alla *Difficoltà* della prossima *Azione*, che non potrà essere né una *Parata* né una *Schivata*. Liberarsi da una presa è un *Test Contrapposto* di *Arti Marziali* (paragrafo 4.4.6).
- ▶ **Proiezione:** se l'*Azione* riesce il personaggio *Passivo* si ritroverà a terra e dovrà spendere un'*Azione Intera* per rialzarsi. Alternativamente, se vuole attaccare da terra, subirà una *Complicazione Seria* alla *Difficoltà* del test. Il personaggio *Attivo* potrà eseguire la sua prossima *Azione* applicando *Situazione Favorevole* alla *Difficoltà* del test.
- ▶ **Disarmare:** se l'*Azione* riesce i due personaggi confrontano le rispettive *Abilità* nelle armi che stanno impugnando (o *Arti Marziali* nel caso uno dei due fosse disarmato). Il personaggio *Attivo* gode di un *Bonus* pari al *Margine di Successo* dell'*Azione*. Se il personaggio *Attivo* raggiunge o supera il totale del personaggio *Passivo* potrà scagliarne l'arma nella *Zona* adiacente. Nel caso in cui il personaggio *Attivo* stesce cercando di rimuovere lo scudo

del personaggio *Passivo*, i due *Valori* da confrontare sono l'*Abilità* dell'arma impugnata dall'*Attaccante* e il *CORPO* del *Difensore*.

- ▶ **Placcare:** il *Placcaggio* è simile alla *Presa* ma segue sempre un'*Azione Intera* di movimento. Ambedue le parti si ritroveranno a terra, e il personaggio *Attivo* potrà applicare *Situazione Leggermente Favorevole* alla *Difficoltà* del prossimo test.

#### 4.6.3.3. Rissa ed Arti Marziali

Nel MONAD System la **semplice zuffa** viene gestita come un normale attacco corpo a corpo; la **Somma Marziale utilizzerà Rissa come Abilità** ed eventualmente verrà modificata in base alla *Classe d'Arma* se il personaggio usa, ad esempio, un tirapugni di ferro. Una rissa è sempre un affare sgraziato, dove il personaggio più attaccabrighe solitamente prevale. Ci sono solo due tipi di armi che si possono usare contestualmente all'*Abilità Rissa*: tirapugni e armi improvvisate.

Quando *Arti Marziali* entra in gioco il combattimento assume un tono diverso, più aggraziato e ritmato, dove l'abilità tecnica e la conoscenza dell'anatomia dell'avversario fanno la differenza. *Arti Marziali* include sia tecniche marziali disarmate che armate e **può essere usata nella Somma Marziale anche in sostituzione all'Abilità relativa all'arma utilizzata, a patto di possedere la relativa Maestria** (vedi *paragrafo 2.6*). In sostanza, non è possibile utilizzare il punteggio di *Arti Marziali* nella *Somma Marziale* impugnando un'arma in cui non si è specializzati.

##### **Esempio [MODERNO]:**

*Violet, essendo una ex campionessa di thai boxe, ha Arti Marziali 3. Se volesse tirare un pugno a qualcuno, la sua Somma Marziale sarebbe 3 (Arti Marziali) + 0 (Classe d'Arma). Il Valore d'Attacco diventerebbe quindi 3 + eventuali Bonus dovuti all'uso di Descrittori, Punti Soma e dadi.*

*Se Violet avesse invece la Maestria di Arti Marziali "Machete", volendo potrebbe sostituire il suo punteggio di Arti Marziali (3) a quello di Armi da Mischia Leggere quando attacca con il machete.*

#### 4.6.4. Combattimento a distanza

Alcune regole del combattimento a distanza differiscono da quelle del combattimento corpo a corpo. Vediamole insieme.

Innanzitutto, la **Difficoltà base da raggiungere con il Valore d'Attacco** è data dalla distanza fra il personaggio **Attivo** e il bersaglio.

*Promemoria: Valore d'Attacco = Somma Marziale + Descrittori + Punti Soma + dadi*

È indispensabile quindi che il GM risponda alla domanda:

**“Che Grado di Competenza deve avere il personaggio Attivo per riuscire a colpire?”**

Consultate la *Tabella 13* per trovare la risposta:

Distanza	Contatto (0)	Molto Vicina (1)	Vicina (2)	Media (3)	Lontana (4)	Molto Lontana (5)	Estremamente Lontana (6)
Difficoltà	Test Contrapposto nell'Abilità delle rispettive armi.	1	2	3	4	5	6

*Tabella 13 - Difficoltà di partenza nel combattimento a distanza*

##### 4.6.4.1. Modificatori

Starà al GM valutare l'incremento di *Difficoltà* del test in caso di *Complicazioni* (coperture parziali, condizioni di visibilità, posizione del bersaglio) o di diminuirla nel caso di *Benefici*.

Altri *Modificatori* sono forniti dai *Mod* delle armi, presentati nel dettaglio al *Capitolo 6*.

##### *Esempi:*

- ▶ *Il personaggio ha speso l'Azione Intera del Turno precedente a prendere la mira, appoggiando l'arma e tenendo in considerazione fattori ambientali come vento e tempo atmosferico: Situazione Favorevole.*
- ▶ *Il bersaglio è in Movimento: Complicazione pari al Movimento del*

*bersaglio.*

- ▶ *Il bersaglio ha un ostaggio che non va assolutamente colpito: Complicazione Seria.*

#### 4.6.4.2. Attacchi Speciali

Anche il combattimento a distanza ha i suoi *Attacchi Speciali*. Vediamoli:

**Colpi multipli:** sparare più di un colpo per *Azione Intera* è complesso a causa del rinculo dell'arma. Un personaggio che volesse farlo aggiungerà una *Complicazione Leggera* per ogni colpo esploso oltre al primo. Colpi multipli possono essere diretti a più avversari: **la Difficoltà del test per colpire il bersaglio più vicino è la Difficoltà associata al bersaglio più lontano modificata dal numero di colpi sparati.** Il risultato del test indicherà quanti colpi sono andati a segno: ogni punto di *Margine di Successo* può essere speso per colpire un ulteriore bersaglio, in ordine crescente di *Distanza*. Ogni punto di *Margine di Successo* speso per *Danno* aggiuntivo deve essere diretto ad un avversario diverso.

##### **Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Rim sta sparando tre colpi multipli contro due bersagli, uno a Distanza Vicina (Difficoltà 2) e uno a Distanza Lontana (Difficoltà 4). La Difficoltà per colpire il bersaglio Vicino sale a 6 (4 + 1 + 1, ovvero la Difficoltà assegnata al bersaglio Lontano + Complicazione Leggera + Complicazione Leggera). Rim ha Somma Marziale 2 e decide di tirare cinque dadi. Ottiene solo Successi (totale 7): colpisce il bersaglio Vicino con due proiettili e spende un punto di Margine per colpire il bersaglio Lontano con il terzo. Ogni colpo infligge Danno pieno. Se avesse tirato sette dadi ottenendo solo Successi (totale 9) avrebbe avuto un Margine di Successo di 2, e avrebbe dovuto dividere l'eventuale Danno aggiuntivo equamente fra i due bersagli.*

**Raffiche brevi:** una raffica breve è un singolo attacco di un'arma automatica che esplose una modesta quantità di proiettili. Una raffica breve aggiunge una *Complicazione Leggera* alla *Difficoltà* del test. Quando l'attacco di una raffica breve va a segno, aumentate il *Danno* di 1. Più raffiche brevi possono essere esplose con la stessa *Azione Intera* aggiungendo una *Complicazione Seria* alla *Difficoltà* per ogni raffica oltre la prima. Come per i colpi multipli, eventuali bersagli aggiuntivi possono essere colpiti spendendo *Margine di Successo*, e la *Difficoltà* per colpire il bersaglio più vicino è quella associata alla *Distanza* del bersaglio più lontano modificata da una *Complicazione Seria* (+2) per ogni raffica sparata oltre alla prima.

**Raffica di copertura:** una raffica di copertura costringe il bersaglio dietro ad un riparo. Se nel suo *Turno* il bersaglio vorrà rispondere al fuoco, dovrà prima superare un test di MENTE con *Difficoltà* pari all'*Abilità Armi a Distanza* dell'*Attaccante*, aggravata da una *Complicazione Seria*. L'effetto di una raffica di copertura si esaurisce nel *Turno* seguente.

Raffica di copertura non può essere utilizzata in mancanza di ripari dietro ai quali il bersaglio possa proteggersi. In quel caso, l'*Attaccante* può invece utilizzare una raffica breve o lunga.

**Raffiche lunghe:** una raffica lunga esaurisce tutto il caricatore di un'arma. Esplosione di una raffica lunga aggiunge una *Complicazione Critica* alla *Difficoltà* del test e non consente di mirare una zona specifica. Se il test ha successo, il personaggio *Attivo* guadagna un *Bonus* di +3 al *Margine di Successo*, che può essere utilizzato a piacimento.

Come per le raffiche brevi, eventuali bersagli aggiuntivi possono essere colpiti spendendo *Margine di Successo*, e la *Difficoltà* per colpire il bersaglio più vicino è quella associata alla *Distanza* del bersaglio più lontano modificata da una *Complicazione Critica* (+3).

**Attacco a due armi:** un attacco a due armi non consente di mirare o utilizzare *Mod* come ottiche e puntatori laser. L'*Attaccante*, che comunque dovrà essere in grado di sostenere il peso delle due armi sollevate, dichiara quanti colpi intende esplodere. Per ogni colpo oltre al primo si applica una *Complicazione Leggera* alla *Difficoltà* del test. Il *Margine di Successo* del test può essere diviso a piacimento fra i bersagli.

*Nota per il GM:* vi consigliamo di applicare questa regola solo nel caso in cui il combattimento si protragga per quattro o più *Round*. Non preoccupatevi della precisa conta dei proiettili per scontri più brevi.

#### 4.6.4.3. Caricatori

Ogni arma ha un *Valore Caricatore (VC)* che va da 1 a 7. Aggiungete +1 al *VC* dell'arma per ogni colpo multiplo, raffica breve o di copertura utilizzata durante lo scontro. Il *VC* torna al suo valore originario non appena l'arma viene ricaricata.

**Alla fine del *Turno* il giocatore che controlla il personaggio che sta sparando è tenuto a tirare un numero di dadi equivalente al *VC* dell'arma**

utilizzata. Se esce almeno un *Fallimento*, l'arma è scarica e il personaggio dovrà ricaricarla al costo di una *Azione Intera*. A discrezione del GM, i *Fallimenti Critici* possono tradursi anche in un temporaneo inceppamento dell'arma.

#### 4.6.5. Calcolare il Danno

Il *Danno* inflitto da ogni attacco si calcola in due modi diversi a seconda dell'arma usata:

***Danno da Armi da Mischia, Lancio o combattimento disarmato*** = **CORPO** dell'*Attaccante* + ***Classe di Danno*** dell'arma + (eventuale) ***Margine di Successo***.

***Danno per tutte le altre Armi a Distanza*** = ***Classe di Danno*** dell'arma + ***Margine di Successo***

La spesa di 1 punto di *Margine di Successo* garantisce 1 *Danno* extra. Altri *Bonus* derivanti da varie ed eventuali vanno aggiunti a seconda delle modalità specificate nelle sezioni relative.

Il valore di ***Punti Armatura (PA)*** delle protezioni indossate da un personaggio va sottratto dal totale dei ***Danni*** inflitti. Se il colpo non è mirato, usate il valore di *PA* nell'area *Corpo*, altrimenti il valore in *PA* dell'armatura nell'area specifica che è stata colpita.

Il numero che otterrete va confrontato con la *SoRe* del bersaglio:

- ▶ Il *Danno* è minore della *SoRe* = il colpo infligge una *Lesione Leggera*;
- ▶ Il *Danno* è uguale o maggiore alla *SoRe* = il colpo infligge una *Lesione Aggravata*;
- ▶ Il *Danno* è uguale o maggiore al doppio della *SoRe* = il colpo infligge una *Lesione Mortale*. Una seconda *Lesione Mortale* verrà aggiunta al superamento del triplo della *SoRe*, un'altra al quadruplo e così via.

Un personaggio è considerato in punto di morte quando ha subito un numero di *Lesioni Mortali* pari a quelle consentite dai suoi *Punti Ferita*. Un personaggio in questo stato può ricorrere alle *Carte Ancora* se il GM lo consente, essere assistito da un'operazione di *Pronto Soccorso*, o spirare.

### **Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Rim sta indossando un'armatura in Kevlar che gli fornisce 4 PA al Corpo, e 2 a testa, braccia e gambe. Ogni pezzo d'armatura ha 3 PuStrut. Viene colpito senza Margine di Successo da un fucile con Classe di Danno 10, di quelli utilizzati per abbattere grossi animali selvatici. Il colpo non è mirato, quindi l'assunto è che colpisca il Corpo, dove Rim ha 4 PA. Il Danno diventa 6 (10 - 4), pari alla sua SoRe contro armi da fuoco (Rim ha un Dono in questo senso, vedere paragrafo 3.3.). Il colpo infligge quindi una Lesione Aggravata. Se il colpo fosse stato mirato ad un braccio il Danno sarebbe stato 8, che equivale sempre ad una Lesione Aggravata (10 - 2). Se 4 punti di Margine di Successo fossero stati spesi per incrementare il Danno, ora Rim si ritroverebbe con una Lesione Mortale... (10 - 2 + 4 = 12, uguale al doppio della sua SoRe). Francesco, che controlla Rim, farebbe bene a spendere ora la sua Azione Riflessiva...*

## **4.6.5.1. Stunt**

Se il *Margine di Successo* è 3+ e non viene speso in altri modi (vedi paragrafo 4.4.1 per la lista di opzioni), può essere interamente impiegato per accedere agli *Stunt*, ovvero colpi mirati il cui scopo è incapacitare o menomare l'avversario.

Attivare uno *Stunt* non è automatico, ma richiede la spesa di *Punti Soma* relativi all'*Attributo Primario* collegato all'*Abilità* utilizzata. Il giocatore dovrà descrivere dove il suo personaggio sta mirando, e cosa intende fare. Esistono tre tipi di *Stunt*, ed ogni tipologia è collegata ad effetti specifici:

1. *Stunt Superficiale* (costo 2 *Punti Soma*): Stordire, Incrinare, Slogare;
2. *Stunt Aggravato* (costo 4 *Punti Soma*): Trafiggere, Bucare, Frantumare, Cavare, Recidere;
3. *Stunt Mortale* (costo 6 *Punti Soma*): Sventrare, Mozzare, Distruggere.

Come regola generale ogni tipologia di *Stunt* infligge il tipo di *Lesione* collegato: uno *Stunt Superficiale* infliggerà una *Lesione Superficiale*, ecc. Il GM ha comunque l'ultima parola su eventuali *Danni* aggiuntivi e *Complicazioni* che affliggeranno lo sfortunato *Difensore* sopravvissuto ad uno *Stunt*.

### **Esempio [FANTASY]:**

Morvan sta utilizzando un arco corto per colpire un corpulento brigante che lo sta caricando da una distanza Media (3). Il brigante ha Movimento 1, e porta quindi la Difficoltà totale del test a 4 (3 + 1). Luca, che controlla Morvan, decide di mettere in gioco il suo Descrittore “Mano Ferma”, e descrive l’Azione al GM: “Morvan focalizza la sua attenzione sul brigante, cercando di isolare i rumori dell’ambiente circostante. Con grazia e senza esitare estrae una freccia dalla faretra. Poi tende la corda, la sua mano stabile e ferma fino al momento fatidico”.

Il suo Valore d’Attacco è quindi pari alla sua Somma Marziale (2, ovvero il suo Grado di Competenza in Armi a Distanza), +1 che il GM gli garantisce per l’uso del Descrittore, per il quale ottiene anche 1 Punto REM. Luca decide di tirare anche 4 dadi nel tentativo di migliorare il suo totale. Ottiene solo Successi, arrivando ad un Valore d’Attacco di 7 (3 + 4) che gli garantisce un Margine di Successo di 3 rispetto alla Difficoltà. Luca decide di Attivare uno Stunt. Vuole porre fine allo scontro nel minor tempo possibile, ma non può spendere più di 4PS[REA] in una singola Azione (doppio del suo Valore di REAZIONE), quindi si accontenta di eseguire uno Stunt Aggravato. Dice al GM: “Morvan mira ai polmoni, cercando di bloccare la corsa del brigante”. La freccia va quindi a segno trapassando il petto dell’assalitore. L’uomo si ferma, sorpreso, prima di rendersi conto di quel che è successo. Porta le mani dove la freccia l’ha colpito e cerca di urlare, ma dalla bocca gli esce solo un rantolo: uno dei polmoni sta già collassando. Morvan gli ha inflitto una Lesione Aggravata.

#### **4.6.5.2. Danno da fuoco, acido o elettricità**

Può capitare che i personaggi rimangano intrappolati in una casa in fiamme, o che un quadro elettrico su cui stiano lavorando vada in corto circuito, o ancora che una creatura di qualche tipo li colpisca con un acido.

I *Danni* da fuoco ed elettricità generalmente ignorano l’armatura. L’elettricità ignora l’armatura senza danneggiarla, mentre i danni da fuoco oltre a ignorarla la danneggiano per un totale di *PuStrut* uguale ai *Danni* inflitti al personaggio che la indossa. Questa regola non è valida nel caso in cui l’armatura sia stata specificatamente pensata per resistere ad alte temperature o per disperdere le scosse elettriche a terra, nei quali casi valgono le regole che accompagnano le descrizioni delle armature.

Armi che sputano fuoco, scariche elettriche, ed armi infuocate o avvolte nell’elettricità seguono invece le normali regole del combattimento a distanza o in corpo a corpo, con in più gli effetti aggiuntivi del caso.

I *Danni* da acido dipendono dalla situazione: un personaggio che cadesse in una vasca colma d'acido verrebbe danneggiato come se privo di armatura, e l'armatura subirebbe perderebbe un numero di *PuStrut* equivalente ai *Danni* inflitti al personaggio, a meno che l'armatura non sia stata creata appositamente per le nuotate nell'acido. Armi o attacchi a base d'acido seguono invece le normali regole del combattimento, anche se tenderanno a danneggiare le armature molto velocemente. Fate riferimento alle descrizioni specifiche di tali armi per ulteriori dettagli.

Se non specificato diversamente nelle note di accompagnamento, tutte queste tipologie di armi non consentono l'attivazione di *Stunt* in quanto tendono a colpire un'area estesa e non godono della precisione di altre armi.

Nella *Tabella 14* trovate dei valori di *Danno* indicativi da applicare in situazioni in cui i personaggi non siano esplicitamente sotto attacco, ma esposti al pericolo (intrappolati in un veicolo in fiamme, esposti ad una tempesta di fulmini, accovacciati in un cunicolo dove i tubi perdono acido, ecc.).

Categoria	Danno	Note
Fuoco (media intensità)	6	Da applicare una volta a Round, finché esposti al fuoco.
Fuoco (alta intensità)	10	Da applicare una volta a Round, finché esposti al fuoco.
Elettricità (scossa minore)	5	-
Elettricità (scossa media)	8	-
Elettricità (scossa maggiore)	10	-
Acido (bassa pericolosità)	5	Da applicare una volta a Round, finché esposti all'acido.
Acido (alta pericolosità)	8	Da applicare una volta a Round, finché esposti all'acido.

*Tabella 14 - Danni da fuoco, elettricità, acido*

#### 4.6.5.3. Danno da caduta

I personaggi, nel corso delle numerose peripezie a cui il GM li sottoporrà, si troveranno a dover fare i conti con delle rovinose cadute.

Le armature generalmente non proteggono dal *Danno* di una caduta, che può venire attenuato solo da eventuali dispositivi in grado di rallentarla.

Il peso di un personaggio, rappresentato dal valore CORPO, con-

tribuisce ad aumentare il *Danno* da caduta. Più pesante sarà un personaggio, più severe saranno le *Lesioni* che una caduta rovinosa potrà causargli, come dettagliato nella *Tabella 15*. Oltre le tre *Zone* di caduta il *Danno* è a discrezione del GM.

Lunghezza della caduta	CORPO 1-3	CORPO 4-5	CORPO 6-7	Conseguenza di un Fallimento Critico, qualsiasi livello di CORPO
Meno di 1 Zona	-	1 Lesione Superficiale	2 Lesioni Superficiali	1 Lesione Aggravata
1 Zona	1 Lesione Superficiale	2 Lesioni Superficiali	3 Lesioni Superficiali	2 Lesioni Aggravate
2 Zone	2 Lesioni Superficiali	3 Lesioni Superficiali	1 Lesione Aggravata	1 Lesione Mortale
3+ Zone	1+ Lesione Aggravate	2+ Lesioni Aggravate	3+ Lesioni Aggravate	2+ Lesioni Mortali

*Tabella 15 - Danno da caduta*

#### 4.6.5.4. Danno da soffocamento

Il danno da soffocamento può verificarsi in due casi: quando qualcuno sta attivamente cercando di soffocare il personaggio o quando il personaggio si trova in una condizione in cui respirare non è possibile a causa di gas velenosi, mancanza di ossigeno o perché immerso in un liquido.

Il personaggio deve effettuare un test di:

***Atletica o Nuotare*** (a seconda della situazione) + ***Modificatori + Punti Soma + dadi***

contro un *Grado Di Competenza Professionista* (4); la *Difficoltà* salirà progressivamente fino a *Paradigma* (7) per ogni minuto di apnea oltre al primo.

Ogni volta che il test fallisce, il personaggio subisce una *Lesione* (a cominciare da *Lesione Superficiale*) e la *Difficoltà* del prossimo test aumenta di un *Grado*. Nel caso in cui il test fallisca nuovamente, il personaggio subirà una *Lesione Aggravata* e la *Difficoltà* salirà di un altro *Grado*. Questo incremento proseguirà, stabilizzandosi a *Paradigma*, fino alla morte o al salvataggio del personaggio.

Un *Fallimento Critico* può determinare morte immediata, o almeno la per-

dita dei sensi, a discrezione del GM.

#### 4.6.5.5. Danno da malattie e veleni

Malattie e veleni agiscono sulla salute di un personaggio in maniera simile al soffocamento, debilitandolo nel tempo, più o meno velocemente a seconda del morbo contratto o del veleno in circolo. Come nel mondo reale, non basterebbe un libro per descrivere tutti i tipi di malattie e veleni in grado di danneggiare i personaggi nel corso delle loro avventure. Questi agenti potrebbero avere degli effetti molto particolari: essere infettivi, creare orrende mutazioni o patologie mentali, agire in maniera latente o altro ancora. Lasciamo a GM e giocatori l'onere (e l'onore) di creare nuovi e mirabolanti modi per far ammalare o avvelenare PG e PNG.

In linea generale il giocatore ammalato o avvelenato deve sostenere ad intervalli regolari, determinati dal GM, (o dalle specifiche di ogni malattia o veleno) un test di:

#### **CORPO + *Modificatori* + *Punti Soma* + dadi**

La *Difficoltà* da superare con il test partirà da un livello prestabilito e tenderà a salire ad ogni test successivo, a discrezione del GM. Ogni volta che il test fallisce, il personaggio subirà una *Lesione* di gravità a discrezione del GM. Alternativamente, certi veleni o malattie possono infliggere *PuSt* o addirittura ridurre temporaneamente i valori di determinati *Attributi Primari*.

#### ***Esempio [FANTASY]:***

*Morvan viene colpito da un dardo avvelenato. Questo veleno, ottenuto dalla macerazione di funghi che crescono solo in remote regioni paludose, causa febbre alta, lesioni interne e anche alcuni danni alla mente della vittima. Il GM decide che Morvan dovrà fare un test ogni tre ore di gioco. L'effetto del veleno sparirà dopo sei test riusciti, o nel caso in cui Morvan riuscisse a mettere le mani su un antidoto.*

*Il primo test è a Difficoltà 3. Morvan ha CORPO 2. Luca decide di tirare un dado. Ottiene un Successo e le prime tre ore passano senza problemi. Il secondo test sarà a Difficoltà 4 e se fallito, determina il GM, comporterebbe una Lesione Superficiale e l'acquisizione di 1 PuSt. Il terzo test sarà a Difficoltà 5 e il GM decide che per i successivi si stabilizzerà su quel livello, senza salire ulteriormente. In ogni caso, Morvan farebbe bene a trovare in fretta l'antidoto!*

#### **4.6.6. Regole speciali per veicoli e cavalcature**

Nel corso delle loro avventure, i personaggi avranno l'occasione di guidare dei veicoli, pilotare dei mezzi, navigare con una barca o cavalcare delle creature.

Portare a compimento una di queste *Azioni* normalmente non richiede alcun test, tranne nel caso in cui un personaggio sia sotto pressione a causa di un pericolo imminente, un limite temporale o un altro motivo simile. In quel caso, si richiede di eseguire un normale test con l'*Abilità Condurre* contro una *Difficoltà* stabilita dal GM.

Ogni mezzo di trasporto fornisce un *Bonus* specifico al *Movimento* del personaggio (*Tabella 27*). Questo valore viene utilizzato principalmente durante gli inseguimenti (*paragrafo 4.5.3.*) o per stabilire una gerarchia di velocità fra diversi mezzi.

##### **4.6.6.1. Danneggiare un veicolo o una cavalcatura**

Come altri oggetti e strumenti, la maggior parte dei veicoli è dotata di *PuStrut* (fanno eccezione le cavalcature, che, se animali, hanno un certo numero di *PF* e una *SoRe* come i personaggi) e possono quindi venire danneggiati come qualsiasi altro oggetto. A zero *PuStrut*, un mezzo smette di funzionare correttamente (il carburante può prendere fuoco, i componenti andare in corto circuito o può verificarsi qualsiasi altra conseguenza disastrosa). Subendo *Danni* pari al doppio dei propri *PuStrut* un mezzo può, a discrezione del GM, esplodere. Un personaggio intrappolato in un mezzo in procinto di esplodere può avere diritto ad un ultimo test di *Acrobazia* per cercare di scappare, a discrezione del GM, altrimenti sarà condannato.

I danni in eccesso al totale di *PuStrut* passano al personaggio, ma il mezzo continua a subirli, fino al raggiungimento di un'eventuale esplosione.

##### **4.6.6.2. Saltare da un veicolo o da una cavalcatura**

Saltare da un veicolo o da una cavalcatura in corsa è un test di *Acrobazia* a *Difficoltà* variabile a seconda del contesto. Una *Complicazione Leggera* va applicata per ogni 15 km/h a cui il mezzo si sta muovendo.

Nel caso in cui il personaggio stesse cercando di saltare su un altro mezzo o cavalcatura, il GM deve calcolare la differenza di velocità fra i due e basare le *Complicazioni* totali sul valore ottenuto.

#### 4.6.6.3. Schiantarsi o utilizzare un veicolo o una cavalcatura come arma

Andare a sbattere con un veicolo o una cavalcatura contro un oggetto solido può portare a gravi conseguenze.

Il personaggio all'interno di un veicolo o in sella alla cavalcatura subirà:

- ▶ Un numero di *Danni* pari alla metà del *Valore* di *Dimensione* del veicolo;
- ▶ 2 *Danni* extra per ogni 15 km/h a cui il mezzo o la cavalcatura si stavano muovendo;

Nel caso in cui il veicolo o la cavalcatura venissero usati per investire qualcuno, la procedura per calcolare il *Danno* è la seguente:

- ▶ La *Dimensione* del veicolo equivale al *Danno* inflitto ad un soggetto esterno al veicolo;
- ▶ 2 *Danni* vengono inflitti per ogni 15 km/h a cui il mezzo o la cavalcatura si stavano muovendo;

Nel caso in cui il soggetto esterno al veicolo sia un oggetto inanimato, i *Danni* subiti si trasformano in *PuStrut* persi.

## 4.7. Punti Esperienza

I *Punti Esperienza* (*XP*) simboleggiano la crescita di un personaggio: aver appreso qualcosa di nuovo, aver fatto tesoro delle lezioni imparate dai propri errori o l'aver padroneggiato una abilità che prima si conosceva solo superficialmente. Nei paragrafi seguenti definiremo come si guadagnano e come possono essere utilizzati nel gioco.

### 4.7.1. Guadagnare XP

Il MONAD System prevede che i *Punti Esperienza* possono essere guadagnati in due modi: tramite l'interpretazione coerente del proprio personaggio (quindi, in generale, il buon gioco di ruolo) e tramite gli *Obiettivi Condivisi*, che includono l'esplorazione e la risoluzione di problemi o situazioni che il GM o i giocatori propongono. Diversamente da altri sistemi di gioco, non è prevista l'assegnazione automatica di *XP* dopo ogni combattimento, e gli unici modi per guadagnare *XP* da un conflitto sono interpretare al meglio il ruolo di un guerriero, o portare a termine un *Obiettivo Condiviso* collegato ad un determinato scontro.

In termini pratici, questo significa che un personaggio guadagna *XP*

quando:

- ▶ Ha collezionato un preciso quantitativo di *Punti REM* (Tabella 9) da scambiare con 1 XP. Solo il bilanciamento dei *Descrittori* può alzare o abbassare la soglia di *Punti REM* necessari a sbloccare un XP. Ulteriori dettagli su come guadagnare *Punti REM* sono disponibili al paragrafo 4.2.
- ▶ Completa un *Obiettivo Condiviso*.

## 4.7.2. Obiettivi Condivisi

Per favorire la collaborazione all'interno del gruppo di personaggi, il MONAD System utilizza un sistema di *Obiettivi Condivisi*, ovvero *Obiettivi* il cui completamento è nell'interesse di due o più giocatori. **Gli Obiettivi Condivisi** (a differenza degli *Obiettivi Personali*) **se portati a termine garantiscono automaticamente XP**.

Dopo le prime sessioni, quando il gruppo è consolidato e gli obiettivi dell'*Avventura* o della *Campagna* iniziano a delinearsi, è compito del GM proporre uno o più **Obiettivi Condivisi**, traguardi precisi che siano alla portata dei personaggi, nel breve o nel medio periodo.

La ricompensa standard per il completamento di un *Obiettivo Condiviso* è 1 XP, da assegnare ad ogni personaggio che abbia dato un contributo significativo. Alcuni *Obiettivi* particolarmente ambiziosi possono garantire 2 o più XP, ma il nostro consiglio è di limitare tali elargizioni per non sbilanciare troppo la progressione dei personaggi.

### **Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Riccardo, il GM, sta conducendo un'Avventura che porterà Rim e i suoi compagni ad indagare su un misterioso incendio avvenuto in un palazzo ubicato in uno dei distretti più poveri della città. Dopo un paio di Sessioni impiegate a far incontrare i vari personaggi, li fa parlare con uno dei testimoni dell'incidente. I giocatori si convincono che tra i resti dell'incendio potrebbero esserci degli hard disk contenenti documenti scottanti; decidono così di proseguire con le indagini. A questo punto Riccardo propone due Obiettivi Condivisi: "Trovare gli hard disk" e "Scoprire le cause dell'incendio". Se i giocatori concorderanno nell'accettarli, riuscendo poi a completarli, guadagneranno 1 + 1 XP ciascuno.*

In alcuni casi il GM può stabilire a priori degli *Obiettivi Condivisi* segreti, che verranno rivelati solo una volta completati.

**Esempio [FANTASCIENZA]:**

*C'è una cosa che Riccardo non ha detto ai suoi giocatori: l'incendio, pur ben mascherato come un semplice corto circuito, è in realtà opera di alcuni membri di SysHawken, un gruppo di hacker ribelli. Scoprirlo non è semplice perché SysHawken si è preoccupato di cancellare le sue tracce, ma se i personaggi riuscissero a ricostruire la vicenda basandosi sui pochissimi indizi che gli hacker si sono lasciati alle spalle, allora avranno (inavvertitamente) completato anche l'Obiettivo Condiviso segreto "Svelare il coinvolgimento di SysHawken", guadagnando un ulteriore XP.*

Visto che nel proporre *Obiettivi Condivisi* il GM deve assecondare la direzione in cui il gruppo si sta orientando, può capitare che alcuni si rivelino piste false che non portano ad una vera progressione della vicenda. In questi casi, starà al GM valutare se assegnare o meno XP: potrà distribuirli se riterrà che i personaggi abbiano comunque imparato qualcosa, o rimandare nel caso in cui tutto si sia risolto senza concrete ed effettive opportunità di crescita.

**Anche un giocatore può proporre un Obiettivo Condiviso**, a patto che almeno un altro giocatore condivida l'interesse nel completarlo e che il goal abbia un senso nel contesto della narrazione.

**Esempio [FANTASCIENZA]:**

*Nadia, una delle giocatrici dell'avventura condotta da Riccardo, propone che il suo personaggio Rowen abbia un Obiettivo Condiviso con Rim, il personaggio di Francesco: "Una volta recuperati gli hard disk e i documenti che contengono proveremo a metterli sul mercato nero per poi spartircene il guadagno, il tutto all'insaputa degli altri". Riccardo e Francesco ritengono la proposta di Nadia interessante ed accettano.*

Il non portare a compimento un *Obiettivo Condiviso* non comporta alcuno svantaggio, ma giocatori eccessivamente prolifici nel proporre idee che poi non vengono perseguite o addirittura dimenticate dovrebbero presto venir privati del diritto di suggerire nuovi *Obiettivi*.

Esiste infine la possibilità che un personaggio si rifiuti di collaborare con il resto del gruppo per le più svariate ragioni, perché magari prigioniero del gruppo stesso o semplicemente disinteressato alla sorte degli altri. Tale personaggio va quindi considerato come privo di *Obiettivi Condivisi*, e potrà guadagnare XP solo perseguendo i propri *Precetti*.

### 4.7.3. Spendere XP

Gli XP guadagnati possono essere spesi immediatamente per aumentare *Attributi Primari e Abilità*, o comprare *Descrittori e Maestrie*, a patto che l'avanzamento sia giustificato dagli eventi giocati.

Avanzamento	Costo
+1 in un Attributo Primario	Costo in XP equivalente al doppio del Valore che si andrà a raggiungere
+1 in una Abilità	Fino al tetto determinato dall'Attitudine:  1XP se Attitudine Positiva 2XP se Attitudine Neutra 3XP se Attitudine Negativa  Oltre il tetto determinato dall'Attitudine:  Attitudine Positiva: XP equivalenti al Grado di Competenza da raggiungere Attitudine Neutra: XP equivalenti al Grado di Competenza da raggiungere x2 Attitudine Negativa: XP equivalenti al Grado di Competenza da raggiungere x3
Maestria	2XP per la prima Maestria 4XP per la seconda Maestria 6XP per la terza Maestria
Nuovo Descrittore	6XP per un Descrittore Positivo 4XP per un Descrittore Neutro 2XP per un Descrittore Negativo  (o concesso gratuitamente dal GM nel caso la storia lo giustificasse)
Accesso a nuovo Gruppo di Anomalie	A discrezione del GM

*Tabella 16 - Punti Esperienza*



ANOMALIE E  
ALTRI POTERI

5.

## 5.1. Anomalie, Magie e Poteri

**A**nomalie è un termine che nel MONAD System indica *Magie o Poteri*, ovvero arti e pratiche occulte o soprannaturali in grado di modificare le normali leggi della fisica e/o di modellare la realtà.

## 5.2. Valutare una Anomalia

Diversamente da altri sistemi, il MONAD System incoraggia la creazione di *Anomalie* “libere”, ovvero di effetti magici o soprannaturali contestuali o improvvisati, non selezionati da una lista già scritta.

Prima di definire gli aspetti pratici che andranno presi in considerazione per “strutturare” le *Anomalie*, un utilizzatore dovrà porsi alcune domande:

- ▶ *Che effetto voglio ottenere? (Cosa?)*
- ▶ *Come intendo ottenerlo? (Come?)*
- ▶ *Che intensità, durata e area di influenza avrà l'effetto che voglio ottenere? (Con che caratteristiche?)*

**Prima fase: Cosa?** In questa fase è importante decidere nei dettagli quale sarà l'esito del test relativo all'*Anomalia* che l'utilizzatore sta cercando di ottenere. Vuole ravvivare una torcia? Far crescere una pianta? Creare un turbine infuocato? Piegare il metallo? Parlare telepaticamente alla nobildonna seduta accanto al capitano delle guardie? Creare un sigillo magico? Giocatore e GM discutono quindi il *Cosa* in termini generali.

**Seconda fase: Come?** Nella seconda fase giocatore e GM controllano se il personaggio è effettivamente in grado di ottenere l'effetto voluto. Si incrociano i *Gruppi di Anomalie* e le *Frequenze* a cui il personaggio ha accesso (facendo riferimento al *paragrafo 5.5.*) per verificare se i requisiti necessari per l'*Anomalia* sono soddisfatti o meno. Se tutto sembra quadrare, si passa alla terza e ultima fase.

**Terza fase: Con che caratteristiche?** Qualsiasi effetto il personaggio riesca a produrre può venire declinato secondo tre ordini di grandezza: intensità, durata ed area di influenza. Anche quando il concetto alla base del *Cosa?* rimane lo stesso (ad esempio, “*Ravvivare una torcia*”) il suo effetto può variare sensibilmente a seconda dell'ordine di grandezza coinvolto (“*Ravvivare la torcia che ho in mano*” o “*Ravvivare tutte le torce appese ai muri della cattedrale*”).

Nei paragrafi che seguono vedremo le regole per prendere decisioni in

ogni fase.

### 5.3. Gruppi di Anomalie

*Nota per il GM:* nel caso in cui l'ambientazione non limiti naturalmente le scelte a disposizione, valutate molto attentamente le proposte dei vostri giocatori. Ad esempio il Gruppo "Elementi Naturali" è estremamente più flessibile di gruppi come "Fuoco", "Acqua", "Terra", ecc. Come regola generale, più ampio e vago è il concetto sotteso ad un gruppo, più potenti saranno i vostri utilizzatori di *Anomalie*.

Ogni *Gruppo di Anomalie* indica il dominio sul quale l'utilizzatore di *Anomalie* ha un qualche tipo di influenza. Ogni *Gruppo* ruota attorno ad un concetto specifico e definito, ad esempio "Fuoco", "Tempo Atmosferico", "Illusione", "Manipolazione del Tempo", "Poteri Mentali", ecc. Il soggetto di un *Gruppo* può essere libero, ovvero a scelta del giocatore, o limitato da una specifica lista compatibile con l'ambientazione.

Generalmente, ogni personaggio in grado di utilizzare *Anomalie* parte con almeno un *Gruppo di Anomalie Principale* a disposizione (fanno eccezione *Avventure* o *Campagne* in cui i personaggi devono "scoprire" i propri poteri magici prima di poterli utilizzare, o ambientazioni che trattano l'apprendimento delle *Anomalie* in modo particolare).

Sempre se in accordo con i limiti imposti dall'ambientazione, è consentito ad un personaggio di accedere ad un *Secondo*, *Terzo*, *Quarto* (e così via) *Gruppo di Anomalie* tramite la spesa di XP o una delle metodologie descritte al *paragrafo 5.9*.

#### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan, in quanto Mangiatore di Nym, ha accesso a due Gruppi di Anomalie: nel suo caso il Gruppo Principale è "Fuoco", mentre il Secondo è "Tempo Atmosferico". Con queste qualifiche e una giusta dose di pratica, non sarà troppo complesso per Morvan scatenare una tempesta infuocata!*

### 5.4. Le sette Frequenze

In mancanza di regole specifiche legate all'ambientazione ogni *Gruppo di Anomalie* è suddiviso in sette "livelli di potere", che noi chiamiamo *Frequenze*, in

grado di aprire progressivamente possibilità sempre maggiori. Come vi renderete conto continuando la lettura, ogni *Frequenza* consente l'accesso a due opzioni precedentemente precluse. Combinate fra loro, le *Frequenze* permettono di dar vita all'*Anomalia* immaginata durante le tre fasi descritte al *paragrafo 5.2*.

Le sette *Frequenze* sono:

1. **Percezione Minore/Comunicare:** permette di porre al GM una domanda relativa al dominio del *Gruppo di Anomalie* coinvolto o di manipolare il dominio per ottenere informazioni. La domanda deve essere semplice e la risposta deve essere vaga.

Consente inoltre di manipolare un certo dominio per comunicare con altri esseri senzienti.

**Esempi di Percezione Minore:** Gruppo “Tempo Atmosferico”, domanda “Fra quanti giorni smetterà di nevicare?”, risposta “Un paio al massimo”; Gruppo “Illusione”, domanda “Percepisco muri illusori in questa stanza?”, risposta “C’è decisamente qualcosa di strano”; Gruppo “Mente”, domanda “Cosa sta pensando il tizio losco seduto vicino all’uscita?”, risposta “I suoi pensieri sono confusi e angosciati, come se fosse impaurito”; Gruppo “Spazio”, domanda “Posso capire se ci sono corpi in movimento oltre quel muro?”, risposta “Sì, percepisci del movimento”.

**Esempi di Comunicare:** Gruppo “Mente”, aprire un canale per iniziare una conversazione telepatica; Gruppo “Fuoco”, leggere il possibile corso degli eventi venturi nelle fiamme;

2. **Alterazione Minore/Vincolo Minore:** consente di apportare una qualche alterazione al dominio del *Gruppo di Anomalie*; tale alterazione, anche se può non essere plausibile rispetto al fenomeno naturale su cui si vuole intervenire, dovrà comunque rimanere entro il campo di appartenenza dello stesso e non sovvertire le normali leggi della fisica. Piccole licenze poetiche sono consentite.

Consente inoltre di *Vincolare* l’oggetto del dominio ad una persona o ad un oggetto, purché si tratti di un *Vincolo* flebile o di durata moderata.

**Esempi di Alterazione Minore:** Gruppo “Tempo Atmosferico”, alterazione “Voglio che una nuvola oscuri il sole”; Gruppo “Fuoco”, alterazione “Voglio che il falò rimanga acceso tutta la notte senza bisogno di ulteriore legna”; Gruppo “Illusione”, alterazione “Modifico temporaneamente i miei lineamenti del viso per farli assomigliare a quelli del capitano delle guardie”; Gruppo “Mente”, alterazione “Voglio che lo scienziato si convinca di aver fame in modo da farlo uscire dalla stanza”; Gruppo “Spazio”, alterazione “Voglio accorciare la distanza fra la mia mano e la spada appesa al muro”;

**Esempi di Vincolo Minore:** Gruppo “Mente”, “Vincolo l’invaghimento di Annabelle a questo ciondolo: fino a quando lo porterò con me mi tratterà con un certo riguardo”; Gruppo “Fuoco”, “Vincolo un folletto delle fiamme a guardia di questo forziere”;

- 3. Creazione Minore/Infondere:** consente, su scala limitata, di creare qualcosa relativo al dominio che prima non esisteva. La creazione non deve necessariamente rispettare le normali leggi naturali. Consente inoltre di incanalare energie magiche verso un oggetto o una persona per incantamenti, protezioni, maledizioni, ecc.; *Infondere* funziona solo a contatto e può richiedere l’uso di una seconda *Frequenza* per manifestare correttamente gli effetti dell’*Infusione*.

**Esempi di Creazione Minore:** Gruppo “Tempo Atmosferico”, creazione “Voglio far piovere anche quando non ci sono nuvole in cielo”; Gruppo “Fuoco”, creazione “Voglio scagliare un dardo infuocato contro il coboldo”, Gruppo “Illusione”, creazione “Creo una stanza immaginaria visibile attraverso la parete posteriore del frigorifero”; Gruppo “Mente”, creazione “Creo un forte fischio che risuoni nelle menti dei presenti per distrarli da quello che sta succedendo nell’altra stanza”; Gruppo “Spazio”, creazione “Creo un piccolo portale che mi permetta di far passare un oggetto attraverso il muro”.

**Esempi di Infondere:** Gruppo “Mente”, infondere coscienza o un certo tipo di personalità nel batacchio di una porta; Gruppo “Fuoco”, infondere la capacità di incendiarsi a comando in un’arma;

- 4. Evocazione Minore/Isolamento:** *Evocazione Minore* consente di evocare esseri senzienti od oggetti che già esistono entro moderate distanze geografiche (a discrezione dal GM) o da un altro piano di esistenza. Eventuali creature evocate possono collaborare o meno, e potrebbero necessitare di un *Vincolo Minore* per essere

domate (ad esempio che l'evocatore ne conosca il "vero nome", che debba saper padroneggiare rituali specifici, ecc.). Gli oggetti e gli esseri evocati sono sempre di potere equiparato a quello del personaggio che non potrà evocare entità superiori o artefatti leggendari. Alcuni soggetti non magici potrebbero soffrire di forte malessere se evocati in questo modo.

*Isolamento* consente ad un personaggio di creare un qualche tipo di protezione dall'oggetto del dominio, per sé o per altri.

**Esempi di Evocazione Minore:** Gruppo "Tempo Atmosferico", evocazione degli Spiriti del Vento; Gruppo "Fuoco", evocazione di due Salamandre; Gruppo "Illusione", evocazione di uno Spirito dell'Inganno; Gruppo "Mente", evocazione di un'aberrazione con moderati poteri psionici; Gruppo "Spazio", evocazione della fantomatica Staffa della Distanza Dimezzata, un artefatto che consente di percorrere certe distanze in metà del tempo.

**Esempi di Isolamento:** Gruppo "Mente", proteggersi da eventuali attacchi mentali; Gruppo "Fuoco", camminare incolume fra le fiamme;

- 5. Percezione Maggiore/Alterazione Maggiore:** consente di porre al GM una domanda complessa relativa al dominio del *Gruppo di Anomalie* coinvolto o di manipolare il dominio in maniera soprannaturale per ottenerne informazioni. La risposta deve essere data con una certa precisione. Consente inoltre di apportare una alterazione drastica al dominio del *Gruppo di Anomalie*. L'alterazione non deve necessariamente essere possibile in natura e può sovvertire le normali leggi della fisica.

**Esempi di Percezione Maggiore:** Gruppo “Tempo Atmosferico”, domanda “Che tempo faceva la notte del 12 Ottobre 1975 a Chicago?”, risposta “Pioveva a dirotto, verso le quattro di mattina ha smesso”; Gruppo “Fuoco”, domanda “Cerco di vedere nelle fiamme come andrà la battaglia. Cosa vedo?”, risposta “Il destino è incerto, ma l'esercito nemico sta preparando una trappola sul fronte orientale”; Gruppo “Illusione”, domanda “Quali sono le pareti illusorie all'interno del labirinto?”, risposta “Usando i tuoi poteri ti accorgi che tutte le false pareti utilizzano lo stesso pattern di mattoni ripetuto ad oltranza”; Gruppo “Mente”, domanda “Riesco a leggere la mente di Jack?”, risposta “Jack sta pensando di fuggire, ed ha già tutto pronto per lasciare l'appartamento nella notte mentre tu dormi”; Gruppo “Spazio”, domanda “Quante guardie ci sono nell'edificio al momento?”, risposta “20”.

**Esempi di Alterazione Maggiore:** Gruppo “Mente”, alterazione “Insinua nella mente del sindaco l'idea di abbandonare la politica al più presto”; Gruppo “Fuoco”, alterazione “la candela esplose in una sfera infuocata che colpisce tutti i fedeli”;

- 6. Creazione Maggiore/Vincolo Maggiore:** consente di creare qualcosa di grande o potente relativo al dominio e che prima non esisteva. La creazione non deve necessariamente rispettare le normali leggi naturali.

Consente inoltre di *Vincolare* l'oggetto del dominio ad una persona fisica o ad un oggetto materiale. Il *Vincolo* può essere complesso da spezzare, e di durata prolungata.

**Esempi di Creazione Maggiore:** Gruppo “Tempo Atmosferico”, creazione “Invoco una tempesta in grado di mettere in difficoltà le navi che ci stanno inseguendo”; Gruppo “Fuoco”, creazione “Faccio eruttare lava dalla terra e riempio la stanza”, Gruppo “Illusione”, creazione “Creo l'illusione di un castello in cima alla collina”; Gruppo “Mente”, creazione “Mando in risonanza le menti dei presenti, confondendo e mischiando i loro pensieri”; Gruppo “Spazio”, creazione “Uso lo specchio per creare un varco in grado di collegarmi direttamente con la stanza del rettore della Gilda dei Mercanti”.

**Esempi di Vincolo Maggiore:** Gruppo “Mente”, “Vincolo la memoria di PNG Primario al battito del mio cuore: se smette di battere, si dimenticherà tutto”; Gruppo “Fuoco”, “Vincolo l'Elementale del Fuoco a questa gemma: finché ne sarò in possesso sarò costretto a fare ciò che gli ordino”;

7. **Distruocere/Evocazione Maggiore:** consente di disgregare o distruggere il dominio di riferimento, ad un ritmo e con effetti da concordare con il GM anche a seconda del *Margine di Successo* impiegato.

Consente inoltre di evocare magicamente esseri senzienti od oggetti che già esistono da un altro piano di esistenza o entro grandi distanze geografiche (a discrezione dal GM). Eventuali creature evocate possono collaborare o meno, e potrebbero necessitare di un *Vincolo Maggiore* per essere domate. Gli oggetti e gli esseri evocati possono essere di potere superiore a quello del personaggio. Alcuni soggetti non magici potrebbero soffrire di forte malessere o morire se evocati in questo modo.

**Esempi di Distruocere:** Gruppo “Tempo Atmosferico”, dissipazione completa della tempesta in avvicinamento; Gruppo “Fuoco”, spegnimento totale e immediato dell’incendio che avvolge il palazzo; Gruppo “Illusione”, dissipazione completa di tutte le illusioni nell’area; Gruppo “Mente”, erosione delle facoltà cognitive dei presenti; Gruppo “Spazio”, distruzione di tutte le anomalie nell’area.

**Esempi di Evocazione Maggiore:** Gruppo “Mente”, “Evoco il Signore della Pazzia”; Gruppo “Fuoco”, “Evoco un Elementale del Fuoco”;

*Come gestire le Frequenze in ambientazioni con un sistema magico particolare:* la lista di *Frequenze* fornita è generalmente applicabile, ma di sicuro non potrà soddisfare tutti i possibili limiti e coprire tutti i cavilli di un sistema magico specifico. Sentitevi liberi di modificare l’ordine dei livelli di potere, eliminando gli effetti che mal si adattano e sostituendoli con eventuali effetti alternativi. Consigliamo fortemente però di mantenere 7 livelli totali, per assicurare una completa compatibilità con le regole.

**ESEMPIO [MODERNO]:**

*Anton, il Magister di Violet, è sostanzialmente un veggente. Non tutte le Frequenze presentate sono coerenti o applicabili a questa visione (ad esempio Evocazione Minore ed Evocazione Maggiore), quindi il GM può decidere di eliminare determinati effetti dalla lista, o di aggiungere delle alternative più coerenti con il tono dell’ambientazione.*

### 5.4.1. Combinare le Frequenze

Compatibilmente con i limiti imposti dalle singole ambientazioni, ogni personaggio ha la possibilità di accedere a più di un *Gruppo di Anomalie*. È possibile combinare gli effetti di diverse *Frequenze* di diversi *Gruppi di Anomalie* (*Anomalie Multigruppo*) o anche di diverse *Frequenze* all'interno dello stesso *Gruppo* (*Anomalie Monogruppo*) per ottenere risultati inediti.

#### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Per creare una tempesta infuocata, Morvan può combinare Creazione Minore (Fuoco) con Alterazione Maggiore (Tempo Atmosferico). L'esecuzione comporta la spesa di risorse considerevoli, ma l'effetto è assicurato!*

In termini generali, se non diversamente specificato da regole peculiari dovute al setting di gioco, il *Secondo Gruppo di Anomalie* sarà accessibile fino a *Frequenza 6*, il *Terzo* fino a *Frequenza 5* e così via.

Inoltre, ogni *Gruppo* coinvolto oltre al primo aggiunge una *Complicazione Seria* alla riuscita dell'*Anomalia* (vedi paragrafo 5.6.).

## 5.5. Sintonizzarsi sulla giusta Frequenza

Il primo passo per riuscire nell'utilizzo di un'*Anomalia* è sintonizzarsi sulla giusta *Frequenza*. **La *Frequenza* più alta su cui ci si può *Sintonizzare* è pari al *Grado di Competenza nell'Abilità Sintonia*.** Nel caso di *Anomalie Multigruppo* o *Multifrequenza*, la *Frequenza* su cui *Sintonizzarsi* sarà sempre la più alta fra quelle in uso.

In accordo con i limiti imposti dalle ambientazioni, ad un personaggio può anche essere concesso di accedere alle *Frequenze* superiori al proprio *Grado di Competenza in Sintonia*, previo spesa di 1 *PuSt* per ogni punto di differenza.

### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan ha Sintonia 2. Questo significa che potrà Sintonizzarsi sulle Frequenze 1 (Percezione Minore/Comunicare) e 2 (Alterazione Minore/Vincolo Minore) dei suoi due Gruppi di riferimento semplicemente concentrandosi o spendendo PS[ANOM] (vedi dopo). La Sintonizzazione su qualsiasi altra Frequenza all'interno dei Gruppi di riferimento gli costerà un equivalente ammontare di PuSt. Morvan farebbe bene ad investire qualche XP in Sintonia...*

*Come gestire le Frequenze in ambientazioni con un sistema magico particolare: la lista di Frequenze fornita è generalmente applicabile, ma di sicuro non potrà soddisfare tutti i possibili limiti e coprire tutti i cavilli di un sistema magico specifico. Sentitevi liberi di modificare l'ordine dei livelli di potere, eliminando gli effetti che mal si adattano e sostituendoli con eventuali effetti alternativi. Consigliamo fortemente però di mantenere 7 livelli totali, per assicurare una completa compatibilità con le regole.*

**La Sintonizzazione su una Frequenza più alta di quella su cui si è Sintonizzati si può ottenere in due modi: concentrandosi o spendendo PS[ANOM].**

**Concentrandosi:** il personaggio deve calcolare la differenza tra la Frequenza da raggiungere e quella in uso. Il numero così ottenuto rappresenta il Turno nel quale l'Anomalia ha effetto. Durante gli altri Turni il personaggio dovrà concentrarsi e potrà utilizzare solo le sue Azioni Minori e Riflessive; se ferito, perderà la concentrazione e dovrà cominciare daccapo.

Questo metodo è consigliato quando il personaggio può agire con calma o può assicurarsi di ricevere almeno una temporanea protezione, ad esempio da parte di altri personaggi.

Una volta Sintonizzato su una certa Frequenza, il personaggio rimane su quella Frequenza fino alla fine della Scena in corso. La Sintonizzazione su una Frequenza più bassa non richiede concentrazione e può essere eseguita istantaneamente; questo vale anche nel caso in cui il personaggio sia Sintonizzato su una Frequenza superiore al proprio Grado di Competenza in Sintonia grazie alla spesa di PuSt.

**ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan non ha ancora utilizzato alcuna Anomalia dall'inizio della Sessione. Parte quindi da un'ipotetica Frequenza 0. La prima Anomalia che intende utilizzare è una Alterazione Minore (Frequenza 3), che sarà quindi in grado di utilizzare al terzo Turno, dopo aver passato i primi due a concentrarsi.*

**ESEMPIO [FANTASY]:**

*Dopo aver utilizzato Creazione Minore/Infondere (Frequenza 3), Morvan decide di spendere altri due PuSt ed usare una Percezione Maggiore/Alterazione Maggiore (5).  $5 - 3 = 2$ , quindi Morvan dovrà spendere un'Azione Intera concentrandosi e potrà utilizzare l'Anomalia al secondo Turno. Se invece volesse utilizzare Evocazione Minore/Isolamento (4) o Alterazione Minore/Vincolo Minore (2) potrebbe procedere direttamente con il test.*

**Spendendo PS[ANOM]:** è consentito accelerare la *Sintonizzazione* su una Frequenza superiore tramite la spesa di un numero di PS[ANOM] pari al numero di Turni di concentrazione a cui si sceglie di rinunciare.

Questo metodo è consigliato quando c'è poco tempo a disposizione, le possibilità di concentrarsi sono scarse o in generale quando elementi esterni pongono l'utilizzatore dell'Anomalia sotto forte pressione.

**ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan vuole passare da Frequenza 2 a 4 (avendo Sintonia 2, deve segnarsi 2 PuSt). Normalmente dovrebbe concentrarsi per un Turno ed eseguire l'Anomalia al secondo Turno. Con la spesa aggiuntiva di 1PS[ANOM] può però saltare il Turno di concentrazione, ed eseguire l'Anomalia immediatamente.*

## 5.6. Armonia e Difficoltà

Una volta *Sintonizzato*, un personaggio è pronto per determinare la riuscita (o meno) dell'Anomalia. **Spende** quindi **1PS[ANOM]** (a rappresentare lo sforzo che si compie per utilizzare un potere) ed esegue il seguente test:

**Armonia + Modificatori + Punti Soma + dadi**

La **Difficoltà** è determinata dal punteggio della **Frequenza** più alta

**richiesta dall'Anomalia**, più eventuali *Modificatori*. Ogni *Gruppo* utilizzato oltre al primo aggiunge una *Complicazione Seria*, ed altri *Modificatori* possono essere valutati dal GM in base al contesto.

**ESEMPIO [FANTASY]:**

*Torniamo per un momento alla tempesta infuocata di Morvan dell'esempio al paragrafo 5.3. Diamo per scontato che Morvan abbia speso i PuSt necessari per Sintonizzarsi su Tempo Atmosferico: Alterazione Maggiore (5); l'Anomalia necessita anche di Fuoco: Creazione Minore (3). La Difficoltà del test sarà 7: 5 (come la Frequenza più alta utilizzata) + 2 (perché il secondo Gruppo usato dall'Anomalia causa una Complicazione Seria).*

*Morvan spende 1PS[ANOM] per eseguire l'Anomalia. Ha Armonia 2 e per riuscire ad evocare la tempesta deve colmare uno scarto di 5. Lo sforzo è considerevole, e Morvan non può tirarsi indietro: per prolungare la durata della tempesta dovrà utilizzare il Margine di Successo (vedi paragrafo 5.7.). Investirà quindi almeno 5 PS[ANOM] e poi cercherà di migliorare il Margine di Successo rischiando la sorte con i dadi.*

## 5.7. Danno, effetti, area di influenza e durata

Se non viene speso *Margine di Successo*, ogni *Anomalia* influenza l'area sulla quale il personaggio ha la linea di visuale libera e una ragionevole prossimità. Non è possibile, ad esempio, colpire bersagli che stanno cavalcando nella vallata sottostante solo perché visibili dall'alto di una torre.

Il numero di bersagli influenzati dall'*Anomalia* all'interno dell'area di riferimento è a scelta del giocatore; eventuali *Danni* e/o effetti, come ad esempio un temporaneo aumento dei *Punti Armatura*, *PuStrut*, *Bonus* e *Malus*, vanno distribuiti a piacimento fra tutti i bersagli.

Il *Danno*, in assenza di regole specifiche, è uguale alla somma delle *Frequenze utilizzate* per le *Anomalie Multigruppo* o alla *Frequenza* più alta utilizzata per le *Anomalie Monogruppo*, più eventuali *Bonus* derivanti dalla spesa del *Margine di Successo* (paragrafo 5.7.1.).

Un'*Anomalia* volta ad incrementare *Punti Armatura* o *PuStrut* apporterà una aggiunta di valore pari alla somma delle *Frequenze* utilizzate per le *Anomalie Multigruppo*, o pari alla *Frequenza* più alta utilizzata per le *Anomalie Monogruppo*, per un tempo determinato dalla spesa di *Margine di*

Successo.

**ESEMPIO [FANTASY]:**

*Ipotizziamo che Morvan abbia accesso al Gruppo di Anomalie “Roccia”. Prima di uno scontro decide di rinforzare magicamente uno scudo. Spende 1 PuSt per colmare lo scarto con il suo Grado di Competenza in Sintonia e dice al GM: “Voglio creare uno strato di roccia sulla superficie dello scudo”. Morvan dovrà quindi concentrarsi due Turni ed eseguire Creazione Minore al terzo Turno. Creare roccia dal nulla è una Creazione Minore (Frequenza 3) quindi Morvan dovrà spendere 1PS[ANOM] ed eseguire un test a Difficoltà 3. Infondere, necessaria per collegare la roccia così creata allo scudo, appartiene allo stesso Gruppo e non essendo una Frequenza più alta di Creazione Minore, non va ad influenzare la Difficoltà. Se il test riuscisse senza Margine di Successo, lo scudo guadagnerebbe 3 PuStrut (uguale alla Frequenza più alta utilizzata) per un solo Round; nell’interesse di Morvan l’ideale sarebbe che l’effetto non si esaurisca velocemente, così Luca inizia a valutare di quale Margine di Successo abbia bisogno per estenderne la durata.*

La durata di una *Anomalia* può essere momentanea (ad esempio per un dardo incantato, che si dissolve una volta colpito il bersaglio) o durare un *Round* (nel caso di maledizione temporanea che infligge *Malus* all’avversario).

**ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan materializza nella sua mano una frusta infuocata, che usa poi per colpire un avversario Molto Vicino. Si tratta di una Creazione Minore, che quindi infliggerà un Danno base di 3. Se i bersagli vicini fossero stati due Luca avrebbe potuto decidere di colpirli entrambi infliggendo 2 Danni ad uno e 1 all’altro.*

### 5.7.1. Spendere il Margine di Successo

La spesa del *Margine di Successo*, nel contesto delle *Anomalie*, risponde alla domanda *Con che caratteristiche?* presentata al *paragrafo* 5.2. Il *Margine* può essere speso in una qualsiasi combinazione tra i seguenti tre ambiti:

- ▶ Ogni punto di *Margine di Successo* speso incrementa il *Danno* dell’*Anomalia* di 1;
- ▶ Ogni punto di *Margine di Successo* speso incrementa di 1 il numero

di *Zone* su cui l'*Anomalia* ha effetto. Indipendentemente dal numero di soggetti presenti nell'area, è sempre il giocatore a decidere quanti di loro saranno effettivamente colpiti dall'*Anomalia* e come gli effetti verranno distribuiti.

- ▶ Ogni punto di *Margine di Successo* speso aumenta di un'unità di misura (da concordare con il GM) la durata dell'*Anomalia*. Una progressione sensata per un'*Anomalia* che infligge *Danni* potrebbe essere *Istantanea* > *Una volta al Round per [Margine di Successo speso] Round*; in un altro caso, come ad esempio l'incantamento su un'arma, la progressione potrebbe essere più flessibile, come ad esempio *Round* > *Scontro* > *Scena* > *Settimana* > *Mese* > *Anno*. Non esiste una progressione che si adatti a tutte le esigenze, quindi assicuratevi di discuterne i dettagli prima di eseguire il test.

#### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Luca, che controlla Morvan, decide che è il caso di potenziare la sua frusta infuocata usando il Margine di Successo. Morvan ha Armonia 2, la Difficoltà è pari alla Frequenza, quindi 3. Luca usa 1PS[ANOM] per colmare la differenza, e poi tira quattro dadi, ottenendo solo Successi. Si ritrova così con 4 punti di Margine di Successo, che utilizza per portare il Danno inflitto dalla frusta a 7. Può ora distribuire questo Danno come preferisce fra tutti i bersagli a portata.*

#### **ESEMPIO [FANTASY]:**

*Morvan decide di creare una piccola tempesta di grandine per infastidire due bersagli che lo stanno attaccando. Il GM stabilisce che la grandine non infligge Danno ma è una Complicazione Seria per un singolo bersaglio, o due Complicazioni Leggere nel caso di due bersagli. È una giornata di sole, quindi Morvan deve effettuare una Creazione Minore (3). Luca vuole inoltre che la tempesta imperversi almeno per tutto lo scontro e il GM decide che serve almeno un Margine di Successo di 3. Una volta che Morvan è Sintonizzato sulla giusta Frequenza, Luca dovrà decidere come riempire lo scarto fra il suo valore di Armonia (2) e la Difficoltà (3) e come raggiungere un Margine di Successo pari a 3, per uno scarto totale di 4 (1 + 3).*

## 5.8. Resistere all'effetto di una Anomalia

Una *Anomalia* ha sempre successo in due casi: se i bersagli sono ignari di ciò che sta per succedergli o se vogliono collaborare con l'utilizzatore dell'*Anomalia* (immaginate ad esempio due personaggi che vogliono comunicare telepaticamente).

Per determinare se un bersaglio può resistere ad una *Anomalia*, seguite queste due semplici regole:

- ▶ Un bersaglio in combattimento è sempre vigile e consapevole, quindi ha diritto ad utilizzare la sua *Azione Riflessiva* per tentare di resistere ad una *Anomalia*;
- ▶ Se non in combattimento, anche quando non cosciente di essere oggetto di un'*Anomalia*, un bersaglio può tentare di resistere se il suo *Grado di Competenza* nell'*Abilità Dissonanza* è uguale o superiore al *Grado di Competenza* che l'*Attaccante* ha nell'*Abilità Armonia*.

### **Esempio [FANTASY]:**

*Sivilla, una elfa Mangiatrice di Nym che si accompagna a Morvan, ha Armonia 3 e possiede il Gruppo di Anomalie "Mente". I due si sono infiltrati nelle prigioni di una fortezza per liberare un compagno, ma una guardia ne sta sorvegliando la cella. Sivilla decide di instillare nella mente del soldato la necessità di dissetarsi, lasciando la cella incustodita per qualche minuto. La guardia che ha Dissonanza 0 va considerata "non consapevole": Sivilla deve solo Sintonizzarsi su Alterazione Minore e superare il test contro una Difficoltà stabilita dal GM (che in questo caso specifico sarà uguale alla Frequenza, cioè 2, rendendo il successo automatico).*

**Nel caso in cui un soggetto sia qualificato per resistere, aggiungete il suo Grado di Competenza in Dissonanza alla Difficoltà del test per l'uso dell'Anomalia.** Il personaggio *Attivo* a questo punto non può più cancellare l'attacco.

### **Esempio [FANTASY]:**

*Nel caso in cui la guardia avesse Dissonanza 3 o superiore (quantomeno uguale all'Armonia di Sivilla) potrebbe aggiungere il suo valore alla Difficoltà del test dell'elfa (portandola ad un totale di 5) provando così a resistere, inconsapevolmente, agli effetti dell'Anomalia.*

**Un personaggio che efficacemente resiste ad una *Anomalia* ne annulla gli effetti e, nel caso non ne fosse stato consapevole, da quel momento starebbe all'erta.**

**Esempio [FANTASY]:**

*Se il test di Sivilla dovesse fallire, la guardia respingerebbe il tentativo di controllo mentale, mettendosi subito in stato di allerta.*

**Ogni Grado di Competenza nell'Abilità Sovraccarico annulla un punto di *Dissonanza* tra quelli che chi resiste aggiunge alla *Difficoltà*.**

**Esempio [FANTASY]:**

*Con *Dissonanza* 3 la guardia porta la *Difficoltà* totale a 5. Sivilla, che ha *Sovraccarico* 2, può eliminare due punti di *Dissonanza* dal totale, portando la *Difficoltà* a 3. Il test riesce automaticamente e la guardia non si accorge di nulla.*

*Nota per il GM:* è possibile resistere solo agli effetti diretti di una *Anomalia*. Una palla di fuoco di origine magica può essere dissipata prima dell'impatto, ma l'incendio divampato nella stalla a causa della stessa infliggerà *Danni* normalmente.

## 5.9. Imparare una *Anomalia*

Il modo in cui i personaggi vengono a contatto con *Anomalie* ed imparano a manipolarle può cambiare a seconda dell'ambientazione.

Modi alternativi per accedere alle *Frequenze* possono includere periodi di studio, uso di catalizzatori di qualche tipo o quant'altro. Alcuni suggerimenti basati sui cliché di genere possono essere:

- ▶ La capacità di usare le *Frequenze* è innata per uno stregone che ne può sbloccare di nuove tramite la spesa di *XP* (costo = *Frequenza*). Uno stregone può utilizzare ogni *Frequenza* di cui dispone una volta al giorno, e deve dormire o meditare per usarla di nuovo.
- ▶ Un mago impara nuove *Anomalie* tramite lo studio su tomi rari ed antichi o grazie alla guida di un mago di rango superiore. L'acquisizione di ogni nuova *Frequenza* richiede un

periodo di studio prolungato a discrezione del GM.

- ▶ I poteri connessi con una certa *Frequenza* possono essere legati a particolari oggetti che fungono da catalizzatori i quali potrebbero essere utilizzati un numero finito di volte, oppure senza alcun limite, a patto di avere abbastanza risorse per pagarne l'utilizzo.
- ▶ L'accesso alle *Frequenze*, in questo caso più miracoli che altro, viene concesso al personaggio grazie all'intervento di un'entità superiore o divina. Il loro utilizzo può essere legato ad un certo tipo di condotta morale, preghiere giornaliere o ad altre condizioni che variano a seconda della divinità a cui il personaggio si rivolge.



E **Q**UIPAGGIAMENTI

## 6.1. Costi

In questo *Capitolo* le tabelle dedicate ad armi, scudi, armature e oggetti I vari presentano una colonna denominata *Costo*. *Costo* indica una stima del valore dell'oggetto e corrisponde, grossomodo, al *Dominium* necessario per poterlo acquistare agevolmente.

Costo	Descrizione	Livello di Dominion consigliato
1	Economico	0
2	Prezzo standard	1
3	Un po' costoso	2
4	Costoso	3
5	Molto costoso	4
6	Accessibile a pochi	5

Tabella 17 - Costi

## 6.2. Protezioni

Con il termine *Protezioni* intendiamo scudi, armature e coperture: gli scudi assorbono completamente il danno, con conseguente perdita di *PuStrut*, tramite una *Parata*, invece per armature e coperture il *Danno* viene ridotto di un valore pari ai loro *PA*.

Nelle prossime tabelle troverete i seguenti termini:

**Tipo:** descrizione del tipo di protezione.

**Descrizione:** nome o materiale.

**PA:** numero di *Punti Armatura*, ovvero di quanti *Danni* la *Protezione* riduce il totale inflitto a chi la indossa quando viene colpito.

**PuStrut:** numero di *Punti Struttura*; determinano quanti colpi una *Protezione* può assorbire prima di divenire inutilizzabile. Una *Protezione* perde 1 *PuStrut* in seguito ad una *Parata* o quando viene colpita di proposito. Quando ciò accade, nessun *Danno* viene trasferito a chi la indossa.

**Costo:** vedi *Tabella 17*.

**Taglia:** definisce la dimensione di un oggetto così da poter determinare quanti un personaggio possa trasportarne di un certo tipo. Dettagli al *paragrafo 3.13*.

**Note:** eventuali note e/o regole speciali.

La tabella seguente non ha la pretesa di esaurire la gamma di *Protezioni*

che GM e giocatori potranno utilizzare nel gioco.

Tipo	Descrizione	PA	PuStrut	Costo	Taglia	Note
Copertura	Legno	3	-	-	-	
Copertura	Mattoni	6	-	-	-	
Copertura	Cemento	10	-	-	-	
Copertura	Metallo	8	-	-	-	
Copertura	Vetro blindato	8	-	-	-	
Armatura arcaica	Cuoio	1	1	2	Media	
Armatura arcaica	Maglia	3	1	3	Media	
Armatura arcaica	Scaglie	4	2	3	Grossa	
Armatura arcaica	Piastre	5	2	4	Grossa	
Armatura moderna	Plastica Polimerica	2	1	2	Media	
Armatura moderna	Kevlar	4	1	2	Media	
Armatura futuristica	Materiale liquido	8	3	5	Grossa	
Scudo arcaico	Legno	-	2	2	Media	Impedisce uso di armi di Taglia Grossa
Scudo arcaico (grande)	Legno	-	3	3	Grossa	Impedisce uso di armi di Taglia Grossa
Scudo moderno	Materiale sintetico	-	3	3	Media	Impedisce uso di armi di Taglia Grossa
Scudo futuristico	Materiale liquido	-	4	4	Grossa	Impedisce uso di armi di Taglia Grossa

Tabella 18 - Esempi di Protezioni

## 6.3. Combattimento disarmato

Nel combattimento disarmato si utilizza la forza del corpo per determinare il *Danno*, a cui si potrà eventualmente aggiungere il *Margine di Successo*.

La *Tabella 19* introduce due nuovi concetti:

**Classe d'Arma:** una sorta di scala gerarchica per le armi; più il valore in *Classe d'Arma* è alto più l'arma è maneggevole e favorisce la rapidità della reazione di chi la impugna, oppure ha una gittata maggiore.

**Classe di Danno:** un valore che indica il *Danno* base inflitto dall'arma.

Descrizione	Classe d'Arma	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Pugni e calci	0	0	-	-	-

*Tabella 19 - Pugni e calci*

## 6.4. Armi da mischia Leggere e Pesanti

Le *Tablelle 20* e *21* riportano esempi per entrambe le categorie.

Descrizione	Classe d'Arma	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Arma improvvisata	0	1	1	-	Piccola/Media
Tirapugni	0	1	1	1	Piccola
Coltellino	1	1	1	1	Piccola
Coltello da guerra	1	2	1	2	Piccola
Machete	2	3	1	2	Media
Accetta	1	3	1	2	Media
Martello da guerra	2	3	2	3	Media
Manganello	3	1	1	2	Media
Spada	4	4	3	2	Media
Sciabola	4	3	2	2	Media
Katana	5	3	2	4	Media
Bastone	3	2	2	1	Grande
Lancia	4	3	2	3	Grande

*Tabella 20 - Armi da mischia leggere*

Descrizione	Classe d'Arma	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Spada bastarda	4	4	3	3	Grande
Spadone	3	5	4	3	Grande
Ascia da guerra	2	5	3	3	Grande
Martello da guerra pesante	2	5	3	3	Grande
Alabarda	2	5	2	3	Grande

*Tabella 21 - Armi da mischia pesanti*

## 6.5. Armi a Distanza

Per facilitare la consultazione, abbiamo diviso le *Armi a Distanza* in quattro tabelle: arcaiche (*Tabella 22*), da fuoco (*Tabella 23*), ad energia (*Tabella 24*) ed esplosive (*Tabella 25*). Le *Tablelle 22.1, 23.1 e 24.1* indicano invece la compatibilità delle rispettive armi con i vari *Mod* descritti al *paragrafo 6.6*.

Nelle tabelle troverete alcune nuove voci:

**Meccanica:** indica il metodo di carica e utilizzo dell'arma. A seconda dell'arma può essere *Revolver, Semiautomatica, Automatica, Colpo Singolo o Serbatoio*. Solo le armi *Automatiche* possono sparare raffiche.

**Portata:** la *Zona* che la gittata di un'arma può raggiungere. Se è riportata una *Portata* multipla significa che l'arma può colpire in una qualsiasi di quelle *Zone*, ma il danno sarà inversamente proporzionale alla distanza (esempio: se la portata è 1/2/3 i danni saranno rispettivamente 8/4/2).

**VC:** quanti dadi tirare alla fine del *Turno* in cui l'arma è stata utilizzata. Ulteriori dettagli al *paragrafo 4.6.4.3*.

*Nota per il GM:* il valore in *PuStrut* nelle *Armi a Distanza* viene utilizzato solo per determinare la condizione di un'arma attaccata direttamente. Le *Armi a Distanza* non possono quindi essere utilizzate per *Parare* un colpo.

Descrizione	Portata	VC	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Arco corto	2	*	6	1	2	Media
Arco lungo	3	*	8	1	3	Media
Balestra portatile	2	*	6	1	2	Media
Balestra pesante	3	*	10	2	3	Grande
Pugnale da lancio	2	-	2	1	2	Piccola
Bolas	1	-	0	1	1	Piccola
Rete	0	-	0	1	1	Media
Giavelotto	2	-	3	1	1	Media

*Tabella 22 - Armi a Distanza arcaiche*

Descrizione	Meccanica	Portata	VC	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Revolver	Revolver	2	6	6	2	2	Piccola
Semiautomatica	Semiautomatica	3	4	6	2	2	Piccola
Mitra Leggero	Automatica	4	3	6	2	2	Media
Fucile a pallettoni	Colpo Singolo	1/2/3	6	8/4/2	2	2	Media
Carabina da caccia grossa	Colpo Singolo	4	*	10	3	4	Media
Fucile Semiautomatico	Semiautomatica	4	4	6	3	2	Media
Shotgun	Colpo Singolo	1/2/3	4	8/4/2	3	3	Media
Carabina Militare	Automatica	4	3	10	2	3	Media
Fucile d'Assalto Militare	Automatica	4	3	8	3	3	Media
Fucile di Precisione	Colpo Singolo	6	6	10	3	4	Grande
Mitragliatrice Pesante	Automatica	5	1	10	4	4	Grande
Lanciagranate Revolver	Colpo Singolo	4	6	Granata. Vedi Tabella 25	4	3	Grande
Lanciagranate Lungo	Colpo Singolo	4	*	Granata. Vedi Tabella 25	2	2	Media
RPG	Colpo Singolo	4	*	Missile. Vedi Tabella 25	3	2	Grande
Lanciafiamme	Serbatoio	1	5	6 (incendio materiale infiammabile, vedi paragrafo 4.6.5.2.)	2	3	Grande

*Tabella 23 - Armi da fuoco*

\* Un nuovo proiettile deve essere caricato dopo ogni colpo sparato.

Descrizione	Ottica	Canna	RIS	Caricatore
Revolver	Si	Si	No	No
Semiautomatica	Si	Si	Si	Si
Mitra	Si	Si	No	Si
Fucile a pallettoni	Si	No	No	No
Carabina da caccia grossa	Si	Si	No	No
Fucile Semiautomatico	Si	Si	No	No
Shotgun	Si	Si	Si	Si
Carabina Militare	Si	Si	Si	Si
Fucile d'Assalto Militare	Si	Si	Si	Si
Fucile di Precisione	Si	Si	Si	Si
Mitragliatrice Pesante	Si	No	No	No
Lanciagranate Revolver	Si	No	No	No
Lanciagranate Lungo	Si	No	No	No
RPG	Si	No	No	No
Lanciafiamme	No	No	No	No

Tabella 23.1 - Compatibilità delle armi da fuoco con i Mod

Descrizione	Meccanica	Portata	VC	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Pistola	Semiautomatica	2	3	5	2	2	Piccola
Fucile	Semiautomatica	3	4	8	2	2	Media
Fucile d'Assalto Regolare	Automatica	3	4	8	3	3	Media
Fucile d'Assalto Militare	Automatica	3	3	10	3	4	Media
Fucile di Precisione	Semiautomatica	4	5	10	3	4	Grande
Cannone	Semiautomatica	3	5	12	5	4	Grande

Tabella 24 - Armi ad energia

Descrizione	Ottica	Canna	RIS	Caricatore
Pistola	Si	Si	No	Si
Fucile	Si	Si	No	No
Fucile d'Assalto Regolare	Si	Si	No	Si
Fucile d'Assalto Militare	Si	Si	Si	Si
Fucile di Precisione	Si	No	Si	No
Cannone	Si	No	No	No

Tabella 24.1 - Compatibilità delle armi ad energia con i Mod

Se non diversamente specificato, le armi esplosive danneggiano tutti i personaggi presenti nella Zona dell'esplosione.

*Nota per il GM:* alcune armi esplosive (come una mina o un panetto di C4) non sono classificate come *Armi a Distanza* e per poterle usare è necessario possedere la *Maestria "Esplosivi"* nell'*Abilità Conoscenze Accademiche*. Trattandosi di armi che vengono fatte detonare in seguito ad un'attivazione di qualche tipo, generalmente non seguono le normali regole del combattimento. Se necessario, potete considerare l'innesco in remoto di un dispositivo come un'*Azione Minore*.

Descrizione	Portata	VC	Classe di Danno	PuStrut	Costo	Taglia
Granata	1	-	8	1	2	Piccola
Missile RPG	4	-	12	1	2	Media
Granata EMP	1	-	Danneggia apparecchiature elettroniche	1	2	Piccola
Granata stordente	1	-	Fa perdere il Turno	1	2	Piccola

Tabella 25 - Armi esplosive

*Nota per il GM:* nel tempo, renderemo gratuitamente disponibili tabelle più dettagliate per le *Armi da fuoco*, reperibili all'indirizzo <http://www.theworldanvil.com/freedownload>

## 6.6. Mod

I *Mod* sono modifiche alle armi relative alla qualità della costruzione, ai materiali utilizzati, agli accessori e ad alcune particolari lavorazioni che rendono l'arma una "versione diversa" rispetto al modello base. Le tabelle che seguono possono essere utilizzate sia dal GM che dai giocatori per determinare come e perchè l'arma di un personaggio sia "speciale".

I costi dei *Mod* sono a discrezione del GM, ma consigliamo di stimarli sia sulla base della reperibilità dei materiali (più raro sarà il materiale, più alto il costo), che sulla disponibilità di professionisti in grado di modificare adeguatamente un'arma. Nelle tabelle abbiamo suggerito un *Modificatore al Costo* come indicazione approssimativa.

Non tutti i *Mod* sono applicabili a tutte le armi: in caso di opinioni divergenti, il GM avrà sempre l'ultima parola.

Qualità	Modificatori	Varianti applicabili	PuStrut	Modificatori al Costo
Scarsa	-1 alla Classe d'Arma	-	-1	-1
Normale	-	-	-	0
Buona	+1 alla Classe d'Arma	1	+1	+1
Ottima	+1 alla Classe d'Arma	2	+2	+2
Unica	+2 alla Classe d'Arma	3	+4	A discrezione del GM

Tabella 26 - Qualità di Costruzione Armi da Mischia

Variante	PuStrut	Modificatori al Costo
Materiale sintetico	+1	+2
Metallo	+2	+1
Lega speciale	+3	+3

Tabella 27 - Materiali Armi da Mischia

<b>Variante</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Modificatori al Costo</b>
Larga	+1 alla Classe d'Arma	+1
Robusta	+1 PuStrut	+1
Difensiva	+1 durante una Schivata. Non può essere Bilanciata.	+1
Bilanciata	+1 al Valore d'Attacco. Non può essere Difensiva.	+1
Veloce	+1 al valore di Iniziativa	+1
Composizione speciale	+1 alla Classe di Danno	+1
Punta Curva (solo armi con punta)	Operazioni di Pronto Soccorso per un attacco subito da armi con Punta Curva vanno effettuate contro Grado di Competenza Specialista (5). Tutti i test di Medicina per curare ferite da Punta Curva hanno una Difficoltà incrementata di +1.	+1

*Tabella 28 - Varianti per Armi da Mischia*

Variante	Tipologia di Mod	Descrizione	Modificatori al Costo
Caricatore	Caricatore gemellare	Raddoppia la capienza dell'arma, dimezzando il normale VC. La Taglia dell'arma passa al grado superiore, a meno che non sia già Grande.	+1
RIS	Cinghia 1 punto	L'arma non può cadere o venir persa. Scomoda per lunghi tragitti.	+1
Canna	Compensatore	Consente di ignorare la prima Complicazione Leggera quando vengono usati Colpi Multipli.	+1
Canna	Innesto per baionetta	Permette di agganciare un'Arma da Mischia ad un fucile o pistola per un duplice utilizzo.	+1
RIS	Impugnatura anteriore	Consente di ignorare la prima Complicazione Leggera quando vengono utilizzate Raffiche Brevi, e di ridurre il Malus da Complicazione Critica a Complicazione Seria quando vengono utilizzate Raffiche Lunghe.	+2
Ottica	Mirino lanciagranate	Fornisce un Bonus di +1 al Valore d'Attacco quando il personaggio attivo utilizza un lanciagranate.	+1
Ottica	Mirino a corto raggio	+1 al Valore d'Attacco contro bersagli in Zona 2.	+2
Ottica	Mirino a medio raggio	+1 al Valore d'Attacco contro bersagli in Zona 3.	+2
Ottica	Mirino telescopico	Prerequisito: Maestria in Armi a Distanza; Ottiche ad Ingrandimento. Fornisce un Malus di -1 all'Iniziativa, ma un Bonus di +1 a Valore d'Attacco contro bersagli in Zona 4-5.	+2
RIS	Puntatore laser	Fornisce un Bonus di +1 all'Iniziativa.	+1
RIS	Torcia	Elimina le Complicazioni dovute alla scarsa illuminazione nelle Zone 1 e 2.	+1
RIS	Visore Notturmo	Elimina le Complicazioni dovute alla scarsa illuminazione in tutte le Zone.	+3

Tabella 26 - Varianti per Armi a Distanza: da fuoco e ad energia

*Promemoria:* le regole specifiche per inseguimenti e combattimenti a bordo di veicoli e cavalcature sono riportate ai paragrafi 4.5.3. e 4.6.6.1.

## 6.7. Veicoli e cavalcature

Seguono alcuni esempi di veicoli e cavalcature da utilizzare nelle vostre *Avventure*. A seconda dell'ambientazione giocata, sentitevi liberi di aggiungere le vostre creazioni alla lista.

Qualche dettaglio sui termini utilizzati nella tabella sottostante:

**Nome:** la tipologia di veicolo o della cavalcatura.

**Descrizione:** dettagli sul veicolo o sulla cavalcatura, come ad esempio la velocità media o quante persone può trasportare contemporaneamente.

**Dimensione:** serve ad indicare sia le dimensioni che, semplificando, il peso. È l'equivalente dell'*Attributo Primario* CORPO per i personaggi.

**SoRe:** le cavalcature, se essere viventi, hanno una *SoRe* come i personaggi.

**PuStrut:** limite di danni che un veicolo può assorbire prima di essere soggetto a malfunzionamenti.

**Bonus:** il *Bonus* che il veicolo garantisce al *Movimento* del personaggio quando viene utilizzato.

**Punti Ferita:** nel caso in cui il mezzo sia animale, avrà *Punti Ferita* invece di *PuStrut*.

Nome	Descrizione	Dimensi- one	SoRe	PuStrut	Bonus	Punti Ferita
Cavallo nor- male	Cavallo senza infamia e senza lode. Se lasciato riposare e sfamato regolarmente, può raggiungere una velocità di galoppo di circa 40 km/h.	6	7	-	+1	4LS / 2LA / 1LM
Diligenza	Mezzo trainato da cavalli o altri animali adibito al trasporto di merci e persone.	8	7 (cavalli)	10	-	4LS / 2LA / 1LM (caval- li)
Moto	Mezzo motorizzato su due ruote: più manovrabile (e spesso più veloce) di un'auto, ma meno resistente agli urti.		-		+3	
Automobile media	Un'auto di fascia intermedia: può viaggiare ad una velocità media di 110 km/h, e raggiungere punte di 190 km/h.	8	-	12	+2	-
Automobile da corsa	Automobile modificata per raggiungere velocità superiori alla norma. Può avere dei problemi su strade non adatte all'alta velocità. Favolosa in accelerazione, un'auto del genere in condizioni ideali può raggiungere punte di 250-300 km/h.	7	-	10	+3	-
Furgone	Mezzo motorizzato di media dimensione generalmente utilizzato per il trasporto di merci.	13	-	15	+2	-
Camion	Lento e pachidermico, un camion è adatto al trasporto di merci... o per sfondare le vetrine dei negozi.	20	-	30	+1	-
Hoverbike	Scattante e adatta a seminare gli inseguitori, l'hoverbike è un classico della fantascienza. Che funzioni a levitazione magnetica o a propulsione, l'hoverbike vi permetterà di schizzare rapidi nel traffico. Il rovescio della medaglia è che generalmente non sono particolarmente resistenti agli urti o al fuoco nemico.	6	-	6	+3	-

Tabella 27 - Veicoli e cavalcature

IN **D** ICE

7.

<b>1.</b>	<b>Introduzione</b> .....	<b>4</b>
	Ambientazioni .....	7
<b>2.</b>	<b>Concetti di Base</b> .....	<b>11</b>
	2.1. Scala di Valori .....	12
	2.2. Attributi Primari .....	12
	2.3. Attributi Derivati .....	13
	2.4. Descrittori .....	16
	2.5. Vizio .....	20
	2.6. Abilità .....	21
	2.7. Precetti .....	26
	2.8. Squilibri Mentali .....	27
<b>3.</b>	<b>Generazione del Personaggio</b> .....	<b>33</b>
	3.1. Nome Giocatore e Nome Personaggio .....	36
	3.2. Scegliere una Razza di Appartenenza .....	36
	3.3. Doni e Limiti .....	38
	3.4. Determinare la Predisposizione .....	40
	3.5. Determinare gli Attributi Primari .....	40
	3.6. Determinare gli Attributi Derivati .....	41
	3.7. Determinare le Abilità .....	44
	3.8. Generazione dei Background .....	45
	3.8.1. Creare un Magister .....	46
	3.8.2. Creare un Dominion .....	54
	3.8.3. Creare una Auctoritas .....	60
	3.8.4. Creare una Fazione .....	65
	3.9. Determinare i Precetti .....	69
	3.9.1. Scegliere una Presa di Posizione .....	69
	3.9.2. Scegliere un Legame .....	72
	3.9.3. Scegliere un Obiettivo Personale .....	72
	3.10. Determinare i Descrittori .....	72
	3.11. Determinare il Vizio .....	75
	3.12. Determinare il Gruppo di Anomalie .....	76
	3.13. Equipaggiamento iniziale .....	76
	3.14. Esempio di generazione del personaggio .....	79
<b>4.</b>	<b>Meccaniche avanzate</b>	
	4.1. Carte REM .....	87
	4.2. Punti REM .....	90
	4.3. Carte Ancora .....	90
	4.3.1. Carte Ancora: Focus .....	91
	4.3.2. Carte Ancora: Volontà .....	92
	4.4. Sistema di Test .....	93
	4.4.1. Margine di Successo .....	95
	4.4.2. Usare i dadi .....	97
	4.4.3. Usare i Punti Soma .....	98
	4.4.4. Modificatori: Bonus e Malus .....	99
	4.4.5. Fallimenti Critici .....	99
	4.4.6. Test Contrapposti .....	100
	4.4.7. Test aperti .....	102
	4.5. Movimento e Zone .....	103
	4.5.1. Zone negli Interni .....	104
	4.5.2. Zone negli Esterni .....	104
	4.5.3. Inseguimenti .....	104
	4.6. Combattimento .....	106
	4.6.1. Iniziativa, Round, Turni .....	106
	4.6.2. Azioni .....	107
	4.6.2.1. Azioni Intere .....	108
	4.6.2.2. Azioni Minori .....	109
	4.6.2.3. Azioni Riflessive .....	109

	4.6.2.4.	Azioni Estese .....	110
4.6.3.		Corpo a corpo .....	110
	4.6.3.1.	Modificatori .....	111
	4.6.3.2.	Attacchi Speciali .....	111
	4.6.3.3.	Rissa e Arti Marziali .....	113
4.6.4.		Combattimento a distanza .....	114
	4.6.4.1.	Modificatori .....	114
	4.6.4.2.	Attacchi Speciali .....	115
	4.6.4.3.	Caricatori .....	116
4.6.5.		Calcolare il Danno .....	117
	4.6.5.1.	Stunt .....	118
	4.6.5.2.	Danno da fuoco, acido o elettricità .....	119
	4.6.5.3.	Danno da caduta .....	120
	4.6.5.4.	Danno da soffocamento .....	121
	4.6.5.5.	Danno da malattie e veleni .....	122
4.6.6.		Regole speciali per i veicoli e cavalcature .....	123
	4.6.6.1.	Danneggiare un veicolo o una cavalcatura .....	123
	4.6.6.2.	Saltare da un veicolo o da una cavalcatura .....	123
	4.6.6.3.	Schiantarsi o utilizzare un veicolo o cavalcatura come arma .....	124
4.7.		Punti Esperienza .....	124
	4.7.1.	Guadagnare XP .....	124
	4.7.2.	Obiettivi Condivisi .....	125
	4.7.3.	Spendere XP .....	127
5.		<b>Anomalie e altri poteri</b> .....	128
	5.1.	Anomalie, Magie e Poteri .....	129
	5.2.	Valutare una Anomalia .....	129
	5.3.	Gruppi di Anomalie .....	130
	5.4.	Le sette Frequenze .....	131
	5.5.	Sintonizzarsi sulla giusta Frequenza .....	136
	5.6.	Armonia e Difficoltà .....	138
	5.7.	Danno, effetti, area di influenza e durata .....	139
	5.7.1.	Spendere il Margine di Successo .....	140
	5.8.	Resistere all'effetto di una Anomalia .....	142
	5.9.	Imparare una Anomalia .....	143
6.		<b>Equipaggiamenti</b> .....	145
	6.1.	Costi .....	146
	6.2.	Protezioni .....	146
	6.3.	Combattimento disarmato .....	147
	6.4.	Armi da Mischia .....	148
	6.5.	Armi a Distanza .....	149
	6.6.	Mod .....	153
	6.7.	Veicoli e cavalcature .....	157
7.		<b>Indice</b> .....	158

Tabella 1 - Scala di Valori .....

Tabella 2 - Distribuzione dei Punti Soma .....

Tabella 3 - Esempio di distribuzione di Punti Soma .....

Tabella 4 - Gerarchia dei Gruppi di Abilità e Attitudini .....

Tabella 5 - Esempi di Prese di Posizione .....

Tabella 6 - Esempi di Descrittori .....

Tabella 7 - Esempi di Vizio .....

Tabella 8 - Ranghi di Equipaggiamento .....

Tabella 9 - Conversione Punti REM/XP .....

Tabella 10 - Modificatori alla Difficoltà .....

Tabella 11 - Come interpretare il Margine di Successo .....

Tabella 12 - Come leggere i d6 tradizionali .....

Tabella 13 - Difficoltà di partenza nel combattimento a distanza .....	114
Tabella 14 - Danni da fuoco, elettricità, acido .....	<u>120</u>
Tabella 15 - Danno da caduta .....	<u>121</u>
Tabella 16 - Punti Esperienza .....	<u>127</u>
Tabella 17 - Costi .....	<u>146</u>
Tabella 18 - Esempi di Protezioni .....	<u>147</u>
Tabella 19 - Pugni e calci .....	<u>148</u>
Tabella 20 - Armi da mischia leggera .....	<u>148</u>
Tabella 21 - Armi da mischia pesanti .....	<u>148</u>
Tabella 22 - Armi a distanza arcaiche .....	<u>149</u>
Tabella 23 - Armi da fuoco .....	<u>150</u>
Tabella 23.1 - Compatibilità delle armi da fuoco con i Mod .....	<u>151</u>
Tabella 24 - Armi ad energia .....	<u>151</u>
Tabella 24.1 - Compatibilità delle armi ad energia con i Mod .....	<u>152</u>
Tabella 25 - Armi esplosive .....	<u>152</u>
Tabella 26 - Qualità di costruzione delle Armi da Mischia .....	<u>153</u>
Tabella 27 - Materiali per Armi da Mischia .....	<u>153</u>
Tabella 28 - Varianti per Armi da Mischia .....	<u>154</u>
Tabella 29 - Varianti per Armi a Distanza: da fuoco e ad energia .....	<u>155</u>
Tabella 30 - Veicoli e cavalature .....	<u>157</u>

*A seguire troverete una Scheda del Personaggio vuota e le 3 Schede d'esempio per Rim, Morvan e Violet. Alcune sezioni sono incomplete di proposito, in modo che possiate completarle a vostro piacimento.*

*Le Schede vuote in formato A4, le Carte REM/Ancora, le Carte Punti Soma e i template per le vostre creazioni sono disponibili per il download gratuito all'indirizzo <http://www.theworldanvil.com/freedownload>*

NOME GIOCATORE:

NOME PERSONAGGIO:

RAZZA:

PREDISPOSIZIONE:

ATTRIBUTI	CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA	PUNTI STRESS				
						1	2	3	4	5
	PSICORI	PSIREAI	PSIPREI	PSIMENI	PSIANOMI	6	7	8	9	10
						11	12	13	14	15
						16	17	18	19	20
						SCOSSO <input type="checkbox"/>				

DESCRITTORI	POSITIVI:	VALORE DESCRITTORI TOTALE	MOVIMENTO	
	NEUTRI:			
	NEGATIVI:			

PUNTI FERITA	LES. SUP.	LES. AGGRAV.	LES. MORT.	SoRe	PROTEZIONI					

ABILITÀ	ABILITÀ DI CORPO			
	ARMI DA MISCHIA PESANTI	.....		
	ATLETICA	.....		
	INTIMIDIRE	.....		
NUOTARE	.....			
RISSA	.....			
.....	.....			
ABILITÀ DI PRESENZA				
ARTE	.....			
EMPATIA	.....			
INGANNARE	.....			
PERSUADERE	.....			
SOCIALIZZARE	.....			
.....	.....			
ABILITÀ DI ANOMALIA				
ARMONIA	.....			
DISSONANZA	.....			
OCCULTO	.....			
SINTONIA	.....			
SOVRACCARICO	.....			
.....	.....			

MAESTRIE	ABILITÀ DI REAZIONE			
	ACROBAZIA	.....		
	ARMI A DISTANZA	.....		
	ARMI DA MISCHIA LEGGERE	.....		
ARTI MARZIALI	.....			
CONDURRE	.....			
FURTIVITÀ	.....			
RAPIDITÀ DI MANO	.....			
.....	.....			
ABILITÀ DI MENTE				
ALTA TECNOLOGIA	.....			
BASSA TECNOLOGIA	.....			
CERCARE	.....			
CONOSCENZE ACCADEMICHE	.....			
CONOSCENZE COMUNI	.....			
PARLARE LINGUA	.....			
.....	.....			

DONI

LIMITI

BACKGROUND

MAGISTER ○○○○○○

DOMINIUM ○○○○○○

AUCTORITAS ○○○○○○

FAZIONE ○○○○○○

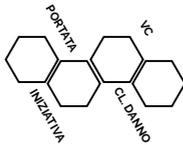
PRECETTI

- 1. ○○○○
- 2. ○○○○
- 3. ○○○○
- 4. ○○○○
- 5. ○○○○

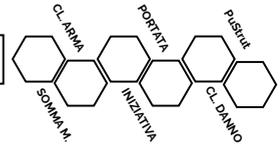
OBIETTIVI CONDIVISI

ARMI

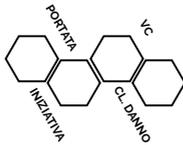
ARMA A DISTANZA



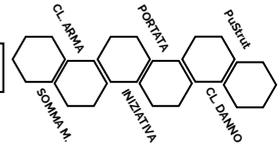
ARMA DA MISCHIA



ARMA A DISTANZA



ARMA DA MISCHIA



EQUIPAGGIAMENTO

CARTE REM

- 1.
- 2.
- 3.

SQUILIBRI M.

- 1.
- 2.
- 3.

VIZIO

ESPERIENZA



ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

SECONDO GRUPPO

TERZO GRUPPO

QUARTO GRUPPO

FREQUENZE SU MISURA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

FREQUENZE STANDARD

- 1. Percezione Minore / Comunicare
- 2. Alterazione Minore / Vincolo Minore
- 3. Evocazione Minore / Infondere
- 4. Evocazione Minore / Isolamento
- 5. Evocazione Minore / Alterazione Maggiore
- 6. Creazione Maggiore / Vincolo Maggiore
- 7. Distruggere / Evocazione Maggiore

NOME GIOCATORE: **Francesco**

RAZZA: **Cablepunk**

NOME PERSONAGGIO: **Rim**

PREDISPOSIZIONE: **Savant**

**ATTRIBUTI**

<b>CORPO</b> 3	<b>REAZIONE</b> 3	<b>PRESENZA</b> 1	<b>MENTE</b> 4	<b>ANOMALIA</b> 0	<b>PUNTI STRESS</b> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5																					
6	7	8	9	10																					
11	12	13	14	15																					
16	17	18	19	20																					
<b>PSICORI</b> 9	<b>PSIREA</b> 6	<b>PS(PRE)</b> 3	<b>PS(MEN)</b> 16	<b>PS(ANOM)</b> 0																					
SCOSSO <input type="checkbox"/>																									

**DESCRIPTORI**

POSITIVI: **Sicuro di sè, pensiero laterale**  
 NEUTRI: **Testardo, Combattivo**  
 NEGATIVI: **Lupo solitario, Scorbuto**

VALORE DESCRIPTORI TOTALE: 0

MOVIMENTO: 1

**PUNTI FERITA**

<b>LES. SUP.</b> 4	<b>LES. AGGRAV.</b> 2	<b>LES. MORT.</b> 1	<b>SoRe</b> 5	<b>PROTEZIONI</b>	TESTA: 2	CORPO: 4	BRACCIA: 2	GAMBE: 2
			6		3	3	3	3

**ABILITÀ DI CORPO** (+) = (X) (-)

ARMI DA MISCHIA PESANTI..... 1

ATLETICA..... 1

INTIMIDIRE.....

NUOTARE.....

RISSA..... 2

.....

**ABILITÀ DI PRESENZA** (+) (X) (-)

ARTE.....

EMPATIA.....

INGANNARE..... 2

PERSUADERE..... 3

SOCIALIZZARE.....

.....

**ABILITÀ DI ANOMALIA** (+) = (X) (-)

ARMONIA.....

DISSONANZA.....

OCCULTO.....

SINTONIA.....

SOVRACCARICO.....

.....

**ABILITÀ DI REAZIONE** (+) (X) (-)

ACROBAZIA.....

ARMI A DISTANZA..... 2

ARMI DA MISCHIA LEGGERE..... 1

ARTI MARZIALI.....

CONDURRE.....

FURTIVITÀ.....

RAPIDITÀ DI MANO.....

.....

**ABILITÀ DI MENTE** (X) = (-)

ALTA TECNOLOGIA..... 4

BASSA TECNOLOGIA..... 2

CERCARE.....

CONOSCENZE ACCADEMICHE.....

CONOSCENZE COMUNI..... 2

PARLARE LINGUA.....

.....

**DOWI**

- Tutti i test con macchinari partono da situazione favorevole
- SoRe +1 contro armi da fuoco, lancio e mischia
- +1 MENTE

**LIMITI**

- Abilità di PRESENZA mai Positive
- SoRe dimezzata contro bombe EMP e altri attacchi che colpiscono elettronica

BACKGROUND

MAGISTER ○○○○○

DOMINIUM ○○○○○

AUCTORITAS ○○○○○

FAZIONE ○○○○○

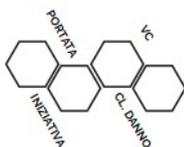
PRECETTI

1. ○○○○
2. ○○○○
3. ○○○○
4. ○○○○
5. ○○○○

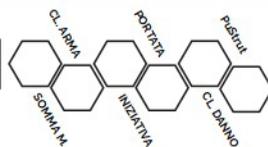
OBIETTIVI CONDIVISI

ARMI

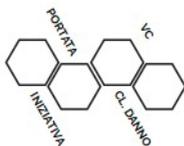
ARMA A DISTANZA



ARMA DA MISCHIA



ARMA A DISTANZA



ARMA DA MISCHIA



EQUIPAGGIAMENTO

CARTE REM

- 1.
- 2.
- 3.

SQUILIBRI M.

- 1.
- 2.
- 3.

VIZIO

Scommesse clandestine

ESPERIENZA



ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

SECONDO GRUPPO

TERZO GRUPPO

QUARTO GRUPPO

FREQUENZE SU MISURA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

FREQUENZE STANDARD

1. Percezione Minore / Comunicare
2. Alterazione Minore / Vincolo Minore
3. Creazione Minore / Infondere
4. Evocazione Minore / Isolamento
5. Percezione Minore / Alterazione Maggiore
6. Creazione Maggiore / Vincolo Maggiore
7. Distruggere / Evocazione Maggiore

NOME GIOCATORE: **Luca**

RAZZA: **Elfo**

NOME PERSONAGGIO: **Morvan Falduin**

PREDISPOSIZIONE: **Psyvaas**

ATTRIBUTI	CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA	PUNTI STRESS									
	2	2	2	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	PSICORI	PSIREA	PS(PRE)	PS(MEN)	PS(ANOM)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	4	6	6	6	12	SCOSSO <input type="checkbox"/>									

DESCRITTORI	POSITIVI: <b>Mano ferma</b>	VALORE DESCRITTORI TOTALE	MOVIMENTO
	NEUTRI:		
	NEGATIVI:		

PUNTI FERITA	LES. SUP.	LES. AGGRAV.	LES. MORT.	SoRe	PROTEZIONI
	4	2	1	3	

TESTA PA ST, CORPO PA ST, BRACCIA PA ST, GAMBE PA ST

ABILITÀ	ABILITÀ DI CORPO	$+$ $=$ $\times$
	ARMI DA MISCHIA PESANTI	
	ATLETICA	1
	INTIMIDIRE	
	NUOTARE	
	RISSA	
	----	
	----	
	----	
	----	
ABILITÀ DI PRESENZA	$+$ $\times$ $-$	
ARTE	2	
EMPATIA	1	
INGANNARE	1	
PERSUADERE	1	
SOCIALIZZARE	1	
----		
ABILITÀ DI ANOMALIA	$\times$ $=$ $-$	
ARMONIA	2	
DISSONANZA	3	
OCCULTO	1	
SINTONIA	2	
SOVRACCARICO		
----		

ABILITÀ DI REAZIONE	$+$ $=$ $\times$
ACROBAZIA	1
ARMI A DISTANZA	2
ARMI DA MISCHIA LEGGERE	
ARTI MARZIALI	
CONDURRE	
FURTIVITÀ	1
RAPIDITÀ DI MANO	1
----	
ABILITÀ DI MENTE	$+$ $\times$ $-$
ALTA TECNOLOGIA	
BASSA TECNOLOGIA	
CERCARE	1
CONOSCENZE ACCADEMICHE	2
CONOSCENZE COMUNI	1
PARLARE LINGUA	
----	

Maestrie: **Arte: Musica**

**DONI**

- 2 punti extra in Abilità di PRESENZA
- 2 punti extra in Abilità di REAZIONE
- 1 Maestria gratuita durante la creazione
- +1 ANOMALIA
- Può usare Anomalie con i Fiori di Nym
- Non può morire di vecchiaia

**LIMITI**

- CORPO non può superare valore 5
- Stupore indotto dopo una Anomalia

MAGISTER ○○○○○

DOMINIUM ✕✕○○○

AUCTORITAS ○○○○○

FAZIONE ○○○○○

BACKGROUND

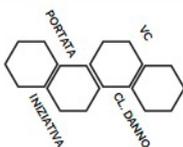
PRECETTI

1. ○○○○
2. ○○○○
3. ○○○○
4. ○○○○
5. ○○○○

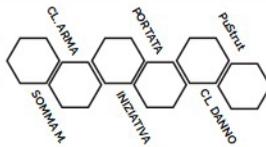
OBIETTIVI CONDIVISI

ARMI

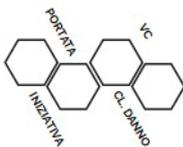
ARMA A DISTANZA



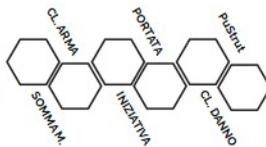
ARMA DA MISCHIA



ARMA A DISTANZA



ARMA DA MISCHIA



EQUIPAGGIAMENTO

CARTE REM

- 1.
- 2.
- 3.

SQUILIBRI M.

- 1.
- 2.
- 3.

VIZIO

Alcolici

ESPERIENZA



ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

SECONDO GRUPPO

TERZO GRUPPO

QUARTO GRUPPO

FREQUENZE SU MISURA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

FREQUENZE STANDARD

1. Percezione Minore / Comunicare
2. Alterazione Minore / Vincolo Minore
3. Creazione Minore / Infondere
4. Evocazione Minore / Isolamento
5. Percezione Minore / Alterazione Maggiore
6. Creazione Maggiore / Vincolo Maggiore
7. Distruggere / Evocazione Maggiore

NOME GIOCATORE: **Roberto**

RAZZA: **Umano**

NOME PERSONAGGIO: **Violet**

PREDISPOSIZIONE: **Striker**

ATTRIBUTI	<b>CORPO</b>	<b>REAZIONE</b>	<b>PRESENZA</b>	<b>MENTE</b>	<b>ANOMALIA</b>	<b>PUNTI STRESS</b>				
						1	2	3	4	5
	<b>PSICORI</b>	<b>PSIREA</b>	<b>PS(PRE)</b>	<b>PS(MEN)</b>	<b>PS(ANOM)</b>		7	8	9	10
						11	12	13	14	15
						16	17	18	19	20

SCOSSO

DESCRITTORI	POSITIVI: <b>Sguardo Magnetico, Determinata, Solare</b>	VALORE DESCRITTORI TOTALE	MOVIMENTO	
	NEUTRI: <b>Indomabile, Irriverente</b>			
	NEGATIVI: <b>Frettolosa</b>			

PUNTI FERITA	<b>LES. SUP.</b>	<b>LES. AGGRAV.</b>	<b>LES. MORT.</b>	<b>SoRe</b>	PROTEZIONI

ABILITÀ	<b>ABILITÀ DI CORPO</b>			<b>ABILITÀ DI REAZIONE</b>		
	ARMI DA MISCHIA PESANTI	.....		ACROBAZIA	.....	
	ATLETICA	.....		ARMI A DISTANZA	.....	
	INTIMIDIRE	.....		ARMI DA MISCHIA LEGGERE	.....	
	NUOTARE	.....		ARTI MARZIALI	.....	
	RISSA	.....		CONDURRE	.....	
	.....	.....		FURTIVITÀ	.....	
	.....	.....		RAPIDITÀ DI MANO	.....	
	.....	.....		.....	.....	
	<b>ABILITÀ DI PRESENZA</b>			<b>ABILITÀ DI MENTE</b>		
ARTE	.....		ALTA TECNOLOGIA	.....		
EMPATIA	.....		BASSA TECNOLOGIA	.....		
INGANNARE	.....		CERCARE	.....		
PERSUADERE	.....		CONOSCENZE ACCADEMICHE	.....		
SOCIALIZZARE	.....		CONOSCENZE COMUNI	.....		
.....	.....		PARLARE LINGUA	.....		
<b>ABILITÀ DI ANOMALIA</b>			.....	.....		
ARMONIA	.....		<b>Arti Marziali: Danno Maggiorato</b>			
DISSONANZA	.....					
OCCULTO	.....					
SINTONIA	.....					
SOVRACCARICO	.....					

DOWI	- 5 punti extra fra Abilità a scelta	LIMITI	- ANOMALIA non può superare 3
	- Prima Maestria costa 1XP		
	- 1 volta per Sessione Fallimento Critico diventa Fallimento semplice		
	- +1 Attributo Primario a piacere		

MAGISTER Anton (2), Benevolo (+1)

DOMINIUM tetto sopra la testa, condivide risorse (1), Riserva Segreta (+1)

AUCTORITAS un po' di autorità fra i sopravvissuti (2), Influenza circoscritta (-1)

FAZIONE gruppo sparuto di circa 25 individui (2)

BACKGROUND

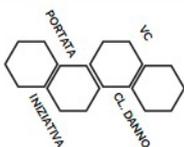
PRECETTI

- Diffidenza nei confronti di chi non appartiene al mio gruppo di sopravvissuti a causa di passate esperienze
- La piccola Ellie
- Trovare un nuovo rifugio per i sopravvissuti
- 
- 

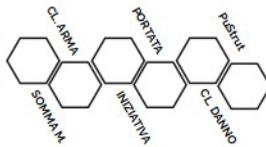
OBIETTIVI CONDIVISI

ARMI

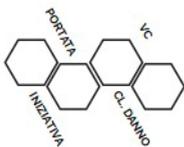
ARMA A DISTANZA



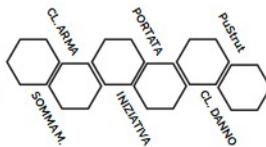
ARMA DA MISCHIA



ARMA A DISTANZA



ARMA DA MISCHIA



EQUIPAGGIAMENTO

CARTE REM

- 1.
- 2.
- 3.

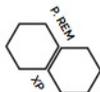
SQUILIBRI M.

- 1.
- 2.
- 3.

VIZIO

Morfina

ESPERIENZA



ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

SECONDO GRUPPO

TERZO GRUPPO

QUARTO GRUPPO

FREQUENZE SU MISURA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

FREQUENZE STANDARD

- Percezione Minore / Comunicare
- Alterazione Minore / Vincolo Minore
- Creazione Minore / Infondere
- Evocazione Minore / Isolamento
- Percezione Minore / Alterazione Maggiore
- Creazione Maggiore / Vincolo Maggiore
- Distruggere / Evocazione Maggiore

